



Луцький район
Луцька міська територіальна громада

Департамент освіти Луцької міської ради
Центр професійного розвитку педагогічних працівників
Луцької міської ради

Комунальний заклад
«Заклад дошкільної освіти №1
Луцької міської ради»

ТРВЗ – наука навчання творчості

Методична розробка



Хоронжук Лариса Василівна

Луцьк - 2022

Луцький район
Луцька міська територіальна громада

Департамент освіти Луцької міської ради
Центр професійного розвитку педагогічних працівників
Луцької міської ради

Комунальний заклад
«Заклад дошкільної освіти №1
Луцької міської ради»

ТРВЗ – наука навчання творчості

Методична розробка

Хоронжук Лариса Василівна

Луцьк - 2022

УДК
373.2.015.31

T11

Автор-упорядник:

Хоронжук Л. В., вихователь закладу дошкільної освіти №1
Луцької міської ради

У методичній розробці розкрито зміст технології ТРВЗ, вміщено інформацію щодо впровадження елементів ТРВЗ у закладах дошкільної освіти; розкрито основні методи і засоби використання ТРВЗ. Одним із розділів є добірка інтегрованих занять, під час яких у дітей формується критичне мислення та винахідницькі якості.

Видання адресоване вихователям-методистам, вихователям закладів дошкільної освіти, студентам педагогічних вузів, батькам.

Рецензенти:

А.В. Лякішева, доктор педагогічних наук, професор кафедри соціальної роботи та педагогіки вищої школи Волинського національного університету імені Л.Українки.

Л.М.Шульга, вихователь-методист закладу дошкільної освіти №1

Рекомендовано до друку педагогічною радою закладу дошкільної освіти №1 Луцької міської ради (протокол №3 від 24.11.2021 р.).

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ТРВЗ ЯК ІНСТРУМЕНТ РОЗВИТКУ ТВОРЧОГО МИСЛЕННЯ ДОШКІЛЬНИКА.....	6
1.1. Зміст і завдання технології ТРВЗ	6
1.2. Основні принципи технології ТРВЗ	9
РОЗДІЛ 2. ЕФЕКТИВНІ МЕТОДИ, ЗАСОБИ І ФОРМИ ТРВЗ- ТЕХНОЛОГІЇ.....	11
2.1. Характеристика методів ТРВЗ-технології	11
2.2. Засоби ТРВЗ-технології	22
2.3. Форми ТРВЗ-технології.....	30
РОЗДІЛ 3. СИСТЕМА ЗАНЯТЬ З ЕЛЕМЕНТАМИ ТРВЗ	53
ВИСНОВКИ.....	89
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	91

ВСТУП

*Кожна дитина
на початку власного життя
талановита і навіть геніальна,
але їй потрібно навчити орієнтуватися у
сучасному світі,
щоб з мінімумом витрат
досягти максимального ефекту.*

Г. С. Альтишуллер

Докорінна зміна традиційного способу життя породжує нові вимоги до освіти. Ці зміни спонукають людину краще розуміти себе, інших та світ загалом та діяти відповідно до потреб часу. Перетворення дитини в дієспроможну творчу особистість залежить від технології педагогічного процесу. Досягнення творчого рівня розвитку особистості може вважатися найвищим результатом в будь-якій педагогічній технології. Але існують технології, в яких розвиток творчих здібностей є пріоритетним. Однією із таких технологій є теорія розв'язання винахідницьких завдань (ТРВЗ). Останнім часом використання методики ТРВЗ в закладах дошкільної освіти стає дуже популярною. Не порушуючи ігрового процесу, і не втрачаючи інтересу до занять, дитина розвивається інтелектуально, пізнає нове і адаптується до багатьох ситуацій, які можуть зустрітися їй в майбутньому дорослому житті. Як показує життєва практика, дошкільникам посильні прийоми винахідництва, методи психологічної активізації творчого процесу, за допомогою яких заняття – це пошук, проблеми, знахідки, винаходи. ТРВЗ – це

чудовий механізм для оптимізації методів навчально-виховної роботи з розвитку творчого мислення дошкільників, вона допомагає педагогічному колективу втілити принцип «Кожній дитині – її індивідуальність». Технологія ТРВЗ покликана допомогти вихователям, дітям розуміти багатогранність навколишнього середовища, його суперечливість, закономірність розвитку.

У методичних рекомендаціях показані методи та прийоми ТРВЗ, перевірені практикою. Ці методи ведуть за собою дітей, роблять їх життя багатшим, різноманітнішим. Накопичений досвід дозволив створити систему ігор, вправ, які в сукупності демонструють динаміку використання елементів ТРВЗ для дітей дошкільного віку. Це сприяє розвитку у дітей системно-діалектичного мислення, вчить їх бачити протиріччя, вмінню моделювати процеси, знаходити та застосовувати ресурси, подумки змінювати об'єкти навколишнього світу, розвиває креативні здібності дошкільників.

РОЗДІЛ 1. ТРВЗ ЯК ІНСТРУМЕНТ РОЗВИТКУ ТВОРЧОГО МИСЛЕННЯ ДОШКІЛЬНИКА

1.1. Зміст і завдання технології ТРВЗ

Автором теорії розв'язання винахідницьких завдань є учений-дослідник, письменник-фантаст Генріх Саулович Альтшуллер, заклавший у 1946 році основи своєї методики у працях «Алгоритм винаходу», «Творчість як точна наука», які стали основою так званої творчої педагогіки. Головна ідея його теорії полягає в тому, що технічні рішення виникають і розвиваються не стихійно, а за певними законами. Ці закони можна пізнати та використати для свідомого розв'язання винахідницьких завдань. ТРВЗ – це не система для розв'язання творчих завдань, а система виховання та розвитку мислення людини. Головне місце в ній займає життєва стратегія творчої особистості та розвиток творчої уяви. На думку Г. С. Альтшуллера, ТРВЗ перетворює вироблення нових технологічних ідей в точну науку, розв'язування винахідницьких завдань – замість пошуків «всліпу» – будується за системою логічних операцій».

Крім праць Г. С. Альтшуллера допомагає засвоїти елементи ТРВЗ книга «Нові пригоди Колобка» (або «Наука думати для великих та маленьких») інженера за фахом М. Шустермана – це прекрасна хрестоматія, яка вводить читача у чарівний світ дитячих фантазій, знайомить дорослих із засобами роботи з дитиною, які формують у неї творче мислення, уяву, основи діалектичного мислення.

Для дітей дошкільного віку основні принципи ТРВЗ адаптували А. М. Страунінг та О. І. Нікашин. За допомогою спеціально

розроблених ними ігор-занять дошкільники знайомляться з навколишнім світом, у них формується критичне мислення, розвивається творча уява, винахідницька кмітливість.

Серед сучасних науковців, які досліджують цю методику, варто назвати Л. О. Нестеренко, яка запропонувала цікаві прийоми для розвитку уяви. На матеріалі загадок діти вчаться фантазувати, самостійно шукати оригінальні шляхи розв'язання творчих завдань; В. В. Примакова здійснює науково-дослідну роботу за такими темами: «Упровадження технології розв'язання винахідницьких задач у навчально-виховний процес сучасної школи» та «Організаційно-методичні особливості розвитку творчих здібностей учнів у загальноосвітньому навчальному закладі».

Сучасні науковці О. Митник, І. Стеценко акцентують увагу на те, як плекати особистість нового типу, готову впевнено реагувати на виклики сучасного життя. Вони вважають, що дошкільник – це особистість, яка вміє розмірковувати, планувати свої дії на кілька кроків уперед, доводити власну думку, створювати інтелектуальні продукти (казки, загадки, конструкції).

Робота за технологією ТРВЗ у ЗДО проходить у чотири етапи і визначається такими послідовними завданнями:

1-й етап:

- учити дитину знаходити і розв'язувати суперечності, не боятися негативного в об'єкті та явищі;
- вчити системного підходу, тобто баченню світу у взаємозв'язку його компонентів;

- формувати вміння бачити навколишні ресурси (засоби, можливості, те, чим ми можемо скористатися, якщо необхідно).

2-й етап:

- учити дошкільнят винаходити;

- учити «оживлювати» предмети та явища, приписуючи одим якості інших і навпаки, а також відкидати непотрібні та шукати найкращі варіанти.

3-й етап:

- вирішувати казкові завдання і придумувати казки. Треба навчити кожну дитину уникати сумного закінчення казки, не змінюючи при цьому сюжету; складати нові казки на основі добре відомих.

4-й етап:

- учити дитину знаходити вихід із будь-якої життєвої ситуації, спираючись на набуті знання та інтуїцію, використовуючи нестандартні, оригінальні рішення.

Підбираючи творчі завдання, завжди потрібно враховувати вікові особливості дітей та рівень розвитку кожної дитини (індивідуальний та диференційований підхід). Завдання мають різні рівні складності. ТРВЗ доцільно використовувати в роботі з дітьми у різних видах діяльності. Зазвичай, творчі завдання, мають декілька варіантів вирішення, тому потрібно вчити дітей обґрунтувати свій вибір. Заняття необхідно будувати за такими правилами: мінімум повідомлень і максимум роздумів. Впроваджуючи технологію ТРВЗ, потрібно дотримуватись послідовного впровадження завдань за їх складністю: знаходити, розв'язувати суперечності; винаходити

«оживляти» предмети та явища; складати казки за ситуаціями; знаходити вихід з будь-якої ситуації.

1.2. Основні принципи технології ТРВЗ

Технологія ТРВЗ дає змогу вихователям отримати достатньо високий результат під час формування інтелектуально-творчих задатків дитини за умови дотримання таких дидактичних принципів та правил:

Принцип свободи вибору. Потрібно надавати дитині право вибору, де це можливо. Крім того, важливо формувати свідоме ставлення до цього вибору і відповідальності за нього.

Принцип відкритості. Варто використовувати можливість працювати із задачами відкритого типу, які передбачають самостійність у доборі способів розв'язання та необмежену кількість відповідей. Життя перед людиною ставить саме такі задачі.

Принцип діяльності. ТРВЗ-педагогіка відрізняється тим, що в її основу покладено передачу діяльності, а не передачу знань. Педагог має ознайомлювати дітей зі способами та діями, формувати уміння самостійно знаходити потрібну інформацію через пошукову діяльність, колективне обміркування й обговорення. Знання мають бути інструментом, а не пасивним багажем. Це означає: застосовувати їх, шукати умови і межі застосування, перетворювати, розширювати, доповнювати, знаходити нові зв'язки і співвідношення, розглядати в різних моделях і контекстах.

Принцип зворотного зв'язку. Вихователь регулярно контролює процес засвоєння дітьми мислительних операцій та відстежує такі параметри: ступінь зацікавленості запропонованою задачею: рівень

розуміння і засвоєння матеріалу. Яскравими показниками в цьому випадку є емоційний стан дитини, ознаки перемикання уваги; її запитання; пояснення, якими вона супроводжує продуктивні види діяльності.

Принцип ідеальності. Ідеальність – одне з ключових понять ТРВЗ-педагогіки. Будь-яка наша дія характеризується не лише отриманою від неї користю, а й витратами зусиль, нервової напруги, часу, коштів. Що вища ідеальність дій, то більша від неї користь і менші витрати. Використання прийомів і методів ТРВЗ-педагогіки не потребує спеціального обладнання, тому вони можуть бути частиною будь-якої форми організації навчально-виховної роботи, що дає змогу максимально використовувати можливості й інтереси дітей. Вони реалізують усі доступні ресурси для підвищення результативності і зменшення витрат під час виховання, розвитку, навчання.

Стосовно дитини концепція ТРВЗ понад усе ставить **принцип природовідповідності**, згідно з яким педагог, навчаючи дитину, повинен знати і враховувати її природу. ТРВЗ – це не лише система для розв’язання творчих завдань, а й система виховання й розвитку мислення людини.

РОЗДІЛ 2. ЕФЕКТИВНІ МЕТОДИ, ЗАСОБИ І ФОРМИ ТРВЗ ТЕХНОЛОГІЇ

2.1. Характеристика методів ТРВЗ-технології

Ефективність технології ТРВЗ визначається доцільністю використання наступних методів: метод фокальних об'єктів (МФО), метод мозкового штурму, метод синектики тощо.

Метод фокальних об'єктів (МФО). Зміст зазначеного методу полягає в перенесенні властивостей одного об'єкта на інший. Послугуючись цим методом, ставлять такі завдання:

1. Придумати щось нове, видозмінюючи або вдосконалюючи реальний об'єкт.
2. Познайомити дітей з чимось новим або закріпити здобуті раніше знання, розглядаючи предмет у незвичному ракурсі.
3. Скласти розповідь або казку про об'єкт, який розглядається, використовуючи знайдені ознаки (повністю або частково).
4. Проаналізувати художній твір або картину.
5. Розробити новий вид заняття, прогулянки, рухливої гри тощо, обравши словосполучення, яке найбільше подобається або відповідає меті. Словосполучення добирають несподівані. Розробляючи новий вид діяльності, необхідно чітко окреслити, що саме обмірковується – форма чи зміст.

Для того, щоб удосконалити будь-який об'єкт, явище, необхідно вибрати 2-3 інших, до них дібрати характеристики (прикметники, властивості). Потім перенести ці властивості на наш об'єкт. Одержуємо нову модель. Наприклад: дітям пропонується придумати нову годівничку для птахів («Не журися, горобчику»), будиночок для

поросят («Не по зубах вовку»). Головне, використовуючи незвичайне поєднання, знайти асоціацію. Винахід діти не тільки малюють, але й ліплять, конструюють, виконують аплікацію.

Метод синектики. Творцем цього методу є американський психолог В.-Дж. Гордон. Полягає цей метод у створенні групи людей різних спеціальностей для пошуку творчих рішень шляхом тренування уяви й поєднання несумісних елементів. Ці групи називаються синектичними. Є два види: неопераційний (некерований) – основою є натхнення та операційний (керований), що ґрунтується на використанні аналогій (прямої, фантастичної, емпатійної).

Пряма аналогія означає схожість об'єктів різних галузей за певними властивостями або відношеннями. Здебільшого її визначають за такими критеріями:

– аналогія за формою. Використовується, коли аналог предмета, який розглядається, містить ті самі ознаки, що й оригінал, або коли новостворений об'єкт зовні нагадує будь-який інший (тарілка → диск, сонце, годинник);

– компонентна (структурна) аналогія. Встановлюється за схожістю елементів (компонентів) об'єкта. Визначивши його орієнтовну структуру, необхідно знайти об'єкт з аналогічною структурою (сніг – морозиво; вата – хмара; піна – солодка вата);

– функціональна аналогія. Визначивши функції об'єкта, віднаходять об'єкт, якому властиві ці або аналогічні функції. Як правило, шукають у протилежних галузях, наприклад у техніці й

природі (машина – кінь, мурашка, віслучок, стоніжка, потяг; вітер – вентилятор);

– аналогія за кольором. Добираються об'єкти одного кольору та відтінку. Наприклад, сонце – кульбабка, банан, лимон;

– аналогія за ситуацією та станом явищ і предметів. Наприклад, тиха година – захід сонця, свічка, що догорає;

– аналогія за властивостями, які вимагають відповіді на запитання «Який (яка, яке, які)?». Наприклад, повітряна кулька яка? – гумова; купальна шапочка яка? – гумова;

– комплексна аналогія. Передбачає одночасне використання різних видів прямої аналогії.

На комбінуванні різних видів прямої аналогії ґрунтується метод гірлянд та асоціацій. Гірлянди аналогій формуються як перелік слів (це можуть бути окремі частини мови, а також поєднання слів), починаючи з основного слова. Кожна нова асоціація відшукується не за першим, а за останнім словом.

Наприклад, діти – багато – галасують – бігають – листопад – прогулянка – дощ – парасолька – калюжі – діти. Ланцюжок слів може закінчитися довільно або тим словом, яким розпочалася гірлянда. Кожний знаходить аналогію, яка ближча йому за характером, настроєм. Цей метод дає змогу дізнатися, що найбільше сподобалося чи запам'яталося дітям на святі, прогулянці, екскурсії, у вихідний день тощо. Ефективний він під час індивідуальної гри з дітьми або у невеликій групі, оскільки вони схильні наслідувати висловлювання товаришів, відвертаючи увагу від своїх асоціацій.

Особиста (емпатійна) аналогія. В основу цієї аналогії покладено принцип ототожнення себе з об'єктом, що розглядається. Розв'язуючи завдання, дитина вживається в образ об'єкта, намагається по-своєму пережити його відчуття. Наприклад, дитині пропонують: «А що, якби ти перетворився на кущик? Про що ти мрієш? Кого ти боїшся? З ким би ти потоваришував? Про що шепочуть твої листочки?» або «Уяви, що ти мурашка. Для чого ти живеш? Хто твої друзі? Що ти любиєш їсти?».

Формуванню вміння ставити себе на місце іншого, відчувати його настрої, почуття, турботу сприяють спеціальні вправи, наприклад з використанням елементів костюма. Діти самостійно обирають ролі: свійських тварин, іграшок, посуду, рослин тощо. Наприклад: дитині пропонують уявити себе кущиком, песиком, кошенятком, об'єктом з каменю, тіста, піску. Під час такого опису діти виконують характерні рухи, а потім розповідають, хто вони (яку роль виконують) і що при цьому відчують. Відтворюючи певний образ, дитина непомітно для себе розкриває характер, свої потаємні бажання, мрії, ставлення до навколишнього світу.

Фантастична аналогія. Цей вид аналогії використовують при розв'язанні різноманітних завдань і закріпленні знань, коли необхідно відмовитися від стереотипів, подолати психологічну інерцію, піти невідомим раніше шляхом. Фантастична аналогія здатна будь-яку дію перетворити в казку. Використовують фантастичні (нереальні) аналогії під час складання творчих розповідей, казок з новими героями та незвичайними пригодами. Захопившись ними діти висловлюють незвичайні ідеї, описуючи казковий дитсадок або

школу, фантастичні прогулянки, екскурсії, свята тощо. Вони інтуїтивно передають свої потаємні думки та бажання. Навчання нової справи або закріплення певних навичок відбувається продуктивніше, якщо робочу ситуацію перенести у казку. Наприклад: щоб урятувати Півника в казці «Півник та бобове зернятко», можна стати Хлопчиком-Мізинчиком, залізи в горлечко й викотити зернятко.

Символічна аналогія. Ця аналогія дає дітям змогу навчитися використовувати символіку. Наприклад, запропонувати дошкільнятам зашифрувати назви казок: «Вовк і семеро козенят» (1 квадрат і 7 трикутників); «Двоє жадібних ведмежат» (два круга).

Метод мозкового штурму (ММШ). Колективний пошук нетрадиційних шляхів розв'язання проблеми. Обґрунтував його американський підприємець А. Осборн. Використання в системі роботи методу мозкового штурму сприяє подоланню психологічної інерції, продукуванню максимальної кількості нових ідей у мінімальний термін. Під час мозкового штурму забороняється будь-яка критика (словесна, жестова, мімічна), підтримується будь-яка ідея, навіть жартівлива або безглузда.

Метод спроб і помилок (МСП). Зміст цього методу – розв'язання проблемного завдання через добір різноманітних варіантів вирішення. Мисляча людина безсистемно перебирає різні варіанти: «А якщо зробити так?» Це найдавніший і найпростіший метод пошуку нових розв'язків.

Використовуючи метод спроб і помилок, можна пропонувати будь-які розв'язки, якими б безглуздими вони не здавалися на

перший погляд. У дошкільнят, можна сказати, це перший крок до творчості. Тут головним є принцип самостійного мислення. Тому майже на кожному занятті використовуємо запитання «А що, коли?» Діти знаходять та придумують найнеймовірніші (з точки зору дорослого) пропозиції щодо розв'язування поставленої проблеми.

Дієвим є *метод контрольних запитань (МКЗ)*, який є удосконаленим варіантом методу спроб і помилок, а також одним із методів активізації творчого мислення. Цей метод дозволяє за допомогою навідних запитань підвести дітей до виконання завдання.

Перелік навідних запитань (спроб), за допомогою яких підводимо дітей до виконання поставленого завдання, найрізноманітніший, а саме:

- максималізація – «Що можна в даному об'єкті збільшити (по частинах)?». Наприклад, якщо ми збільшимо Колобка, то він не пролізе у вікно, щоб втекти, і тоді його не з'їсть Лисиця; ми збільшимо птахам крила, щоб вони швидше долетіли в теплі краї;

- мініатюризація – «Що можна, зменшити?»: Якщо ми зменшимо вовка, тоді він не зможе з'їсти поросят;

- універсалізація – придумати невласиві об'єктові частини, ознаки, елементи, послідовність: будинок, подібний до ракети; Дід Мороз без бороди; надати об'єктові незвичного вигляду: будиночок перетворюється на шпиталь для тварин або на готель для мурашки; Колобок – на глобус;

- «оживлення» (олюднення) – надати неживому об'єктові ознак живої істоти: вікна в будинку – то очі; двері – рот; дах – капелюх чи кепка; сонце – з очима, носом, ротом (сміється).

- що можна зробити навпаки – ігри «Корисне – шкідливе», «Добре – погано», «Потрібне – заважає» та ін.; будинок димарем донизу й замість ламаних ліній – округлі.

За допомогою орієнтуючих запитань (спроб) підводимо дітей до вирішення задачі. Метод контрольних запитань доцільно використовувати на заняттях по тренуванню фантазії. Прийоми фантазування викладені в книзі «Відкриваємо світ дитинства» (укладач Яценко А.В., м Миколаїв, 2003 рік), їх більше 20 – від простого до складного.

Метод протиріч. Мета цього методу: активізація інтересу, систематизація знань, формування понять відносності. Суть методу протиріч

- Сприйняття одного і того ж предмета (дії, явища ...) в якості протилежних оцінок (добре-погано; небезпечно – безпечно ...).

Методика проведення:

- Вибирається будь-який об'єкт (дія, явище ...) і виявляються позитивні, і, в той же час, негативні моменти.

Значимість методу:

Розуміння дітьми суперечливості сприяє вихованню:

- якостей творчої особистості;
- почуття справедливості;
- вміння в критичній ситуації знайти правильне рішення проблеми, яка виникла;
- здатності логічно оцінити свої дії.

Морфологічний аналіз (МА) – метод, який застосовується з метою визначення можливих варіантів розв’язання проблеми та забезпечує творчий підхід до її вирішення.

Для цього будуюмо морфологічну таблицю. В якості осі беремо основні характеристики і записуємо (замальовуємо) можливі варіанти на кожній осі. Наприклад: треба придумати нове платтячко для Попелюшки:

Можливі варіанти	I	II	III	IV
Тканина	шовк	шифон	атлас	ситець
Колір	червоне	жовте	голубе	зелене
Фасон	довге	коротке	широке	вузьке
Чим прикрашено?	листям	квітами	бісером	вишивкою
Де буде носити?	вдома	у гостях	на балу	на прогулянці

Загальна кількість варіантів на таблиці дорівнює добутку чисел елементів на осях. Правил перебору немає. Перебирай усі варіанти. У даному прикладі 1024 варіанти.

Діти із задоволенням винаходять нові ігри, казки, іграшки, предмети побуту, породи тварин, види птахів, дерев, образи пори року, сорт овочів, фруктів. Використовуючи морфологічний аналіз, діти потім із захопленням придумують де живе їх казковий, незвичайний винахід? Яку приносить користь? Чим харчується? Хто його друзі, вороги? Що з ним станеться у майбутньому?

Функціонально-вартісний аналіз (ФВА) – метод зменшення виробничих витрат за рахунок непотрібних функцій. Для дітей дошкільного віку він використовується для знаходження відповідей на запитання: «Що й навіщо?», «Що можна робити з ним?», «Чим може слугувати?», «Для кого буде чим?».

Наприклад: ставимо такі завдання-запитання:

- Чим може бути олівець, грибок, склянка, листок? (Олівець – вказівка, диригентська паличка, жезл, палиця). Проводиться гра «Що й навіщо?», казка «Лісовичок-винахідник».

- Ігри на системний аналіз: «Чим схожі?», «Що спільного?», «Як взаємопов'язані?».

Кожний об'єкт має функцію і вартість. Мовою дошкільнят – це знаходження відповідей на запитання: Що і для чого? Чим може бути? Що спільного? Чим пов'язані? Чим схожі? У чому відмінності? Адже кожний об'єкт має функцію і вартість.

– до поняття ФУНКЦІЯ – Для чого? Що умеє робити? (тобто дієслова).

– до поняття ВЛАСТИВОСТІ – Який? (за формою, кольором, довжиною, смаком, запахом, за тактильним відчуттям – прикметники). Ігри: «Що і для чого?», «Теремок» вчать досліджувати функції і якості об'єктів, речей, виробів, змінювати їх з метою пошуку економічних рішень їх існування і експлуатації.

Розвинуте діалектичне мислення припускає бачення суперечності. Результатом рішення суперечності є винахід. І тому ми намагаємось постійно відкривати перед дітьми «Таємницю подвійного» в кожному явищі, події, факті, об'єкті – коли щось у ньому добре, а щось – погане. (Це ігри: «Добре – погано», «Користь – шкода», «Навпаки», різні перевертні, «фокуси» з розумовим процесом. Виявити та сформулювати протиріччя – це півсправи. Значно складніше його вирішувати, подолати, але досягти простими, оптимальнішими засобами.

Прийом фантазування: інверсія чи «зроби навпаки» (змінити якості, дію, принцип на протилежний – лисиця добра, а колобок злий); збільшення або зменшення об'єкта чи його якостей (збільшити Колобка до великих розмірів; зменшити, щоб став невидимим); змінити якості об'єкта (зліпити Колобка з пластиліну); прискорення або уповільнення дії об'єкта чи його якостей (надати Колобку прискорення як ракеті); об'єднання чи поділ об'єкта чи його якостей (поділити Колобка на декілька маленьких, щоб розкотилися в різні сторони); перервні процеси зробити безперервними (Колобок буде співати, не зупиняючись, і Лисиця засне); змінити властивості середовища, в якому живе об'єкт (Колобок покотився не в ліс, а на город).

Прийом дев'ятикратка або Системний оператор.

Гнучкість, творчість мислення проявляються у здатності побачити різні сторони предмета (об'єкта, явища), в його просторових та тимчасових взаємозв'язках з іншими предметами. Звичайне мислення – коли людина бачить тільки те, що дано у завданні, тобто один екран. А сильне, творче мислення – це коли водночас працюють мінімум 9 екранів. Перехід від системи до підсистеми допомагає бачити приховане протиріччя, За допомогою дев'ятикратки вихователі систематизують питання під час виконання будь-якого завдання чи розгляду навчальної теми. Спочатку вчимо дітей формувати поняття: ціле, частина, складова частини.

Дев'ятикратка з теми «Жанр – казка»

Минуле	Надсистема			Майбутнє
	Як розвивався жанр казки	Казка як жанр, особливості жанру, які жанри бувають. Все про жанр «казка»	Як буде розвиватися	
	Як виникла	Казка	Якою буде в майбутньому	
	Герої Знання	Коли відбувається дія відповідно до	Місце дії програми	
Підсистема				

Метод дев'ятикратки вчить бачити ресурси, багатofункціональність предмету (явища).

Моделювання маленьких чоловічків (ММЧ). Ігри з використанням «маленьких чоловічків» допоможуть пояснити й змоделювати внутрішню будову предметів і речовин, фізичну суть явищ і процесів, що відбуваються у живій та не живій природі (наприклад, як з води утворюється пара). Суть методу полягає в тому, що потрібно уявити: всі речовини, предмети, об'єкти, явища складаються з безлічі маленьких чоловічків, причому живих, мислячих. Вони можуть пересіватися або виконувати якісь дії; ті, що утворюють тверду речовину або предмет, міцно тримаються за руки, і щоб роз'єднати їх треба прикласти певні зусилля. Цей метод допоможе у доступній формі пояснити дітям процес перетворення різних речовин і навіть утворення електричного струму.

Можна використовувати в ролі маленьких чоловічків самих дітей. Кожна дитина бере на себе роль певного чоловічка і взаємодіє з іншими відповідно до обраної ролі. Моделі стають динамічними, діти через рух, взаємодія відчують зміни, переходять з однієї ролі в іншу, відображаючи зміни в моделі. Разом з цим відбувається відпрацювання міміки, жестів, виразності рухів для театралізованої

діяльності. Цей варіант моделювання використовують вже в молодшій групі.

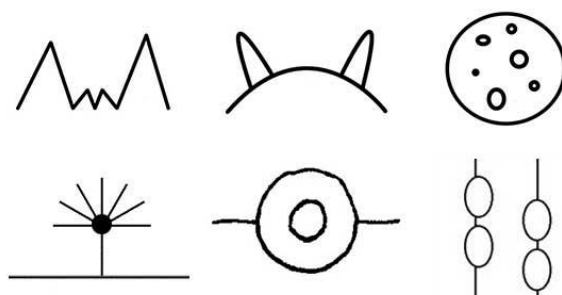
Отже, методи, які застосовують у технології ТРВЗ, розвивають такі пізнавальні та творчі здібності дітей, як: уміння встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, робити висновки, інтегрувати й синтезувати інформацію, аналізувати ситуації, передбачати наслідки, вибудовувати гіпотези, застосовувати нові ідеї та методи розв'язання задач на практиці; здатність висловлювати оригінальні ідеї і винаходити нове; творчу уяву, дивергентність мислення (здатність припускати існування кількох правильних відповідей на одне запитання і продукувати оригінальні творчі ідеї), розуміння неоднозначності ідей, розвинену інтуїцію та ін.

2.2. Засоби ТРВЗ-технології

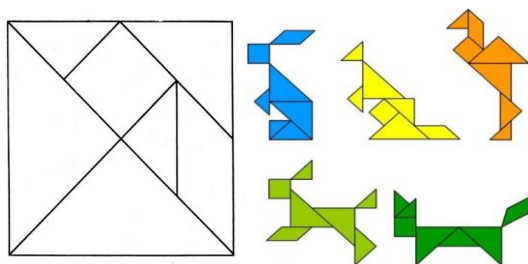
Ефективним засобом розвитку творчості та винахідливості дошкільнят є *друдли*. Друдл – загадка-головоломка; малюнок, про який неможливо напевне сказати, що це таке. У цих малюнках кожен може уявити щось своє. Вони допомагають активізувати творчість, розвинути фантазію, цікаво провести вільний час. На початкових етапах цієї роботи застосовують предметні зображення, що легко асоціюються із запропонованим друдлом. Простота та невизначеність друдлів створюють широкий простір для виникнення в дітей асоціативних образів, пов'язаних із будь-якою сферою навколишньої дійсності. Свою думку дитина доводить і обґрунтовує, а це викликає, насамперед, мовленнєву активність.

Використання друдлів сприяє і логіко-математичному розвитку малюків. Тому доречно використовувати друдли на заняттях

мовленнєвого та математичного спрямування, а також у різних сферах життєдіяльності дітей упродовж дня, що дає відчутні результати в розвитку в дітей асоціативного і критичного мислення, творчої уяви, пам'яті. Використання друдлів дозволяє зробити заняття цікавим, пізнавальним та розвивальним.



Головоломка «Танграм», що в перекладі означає «сім дощечок майстерності». Давньокитайська головоломка «Танграм» – це квадрат, що розрізаний на 7 частин, – трикутники і квадрати різних розмірів. Кількість деталей невелика, але на площині з них можна скласти безліч різних фігур: силуети тварин, людей, предметів, що оточують нас.

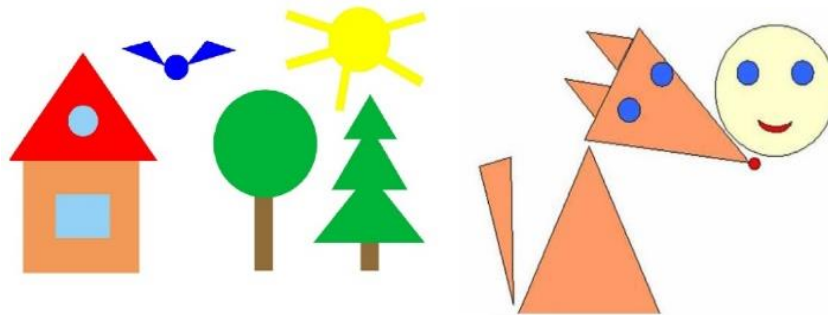


Розв'язуючи головоломки, необхідно дотримувати двох правил: перше – необхідно використовувати всі сім фігур танграма, і друге – фігури не повинні затуляти одна одну. Головоломки можуть бути ефективним засобом розумового, зокрема математичного, розвитку дітей дошкільного віку. Розвивальний, виховний і навчальний вплив геометричних конструкторів багатогранний. Вони розвивають просторові уявлення, уяву, конструктивне мислення, комбінаторні

здібності. Якщо силует, складений гравцем, цікавий, новий, унікальний за характером і розв'язком, то це свідчить про сформовані в дитини сенсорні процеси, просторові відношення, наочно-образне і логічне мислення. Гру «Танграм» можна виготовити із цупкого кольорового паперу власноруч. Удосконалити гру можна, приклеївши до елементів танграма на звороті плоскі магнітики, що використовують для фігурок на холодильник. «Магнітний» танграм дітям складати цікавіше, ніж звичайний. Шоколадний танграм – іще одна річ, що сподобається дітям. Зі шматочків шоколаду можна складати сотні фігурок, а коли набридне грати – за просто їх з'їсти.

Геометрична аплікація. Аплікація – це можливість розвинути в дитини творчі художні здібності, абстрактне мислення, охайність, а також прищепити любов до творчості та праці. «Геометрична аплікація» допоможе малюкам створювати цікаві картинки з простих геометричних фігур. У процесі створення саморобок діти швидко навчаться розрізняти фігури за формами та розміром, бачити найпростіші форми в навколишньому світі. Аплікація – це, мабуть, найулюбленіше заняття будь-якої дитини. Малюкам дуже подобається щось майструвати з паперу, вирізати, клеїти. Починати виконувати з дітьми аплікацію можна навіть з 2-3 років. Вироби, зроблені власноруч, приносять не тільки велику радість і задоволення, а й збагачують запас знань дитини. Завдяки таким заняттям можна виховати в дитині такі важливі якості, як витримка, увага, посидючість; навчити її фантазувати; розвинути естетичний смак та художню уяву; закріпити знання про геометричні фігури; розвинути логічне мислення, дрібну моторику рук; виховати ціннісне

ставлення до природи, до надбань народу, до праці, до мистецтва, до людей, до себе.



Ефективним є застосування *паличок Х. Кюїзенера*. Палички є одночасно знаряддями професійної праці педагога й інструментами навчально-пізнавальної діяльності дитини. Основні особливості цього дидактичного матеріалу – абстрактність, універсальність, висока ефективність. Велика їх роль у реалізації принципу наочності, представленні складних абстрактних математичних понять у доступній малюкам формі, в оволодінні способами дій, необхідних для виникнення в дітей елементарних математичних уявлень. Важливі вони для нагромадження чуттєвого досвіду, від конкретного до абстрактного, для розвитку бажання оволодіти числом, рахунком, вимірюванням, найпростішими обчисленнями; вирішення освітніх, виховних, розвивальних завдань і т. д.

Палички Кюїзенера як дидактичний засіб повною мірою відповідають специфіці й особливостям елементарних математичних уявлень, сформованих у дошкільнят, а також їх віковим можливостям, рівню розвитку дитячого мислення, в основному, наочно-дієвого і наочно-образного. У мисленні дитини відбувається перш за все те, що спочатку відбувається в практичних діях з конкретними предметами. Колір і величина, моделюючи число,

підводять дітей до розуміння різних абстрактних понять, що виникають к мисленні дитини як результат її самостійної практичної діяльності (самостійного математичного дослідження). Використання «чисел в кольорі» дозволяє розвивати в дошкільнят уявлення про число на основі рахування й вимірювання. До висновку, що число з'являється в результаті рахування й вимірювання, діти приходять на базі практичної діяльності. Як відомо, саме таке уявлення про число є найбільш повноцінним. За допомогою кольорових паличок дітей також легко підвести до усвідомлення співвідношень «більше – менше», «більше – менше на...», навчити ділити ціле на частини і вимірювати об'єкти, показати їм деякі найпростіші види функціональної залежності, вправляти їх у запам'ятовуванні числа з одиниць і двох менших чисел, допомогти опанувати арифметичні дії додавання, віднімання, множення й ділення, організувати роботу із засвоєння таких понять, як «лівіше», «правіше», «довший», «коротший», «між», «бути одного і того ж кольору», «бути не блакитного кольору», «мати однакову довжину».



Доречно використовувати *кільця Лулія*, які є ефективним засобом розвитку мовлення, уяви та вдосконалення граматичної сторони мови. Дошкільнята із задоволенням самостійно замінюють кільця, комбінують завдання, намагаються самі визначити мету і правила гри.



В одному з віконць встановлюється картинка, пара до якої підбирається шляхом прокручування другого кільця. Далі обговорюється несумісна, на перший погляд, комбінація. Наприклад, якщо збіглися два кільця – на одному зображена кішка, а на другому – цуценя. Дитина розмірковує, як мама кішка буде виховувати цуценя, як буде про нього дбати, чого навчати. А може, вона навчить його ловити мишей, чи умиватися лапою. Такі варіанти гри розвивають творче мислення дошкільника, розширюють та поглиблюють пізнавальні інтереси. Ефективним засобом технології ТРВЗ є *логічні блоки Д'єнеша*.

Вони розрізняються за чотирма властивостями:

- формою – круглі, квадратні, трикутні, прямокутні;
- кольором – червоні, жовті, сині;
- розміром – великі й маленькі;
- товщиною – товсті й тонкі.

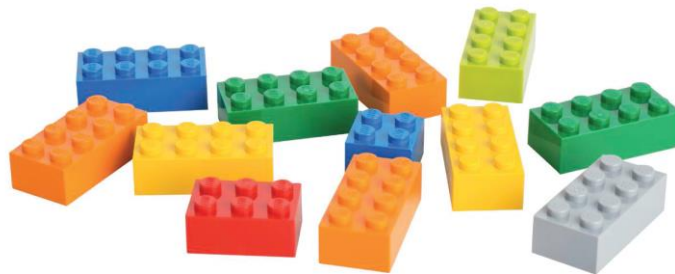


LEGO розвиває в дошкільників навички XXI століття. На заняттях з використанням *LEGO* в дітей формується інженерне мислення. Це мислення, спрямоване на розроблення, створення та використання технічних інновацій для досягнення найбільш економічних, ефективних і якісних результатів, а також для гуманізації виробництва й праці. Культура інженерного мислення – показник того, наскільки адекватно його зміст відповідає вимогам і нормам творчого вирішення інженерної задачі, а також потребам і безпеці суспільства, майбутніх поколінь.

Заняття з конструювання доцільно проводити починаючи з раннього та молодшого дошкільного віку. Діти конструюють за зразком педагога та за словесними інструкціями, навчаються діяти за аналогією, доповнювати конструкцію нескладними елементами. Вихованці разом з педагогом розмірковують, чому об'єкти довкілля побудовані саме так, вчаться бачити об'єкти в системі, виділяти головні й другорядні функції об'єктів. Педагог формує уявлення малят про моделювання об'єктів довкілля – діти знаходять аналогії об'єктів довкілля з конструкціями, що роблять на заняттях, вчаться придумувати зручні, міцні, функціональні та красиві конструкції, пробують побути винахідниками. Дошкільнята створюють конструкції, якими можна грати (це фактично модель реальних об'єктів), і саме сюжетно-рольова гра допомагає закріпити знання дітей, навчити досліджувати предмети довкілля, діяти з ними. Діти програтимуть ситуації, які можуть трапитися з ними у реальному житті, навчаються правильно діяти у них, прогнозувати наслідки своїх дій. Наприклад, сконструювавши дитячий майданчик розповідаємо дітям

правила безпечної поведінки на ньому, показуємо наслідки небезпечної поведінки.

Вихователь також спонукає дітей до використанні набутих знань, умінь і навичок під час самостійної гри – малята будують ті конструкції, яких їм не вистачає для ігрових потреб, або конструкції не задовольняють потреби дитини. При цьому педагог акцентує увагу на домірності конструкцій – машинка має заїжджати в гараж, дерева мають бути нижчими за будинок (якщо це можливо забезпечити деталями конструктора).



На заняттях з конструювання, особливо це стосується вільного конструювання, вихователь не має надавати дітям зразок дій, а «увійти» у задум кожної дитини і за необхідності показати один з варіантів його реалізації, але не від початку до кінця, а накреслити траєкторію дій дитини і вести її обережно, підтримуючи до отримання задовільного результату.

Діяльність дітей на занятті:

- бесіда з дітьми за інтерактивною пізнавальною казкою або звичайна бесіда-обговорення (діалог);
- обов'язкове конструювання – за показом педагога або за алгоритмом дій;
- вільне конструювання – конструювання за уявою;
- обігрування конструкції;

- образотворчість з паперу за тематикою заняття – двовимірне конструювання (аплікація з геометричних фігур) або об’ємна аплікація. Така діяльність є не обов’язковою (педагог самостійно вирішує, коли вона потрібна), допомагає показати дітям інший вид конструювання у межах обраної теми, поглибити знання геометричних фігур, розширює уявлення дітей про конструювання.

Настільна гра «Дженга». Ця гра – справжня головоломка для дітей. Малятам пропонується побудувати власну башту із... кольорових брусочків. Правила прості: встановлювати брусочки один на другий все вище й вище до тих пір, доки вся конструкція не завалиться.



2.3. Форми ТРВЗ-технології

Основною формою технології ТРВЗ є ігри-заняття, під час яких діти знайомляться з навколишнім світом, вчать виявляти суперечності в предметах і явищах та розв’язувати їх.

Виявлення та розв’язання суперечностей є ключем до творчого мислення. Працюючи над ігровими та казковими завданнями, діти виявляють такі суперечності, які перетворюються на захопливу пошукову й аналітичну діяльність. Інтеграція завдань пізнавального

та перетворювального характеру дозволяє формувати вміння вирішувати задачі як на фантазійному рівні, так і на реальному.

Гра – це незамінний засіб виховання в дитини творчих здібностей, самоаналізу, самооцінки, уміння докладати зусиль. У цих іграх дошкільник має змогу грати зі словами, створює незвичайні слова, загадки, казки, оповідання.

Таку гру можна розглядати як творчість. Ці ігри стимулюють у дошкільників пізнавальні інтереси, дослідницькі пізнавальні дії, самостійний варіативний пошук шляхів досягнення результату, відкриття нового.

Дидактичні ігри з використанням елементів ТРВЗ

Дидактична гра «Опиши»

Мета: вчити переносити властивості одного об'єкта на інший, активізувати творчу думку, віднайти оригінальне рішення.

Хід гри

Варіант 1:

Визначити будь-який реальний об'єкт.

Обрати кілька інших об'єктів (явищ) та підібрати до них ознаки (властивості).

Перенести ознаки (властивості) на визначений об'єкт і утворити фантастичну модель.

Варіант 2:

Скласти казку чи розповідь про реальний об'єкт, використовуючи знайдені визначення.

Наприклад: реальний об'єкт – слон. Об'єкти та властивості: автобус – швидкий, пасажирський, червоний, їде; персик – соковитий,

смачний, зелений, квітучий. «Жив у нашому лісі незвичайний слон. Він був дуже швидкий, не ходив, а їздив, мав чарівні червоні вуха, шкіру зеленого кольору, укриту яскравими квітами. Мав багато друзів, усі його дуже любили». Гра сприяє нестандартному мисленню дошкільника та прийняттю нешаблонних рішень.

Дидактична гра «Потяг часу»

Мета: розвивати уяву, мислення, творчі здібності, зв'язне мовлення.

Хід гри

Варіант 1:

Побудувати потяг часу для скляної вази, (Наприклад: пісок – вогонь – рідке скло – майстер – видувач скла – ваза).

Варіант 2:

Скласти творчу розповідь.

Ефективніше цю гру використовувати з невеликою кількістю дітей, оскільки малюки схильні наслідувати висловлювання товаришів, відволікаючись від своїх асоціацій.

Дидактична гра «Склади казку»

Мета: навчити дітей придумувати різні ситуації за допомогою предметів замінників (кружечків). Розвивати зв'язне мовлення, виразну інтонацію.

Хід гри

Варіант 1:

Вихователь роздає дітям три кольорові кружечки. Пропонує вгадати, ким вони можуть бути.

Варіант 2:

Скласти казкову історію. Наприклад: «В одному селі жили-були Песик, Півник і Котик. Песик будинок охороняв, Півник їсти варив, а Котик любив подрімати, поїсти, поспівати. От якось друзі вирішили котика-ледацюгу провчити, поїхали відпочивати на море, а його вдома залишили. День сидів Котик, два сидів – зголоднів. Спробував щось смачненьке зварити, ледь хату не спалив. Ледве дочекався Півника й Песика. Вибачився та пообіцяв у всьому допомагати друзям, бути працьовитим».

Дидактична гра «Біном фантазування»

Мета: вчити дітей поєднувати два різні об'єкти (картинки, іграшки) між собою в казкову історію. Розвивати уяву, творчі здібності.

Хід гри

Варіант 1:

Вихователь пропонує дітям узяти за основу два різних об'єкти та з'єднати їх у казковому сюжеті (Цей комбінований прийом фантазування описав Д. Родарі та назвав «Біном фантазування»).

Наприклад: кішка і сумка, слон і ручка, мавпа та окуляри, апельсин і телевізор.

Варіант 2:

Вихователь пропонує скласти фантастичну історію.

Як результат гри: уява дитини активізується, між словами знаходиться щось спільне та утворюється єдине, у цьому випадку фантастичне ціле, у якому існують обидва різні об'єкти.

Дидактична гра «Уяви себе...»

Мета: розвивати творчу уяву, уміння висловлювати оригінальні ідеї.

Хід гри

Варіант 1:

Вихователь пропонує дитині уявити себе, наприклад, деревцем і відповісти на такі запитання:

1. Про що ти мрієш?
2. Кого хочеш бачити поруч?
3. Розкажи про своїх друзів?
4. Про що шепочуть твої листочки?

Варіант 2:

Вихователь пропонує скласти творчу розповідь про об'єкт, що розглядається.

Проводячи таку гру, дитина вживається в образ об'єкта, намагається посвоєму пережити його почуття, непомітно для себе розкриває характер, свої потаємні бажання, мрії, ставлення до навколишнього світу.

Дидактична гра «Що трапиться, якщо ...»

Мета: формувати вміння логічно мислити, розвивати уяву, увагу, бажання творчо працювати.

Хід гри

Варіант 1:

Вихователь пропонує дітям уявити, що трапиться, якщо зникнуть (наприклад: дерева, меблі, тварини, посуд).

Варіант 2:

Скласти творчу розповідь Цікавим у цій грі є підтримка всіх ідей, навіть жартівливих і безглузвих, заборона будь-якої критики. Особливість у тому, що діти самі коригують та аналізують висловлені ідеї.

Дидактична гра «Що робити?»

Мета: вчити використовувати прийом збільшення - зменшення, вирішувати проблемні ситуації.

Хід гри:

Вихователь пропонує ситуацію: «Чарівник Зменшення змінив місце, де зазвичай лежать (або малюють) олівці. Що змінить свій розмір? »(Зміна розміру куточка образотворчої діяльності). Обговорення проблемних ситуацій, що виникли при цьому перетворенні. Зображувальна діяльність за підсумками фантазування.

Дидактична гра «Плутанина»

Мета: вчити самостійно здійснювати перетворення з допомогою зміни розміру.

Хід гри:

Дітям пропонується вибрати два казкових об'єкта (великого або маленького розміру) і переплутати їх розміри (малесенька кішка і величезне мишеня) або замінити на протилежні (виросла ріпка маленька - премаленька). Зображувальна діяльність за підсумками фантазування.

Дидактична гра «Якби у мене...»

Мета: вчити дітей самостійно перетворювати властивості об'єкта за принципом збільшення - зменшення ступеня прояву.

Хід гри:

Дітям пропонується збільшити або зменшити ступінь прояву будь-якої властивості; наприклад: збільшити силу голосу або зменшити колір. Завдання рекомендується проводити в старшому дошкільному віці. Зображувальна діяльність за підсумками фантазування.

Дидактична гра «Подорож до казки та пояснення чарівництва»

Мета: вчити аналізувати відомі дітям казки з точки зору будь-якого прийому типового фантазування.

Хід гри:

Вихователь пропонує пригадати казкових героїв. У процесі обговорення діти з'ясовують, який чарівник щось змінив: сам об'єкт, його частини, або будь-яку іншу властивість. За допомогою трьох кілець запропонувати дітям зібрати героя, його чарівність і типовий прийом фантазування.

Дидактична гра «Ми - велетні (крихти)»

Мета: вчити уявляти, описувати ситуації, що виникають в результаті впливу Чарівників зміни розміру.

Хід гри:

Дітям пропонується перетворитися на велетнів, а потім обговорюються, які предмети їх оточують, як гуляти, де жити, чи добре подорожувати (аналогічно проводиться гра зі зменшенням героїв).

За підсумками обговорення можлива не тільки образотворча діяльність, а й складання і рішення творчих завдань зі зміненим за розміром об'єктом, наприклад: як діяти з маленьким пальто, у якого

великі гудзики. Гра «Добре-погано». Зображувальна діяльність: малювання або ліплення об'єктів, змінених за розміром.

Дидактична гра «Якого Чарівника ти повинен запросити»

Мета: вчити дітей використовувати прийом перетворення розміру для вирішення проблемної ситуації.

Хід гри:

Дітям пропонується ситуація для обговорення, а їм потрібно вирішити, якого Чарівника потрібно запросити (збільшення або зменшення), щоб її вирішити (яким краще бути, щоб швидко ходити; доїсти несмачну кашу і т.д.).

Розвивальні ігри з використанням блоків Д'єнеша

Розвивальна гра «Намисто для матері»

Мета: звернути увагу малюка тільки на одну ознаку блока (всі круглі).

Хід гри: із повного комплекту «Логічні блоки Д'єнеша» вибрати з дитиною всі круглі фігури (називаючи їх словом «фігури», а не «фігурки»). При цьому дорослий спочатку сам візьме одну круглу фігуру (незалежно від розміру), потім запропонує дитині: «Візьми собі теж круглу фігуру. О! Як їх багато! Давай виберемо всі круглі, зберемо намисто для мами». Дитина діє за прикладом дорослого на основі ігрової мотивації.

Розвивальна гра «Розсели фігури в будиночку»

Мета: вчити класифікувати фігури (трикутні і нетрикутні).

Матеріал: блоки Д'єнеша (об'ємні або площинні)

– Діти, подивиться, які гарні будиночки! Тут мають жити фігури. Але вони не можуть розселитися так, як визначив мер міста. Було зведено заселити будинок так, щоб у першій квартирі жили всі трикутні фігури, а у другій – усі не трикутні. Допоможіть мешканцям оселитись у нових помешканнях.

(Проводиться гра на класифікацію та абстрагування: із 24 блоків – фігур треба окремо вибрати трикутні та не трикутні. Дорослий хвалить за те, що вони допомогли фігурам правильно розселитися).

Розвивальна гра «Склади картинку»

Мета: розвивати уміння дітей викладати візерунок із геометричних фігур за зразком.

Матеріал: блоки Д'єнєша (об'ємні або площинні), зразки.

Завдання: дітям потрібно викласти на столах з геометричних фігур такий же візерунок, як і на зразку.

Розвивальна гра «Паличко, познайомимось?»

Мета: Ознайомити дітей з паличками, розширити знання про колір.

Матеріал: набір паличок Х. Кюїзенера.

Хід гри: Показати по черзі: червону, жовту, синю, чорну, рожеву, жовтогарячу, білу паличку; взяти в руку певну кількість паличок, назвати кольори. Закрити очі, взяти паличку, назвати її колір. Порахувати кількість паличок які лежать на столі. Розкласти палички по кольорам.

Гра-конструювання «Весела змійка»

Мета: формувати поняття «один», «багато»; вчити робити серіацію за довжиною, шириною, використовувати порівняння: довший, коротший, однакові за довжиною.

Матеріал: палички: чотири рожевих та чотири блакитних.

Хід гри:

Діти діляться на дві групи. У однієї групи – 4 рожевих палички, у другої – 4 блакитних. пропонуємо викласти на столі «змійку» з піднятою головою, наголошуючи що одна паличка повинна стояти вертикально. Якого кольору палички? Скільки рожевих? Скільки блакитних? Яка змійка довша, а яка коротша? Порівняйте їх. Яка паличка довга рожева чи блакитна? Яка коротка?

Гра-конструювання «Високі та низькі»

Мета: вправляти дітей у розрізненні кольорів, вчити називати кольори, формувати уявлення про величину: високий-низький.

Матеріал: палички: білі, рожеві, блакитні, червоні, жовті, будинки однієї висоти та відповідного до паличок кольору із цифрами на даху від 1 до 5.

Хід гри:

Пропонуємо дітям побудувати паркан для будиночків. Кожен будинок має свій колір і на даху будинку написана цифра. Потрібно підібрати палички потрібного кольору та відповідного числового значення і побудувати паркан біля будинку.

З'ясувати: якого кольору будинок? Яка цифра написана на даху? Який з двох парканів високий, а який низький? Який паркан

найвищий, а який найнижчий? Підводимо дітей висновку: чим більше число, тим вищий паркан.

Розвивальна гра «Різнокольорові вагончики»

Мета: вправляти в розрізненні предметів за кольором, довжиною, формувати вміння порівнювати.

Матеріал: набір на кожну дитину: 1 паличка блакитна, 5 жовтих та 5 червоних.

Хід гри:

Розкласти палички за кольором. Порахувати скільки паличок кожного кольору? Побудувати з паличок потяг. Блакитна паличка – паровоз, а вагончики будуть чергуватися: жовтий-червоний і так до кінця. Після виконання завдання уточнити чий потяг довше? Запропонувати назвати по порядку колір кожного вагону та перевірити правильність чергування вагонів, порівняти їх.

Гра-конструювання «Драбинка для кошенят»

Мета: формувати уявлення про величину: поняття «широкий», «вузький», вчити вирішувати поставлені завдання.

Матеріал: набір паличок на кожну дитину: по 2 оранжеві, по 4 рожевих та по 4 жовтих, силуети худої та повної кішки.

Хід гри:

Звернути увагу на картки із зображенням тварин – одна повна, а інша худа і запропонувати побудувати для них драбинку. Підвести дітей до висновку, що для худої тварини потрібна вузька драбинка, а для товстої – широка. Діти мають самі зробити висновок: чим коротші палички, тим вужча драбинка.

Гра «Просушимо рушники»

Мета: вчити дітей порівнювати предмети за довжиною способом прикладання, знаходити схожість між предметами, вправляти у класифікації предметів за кольором та довжиною, результати порівняння позначати словами: рівні за довжиною, коротше-довше.

Матеріал: набір на кожну дитину: 1 вишнева паличка, 5 блакитних, 5 жовтих.

Хід гри:

Викласти однакові за довжиною палички. Якого вони кольору? Що потрібно зробити щоб дізнатися яких паличок більше? (покласти палички одного кольору під паличками іншого кольору). Скільки коротких паличок? Скільки довгих паличок? (мало, багато, порівну).

Вишнева паличка це мотузка, покладіть її перед собою. Блакитні та жовті палички – рушнички. Нам потрібно їх просушити. Давайте повісимо їх на мотузку. Спочатку довгий рушничок, потім короткий, знову довгий. Який наступним треба повісити рушник? (короткий). Повісьте всі рушники, назвіть їх кольори.

Розвивальна гра «Шукуємось за зростом»

Мета: вчити дітей порівнювати величину паличок та будувати послідовність ряду за їх висотою.

Матеріал: набір паличок на кожну дитину.

Викласти палички від найнижчої до найвищої. Для порівняння палички прикласти одна до одної; порівняти послідовність кольорових паличок. Визначити, яка паличка стоїть першою, яка останньою? Паличка якого кольору стоїть за червоною, блакитною,

чорною? Яка стоїть перед жовтою, синьою, рожевою? Яка паличка стоїть між жовтою і фіолетовою, між жовтою та рожевою?

Ускладнення: яка паличка стоїть біля чорної, але не фіолетова? Яка паличка найвища, а яка найнижча? Яка паличка вища синя чи вишнева? Яка паличка нижча чорна чи фіолетова?

Гра-конструювання «Чия фігура більша?»

Мета: розвивати вміння розрізняти й називати у процесі моделювання геометричні фігури: трикутник, квадрат, прямокутник; порівнювати фігури за величиною; співвідносити їх з навколишніми предметами.

Матеріал: кольорові палички для двох груп дітей: для однієї по 3 жовтих та по 4 фіолетових; для іншої по 3 червоних та по 4 чорних.

Хід гри:

Викласти з паличок по черзі геометричні фігури: трикутник, квадрат, прямокутник. Визначити якого кольору трикутник (квадрат, прямокутник)?

У кого трикутник (квадрат, прямокутник) більший, менший?

Які трикутники (квадрати, прямокутники) за величиною?

Подивіться на свої фігури і скажіть що ще може бути такої форми?

Розвивальні ігри з використанням LEGO

Розвивальна гра «Збери за кольором»

Мета: навчитися співпрацювати з однолітками, висловлювати думку усно і письмово, генерувати оригінальні ідеї, формувати навички творчого зв'язного мовлення, вміння послідовно викладати думку.

Хід гри:

1) Розмістіть у середині кола набір цеглинок різних за формою та кольором.

2) Діти повертаються спиною до цеглинок.

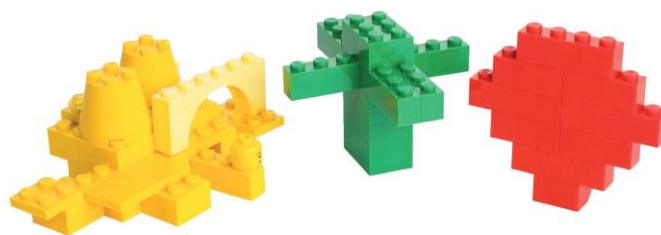
3) Назвіть будь-який колір. Діти розвертаються і протягом 30-ти секунд збирають цеглинки названого кольору. Стежте за часом і повідомляйте, коли залишилось 20, а потім – 10 секунд.

4) Коли час вичерпано, у кожної дитини в руках є по декілька цеглинок. Тоді попросіть дітей самостійно збудувати щось з цеглинок, які вони зібрали. На це відводиться 1-2 хвилини.

5) Після цього діти розповідають, що вони збудували.

Запитання до дітей:

- Чи може бути корисним створене вами у побуті/дитячому садку?
- Де ви зустрічали об'єкт/предмет схожий на ваш у реальному житті?



Розвивальна гра «Міні-вежа»

Мета: навчити дітей аналізувати, робити висновки на основі власних спостережень, шукати відповіді на запропоновані запитання і розв'язувати проблеми пошукового характеру.

Хід гри:

1) Діти обирають по 10 будь-яких цеглинок, які їм подобаються.

2) Після цього дітям пропонується збудувати якомога вищу вежу, використовуючи лише 10 цеглинок, які вони обрали. Спосіб з'єднання деталей діти обирають самостійно.

3) Попросіть дітей розповісти, як вони виконували завдання.

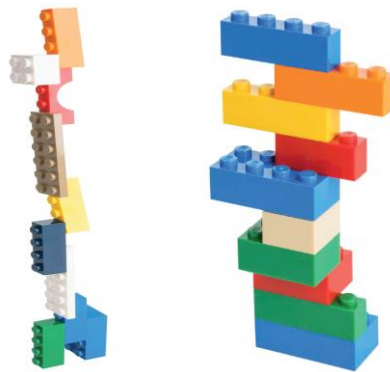
Запитання до дітей:

- Як будувати вежу, щоб вона була стійкою?
- Яку найвищу вежу ви знаєте/ бачили?
- Яке призначення мають вежі?
- Які вежі ви пам'ятаєте з мультфільмів/ казок/фільмів?

Поради та хитрощі:

- Діти багато чому навчаються, спостерігаючи за однолітками.

Дозвольте дітям активно ділитися своїми думками і заохочуйте їх до цього. Цю вправу можна виконувати в парах/групах.



Розвивальна гра «Фантастична істота»

Мета: навчити дітей креативно мислити, зв'язно висловлювати свою думку, працювати на спільний результат, працювати у групі, досягати компромісів.

Хід гри:

1) Кожна дитина самостійно будує модель фантастичної істоти. На це виділяється, наприклад, 10 хвилин.

2) Коли діти завершили будувати, попросіть їх розповісти про своє «творіння» один одному.

Запитання до дітей:

- Яке ім'я могла б мати ваша істота?
- Де вона могла б жити?
- Як ви думаєте, що вона могла б їсти?
- Як ви думаєте, про що вона могла б мріяти?

Поради та хитрощі:

• Спонукайте дітей ділитися думками один з одним і ставити один одному питання. За необхідності допомагайте дітям ставлячи питання!



Розвивальна гра «Кольорові асоціації»

Мета: навчити дітей зосереджуватися під час виконання завдання, асоціативно мислити, логічно обґрунтовувати свою думку, тренувати пам'ять.

Хід гри:

1) Діти сідають колом. Розмістіть у середині кола набір цеглинок різних за формою та кольором.

2) Назвіть будь-який фрукт. Діти повинні взяти і покласти перед собою цеглинку такого кольору, з яким у них асоціюється цей фрукт.

3) Якщо у дітей цеглинки різних кольорів, попросіть їх пояснити чому, на їхню думку, так трапалося.

4) Далі педагог пропонує дітям назвати характеристики, якості та властивості названого фрукта.

Запитання до дітей:

- Для чого в житті потрібні кольори?
- Що буває тільки одного кольору, різнокольоровим?
- Що можна приготувати з цього фрукта?

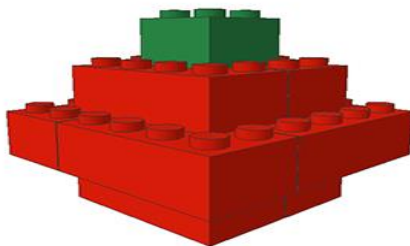
Поради та хитрощі:

Пам'ятайте, що у цьому завданні немає правильних чи неправильних відповідей, і діти не повинні виправляти один одного. Адже в уяві однієї дитини яблуко може бути зеленим, а іншої – червоним.

Кольоровий код

1. Педагог називає підряд фрукти та овочі (або розповідає історію про них), а діти викладають цеглинки-асоціації у рядок. Після цього діти розшифровують кольорову послідовність, називаючи фрукти та овочі в тому порядку, в якому називав педагог.

2. Далі педагог просить дітей поміняти певні цеглинки місцями і «розшифрувати» створений кольоровий код.



Розвивальна гра «Акробати»

Мета: навчити дітей утримувати баланс, координувати рухи тіла, аналізувати ситуацію, бути уважним, експериментувати і генерувати оригінальні ідеї, зосереджуватися на виконанні завдання.

Хід гри:

1) Педагог пропонує кожній дитині взяти по 10 цеглинок.

2) Педагог пропонує дітям розмістити цеглинки: на голові, на руці, на коліні, на стопі, на лікті тощо.

3) Виграє той, хто зможе розмістити на собі якомога більше цеглинок.

4) Метою гри може бути витривалість. Якщо дитина впустиць цеглинку, то вона закінчує гру. Виграє той, хто найдовше втримає цеглинку/и на собі.

Запитання до дітей:

- Де найскладніше/найлегше втримати цеглинку?

Поради та хитроці:

- Пам'ятайте, що цю гру необхідно адаптувати відповідно до віку і рівня фізичного розвитку дітей.

Веселий твістер

1. Педагог пропонує дітям залишити 5 цеглинок певних кольорів (наприклад, синього, червоного, зеленого, жовтого і білого).

По команді «Граємо!» діти кидають цеглинки на підлогу.

Потім педагог пропонує дітям доторкнутися правою рукою до білої цеглинки, правою ногою до зеленої цеглинки, ліктем до синьої цеглинки тощо.

2. Педагог пропонує дітям розташувати цеглинки на столі перед собою. Потім педагог пропонує дітям виконати наступне завдання: доторкнутися великим пальцем правої руки до червоної цеглинки, доторкнутися мізинцем лівої руки до зеленої цеглинки сусіда тощо.

Розвивальна гра «Бар'єри»

Мета: навчити дітей розуміти прості математичні моделі та використовувати їх для вирішення проблемних завдань, робити і перевіряти припущення, зосереджуватися, бути ініціативними.

Хід гри:

1) Діти будують бар'єри різних розмірів (як показано на малюнку). Це завдання можна виконувати у малих групах, у парах чи індивідуально.

2) Методом прикладання або за допомогою лінійки чи будь-якого іншого вимірювального приладу діти вимірюють висоту/ширину своїх бар'єрів.

3) Далі педагог пропонує дітям порівняти отримані числа (якщо вимірювання було лінійкою) і визначити найвищий, найширший бар'єр тощо.

Поради та хитрощі:

- Дайте дітям можливість перевірити чи зможуть вони перестрибнути бар'єри.

- Це завдання найкраще виконувати у просторому приміщенні або на вулиці.

Будуємо, експериментуємо.

Педагог пропонує дітям створити бар'єри-ворота, в які можна прокотити м'ячі різного розміру. Спробувати прокотити та зробити висновок, що ширина бар'єрів-ворот буде залежати від розміру м'яча.

Педагог пропонує дітям варіант гри, коли треба кинути м'яч таким чином, щоб він перестрибнув через бар'єр, не збивши його.

Педагог може запропонувати дітям придумати власні варіанти гри.



Розвивальна гра «Одне ціле»

Мета: навчити дітей координувати рухи, домовлятися про певну послідовність дій, спільно працювати над завданням.

Хід гри:

1) Діти об'єднуються у пари. Біля кожної пари є певна кількість цеглинок.

2) У кожній парі діти вирішують, хто використовуватиме лише праву руку, а хто – ліву.

3) Після цього діти будують щось разом (наприклад, будинок).

4) Через певний час педагог просить дітей помінятися місцями. Той з пари, хто будував правою рукою, тепер будуватиме лівою, а відповідно інша дитина - навпаки.

Запитання до дітей:

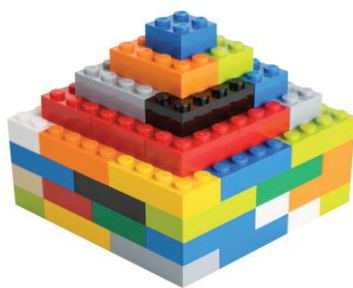
- Що було найскладнішим, коли ви будували разом?

- Як ви впоралися з труднощами?

Поради та хитрощі:

Щоб полегшити дітям завдання, можете дати їм завдання створити фігуру на задану тематику (наприклад, будівлі, транспорт тощо).

Разом швидко. Педагог пропонує дітям побудувати названий об'єкт за відведений час. Виграє та пара, яка найшвидше впорається із завданням.



Гра «Чарівні LEGO- перетворення»

Мета: закріпити знання про властивості геометричних фігур. Виховувати терпіння та наполегливість під час виконання завдання. Розвивати творчу уяву, асоціативне мислення.

Обладнання: цеглинки конструктора LEGO.

Завдання: педагог пропонує учасникам викласти з цеглинок конструктора прямокутник. Потім перетворити прямокутник на квадрат.

- Чим квадрат відрізняється від прямокутника?
- На що схожі ці фігури в навколишньому світі?

Розвивальні ігри з елементами «Танграму»

Розвивальна гра «Чарівний круг»

Мета: розвивати сенсорні здібності дітей, просторову уяву, логічне мислення, творчість; формувати уявлення про овал; сформувати практичні та розумові якості.

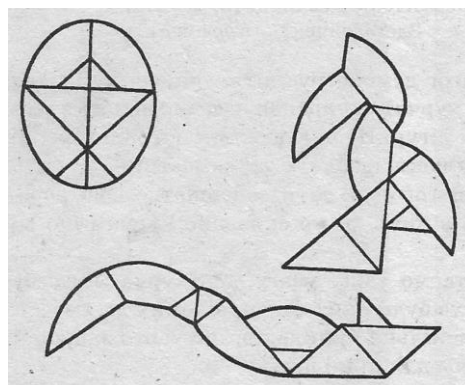
Для гри потрібно виготовити овал розміром 15x15 см. Розрізати його на 10 частин – 4 трикутники (2 маленьких і 2 великих); 2 фігури, схожі на чотирикутник (одна із чотирьох сторін у кожного – округлої форми); 4 фігури (2 великі, 2 маленькі), схожі на трикутник (одна сторона в кожного – округлої форми). Використовуючи всі частини, можна створювати різні силуети, фігурки за зразком або за власним задумом.

Хід гри:

1. Ознайомлення дітей з набором фігур. Розглядання і називання їх частин, форм, розмірів. Комбінування, приєднання однієї геометричної фігури до іншої з метою створення іншої.

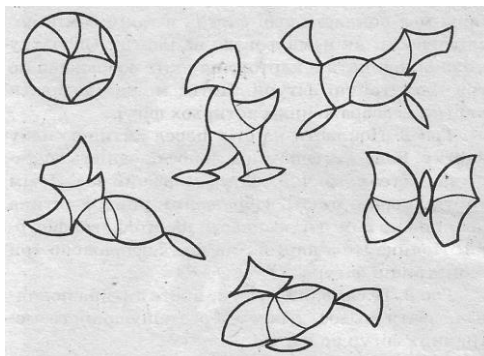
2. Складання фігури-силуету за зразком.

3. Складання фігур за власним задумом.



Інший варіант розрізування круга. Круг розрізати на 7 частин, як зазначено на рисунку: 2 рівні між собою, схожі на овал; 2 частини, схожі на трикутник; 3 частини, різні за формою і розміром. Орієнтиром для розрізування є центр круга.

Частини округлої форми допоможуть скласти силуети пташок, тварин, комах.



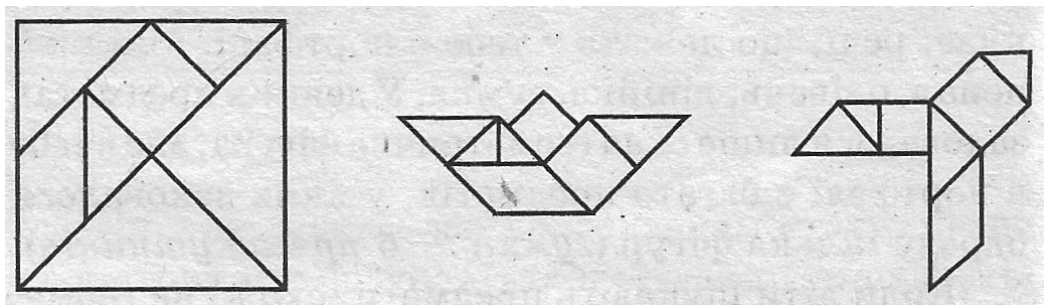
Розвивальна гра «Піфагор»

Мета: розвивати просторову уяву, мислення, увагу.

Для гри потрібно виготовити квадрат з картону зі стороною 7 см. Розрізати його на 7 геометричних фігур: 2 різних за розміром квадрати, 2 маленьких трикутники і 2 великих, 1 чотирикутник (паралелограм). Використовуючи всі частини, приєднуючи одну до одної, можна створити багато цікавих різноманітних зображень за зразком або за власним задумом.

Хід гри:

1. Ознайомлення з набором фігур: назви, порівняння за розміром; складання нових геометричних фігур; показ сторін і кутів; добирання тільки трикутників або тільки чотирикутників.
2. Складання фігур за зразком.
3. Складання фігур за власним задумом.



РОЗДІЛ 3. СИСТЕМА ЗАНЯТЬ З ЕЛЕМЕНТАМИ ТРВЗ

ЖИВІ ФРУКТИ

Заняття з пріоритетом природничих та мовленнєвих завдань

Мета: закріплювати у дітей системне бачення навколишнього світу; вчити помічати його складові частини; вправляти у складанні описових розповідей, використовуючи прийом емпатії; вчити знаходити пряму аналогію за кольором, формою; розвивати пам'ять, мислення, фантазію; виховувати інтерес до довкілля.

Попередня робота: опис фруктів, ягід; екскурсія до магазину, торгової палатки, де продають фрукти; розгляд репродукцій картин із зображенням натюрмортів; проведення дидактичних ігор: «Упізнай на смак», «Чарівний мішечок», «Упізнай за описом», «Що де росте?» та бесіди «Що можна приготувати з ягід та фруктів?».

Матеріал: загадки про фрукти, ягоди; предметні картинки із зображеннями фруктів, ягід, дерева, куща, трав'янистої рослини; картки із зображенням недомальованих фруктів для кожної дитини; схема, фломастери; яблука на тарілці та в кошику.

Хід заняття

Вихователь (*тримає в руках яблуко*). Діти, що це? Так, це яблучко. Яке воно? (*Діти описують*). Воно червонобоке, кругле, запашне, солодке, а, може, й кисле. А ще воно не просте, а чарівне, бо виросло в прекрасній країні Фрутляндії. Сьогодні ви дізнаєтеся, що це за країна. Коли відгадаєте загадки, знатимете, хто її населяє.

1. Саме, як кулачок,

Червоненький бочок.

Торкнешся – гладеньке,
Відкусиш – солоденьке (*Яблуко*).



2. Дуже гарний я – зелений,
Ще буваю темно-синій.
Без драбини і щаблів
Вилізаю по стіні.
Вус зелений завиваю,
В грона соку наливаю
І маленьким дітлахам
Все до крапельки віддам (*Виноград*).



3. Синій колір,
кисло-солодкий смак,
Кам'яне серце (*Слива*).



4. За хатиною в садочку,
у зеленому віночку
Та в червоних намистах
стоїть дівка молода.

І збігаються всі діти,
щоб на неї поглядіти:
За намисто кожен – смик!
Та й укине на язик (*Вишня*).



5. Я – кислий. Був зелений,
Поспів – і пожовтів.
З південної країни
До чаю прилетів (*Лимон*).



6. На дереві лампочки
Висять жовтенькі.
Нема від них світла,
Зате солоденькі (*Груша*).



– Яблуко, груша, слива, персик, банан – це що? (*Фрукти*). А
малина, смородина, полуниця, горобина, калина? (*Ягоди*). Де ростуть

фрукти та ягоди? *(В саду, в лісі)*. А яка ягода росте на городі, що називається баштан? *(Кавун)*.

Проводиться дидактична гра «Що де росте?». Діти розкладають предметні картинки із зображеннями фруктів та ягід навколо зображень дерева, куща, трав'янистої рослини в залежності від того, що де росте

– А звідки до нас приїхали банан, хурма, айва, ананас? Чому вони не ростуть у нашій місцевості? *(Їм потрібне тепло, тому вони ростуть там, де завжди літо. Наші рослини можуть узимку «спати», а навесні «прокидатися» й рости, вони витриваліші до холоду)*. Тепер пофантазуємо й придумаємо нові фрукти, які могли б рости і в далекій Африці, і в нас. Для цього об'єднаємо назви одних фруктів з іншими. Наприклад: яблуко + ананас = яблунас; хурма + груша = хурмуша.

Вихователь роздає дітям по дві предметні картинки, на одній із яких зображено екзотичний фрукт, а на другій – фрукти з нашої місцевості. Діти придумують назви нових фруктів.

– Діти, чим корисні фрукти та ягоди? *(В них багато вітамінів та мікроелементів, потрібних для здоров'я людини)*. Отже, фрукти – це добре? А коли погано? *(Можливі відповіді дошкільнят: «Якщо їсти їх недозрілими, немитими: якщо з'їсти їх забагато»)*. Що можна готувати з фруктів? *(Вичавлювати сік; варити джем, повидло, варення, компот, желе; виготовляти цукерки; пекти пиріжки)*.

А лічити фрукти можна? Полічіть, скільки яблук лежить на цій тарілці. Так, п'ять. Одне яблучко я розрізаю навпіл. Скільки стало яблук? *(Діти відповідають)*. Які фрукти схожі на трикутник? *(Груша,*

кетяг винограду, полуниця). На круг? (Яблуко, абрикос, персик, апельсин). На овал? (Слива, агрус, лимон).

Ось картки із зображенням недомальованих фігур – це «негативи» фруктів та ягід. Щоб отримати знімки, ви маєте їх проявити, тобто домалювати, аби зображення було чітким. *(Діти домальовують зображення фруктів та ягід).*

Дидактична вправа «Оживляємо фрукти»

– А тепер скажемо магичні слова: раз, два, три, картинко, оживи!

Діти складають розповідь про фрукт чи ягоду.

Розповіді дітей.

- *Я – груша.* Росту в саду, але не в дитячому, а у фруктовому, на високому дереві. Я жовта. Солодка, як мед. З мене готують сік, варення, компот.

- *Я – банан.* Прилетів сюди на літаку з далекої Африки. Там завжди літо, багато сонця, тому я такий жовтий і смачний. Мене люблять усі діти.

- *Я – виноград.* Буваю синій, зелений, кислий і солодкий. Росту на кущі, на виноградній лозі. Я дуже корисний, додаю сили хворим. Мої сушені ягідки називаються родзинками. Вони смачні, їх додають до солодких страв.

– *Малята, погляньте на малюнок. Якщо фрукти схожі на геометричні фігури, то що може означати це зображення? Чим це може бути? (Можливі відповіді дітей: кошиком ти вазою з фруктами; компотом у банці; джемом; цукерками-карамельками; желе; ілюстрацією, картинкою «Натюрморт»; листівкою; пактом мультифруктового соку; вітриною магазину). Навіщо сливі, вишні,*

абрикосу кісточка? Адже її все одно викидають, коли їдять плід? (З кісточки виростає нова рослина).

Проводиться дидактична вправа «Що з чого».

Дітям дається завдання розкласти по порядку предметні картинки із зображенням процесу росту, розвитку рослини від насінини до використання її людиною. Наприклад: кісточка – паросток – дерево (кущ) – квітка – плід – пакет соку (банка джему), цукерка, пиріжок.

– Чи сподобалася вам країна Фрутляндія? Що цікавого ви дізналися про її мешканців? А де ж наше яблучко? огляньте, воно тут не одне, їх цілий кошик. За час нашої подорожі відбулися справжні дива. Це вам смачний привіт від усіх фрутляндців. Вихователь частує дітей яблуками.



ХТО ЛІТАЄ В НЕБІ

заняття з пріоритетом природничих та мовленнєвих завдань

Мета: розширювати знання дітей про зимуючих та перелітніх птахів; розвивати увагу, зв'язне мовлення, креативне мислення; виховувати любов до живої природи.

Матеріали та обладнання: ілюстрації із зображенням птахів.

Хід заняття

У небі

Пташка ця невеличка –

Жовтогруда синичка.

Горобчик сірий прилітав,

Всі крихти миттю поклював.

Шпак весною прилітає

І пісень дзвінких співає.

Все сорока підбирає,

Що на сонечку засяє.

Всю ніч сова літає,

А вранці засинає.

Цілий день «ку-ку» лунає:

Це кує зозуля в гаї.

Дятел на сосні сидить,

Дзьобом лунко стукотить.

Зліпила ластівка гніздечко

Під дахом, з самого краєчку.

Снігур зимою прилетів,

Бо не боїться холодів.

Лелека на даху гніздиться –

Людей лелека не боїться.

Лебідь поважний біліший за сніг,

Серед птахів красивіший за всіх. *Олеся Квітка*

Педагог пропонує:

- Прослухати вірш (читання супроводжується показом предметних картинок із зображенням птахів).

- Розповісти, яких птахів і де бачили діти. Що робили птахи?

- Прослухати казку «Як лисичка вчилася літати» і після ки дати відповіді на запитання педагога.

Зустрівся з лисицею журавель:

– Що, лисиця, чи вмієш ти літати?

– Ні, не вмію,

– Сідай на мене, навчу.

Сіла лисиця на журавля. Поніс її журавель високо-високо.

– Що, лисиця, чи бачиш ти землю?

– Ледве бачу: за макове зернятко земля здається! Журавель її й скинув із себе. Лисиця впала на м'яке місце, на сінну купу. Журавель підлетів:

– Ну як, вмієш, лисиця, літати?

– Літати вмію – сідати важко!

– Сідай знову на мене, навчу.

Сіла лисиця на журавля. Ще вище поніс він її і скинув із себе. Впала лисиця на болота: на три сажени пішла в землю. Так лисиця й не навчилася літати.

- Поставити запитання за текстом:

- Чому лисиця не змогла навчитися літати?

- Чи вміють тварини літати? Чи можна всім літати, як птя хам?

- Переглянути «Театр на фланелеграфі» за віршем С. Зайцем

«Горобець».

Жив на світі горобець.

Був він справжній пустунець.

Скрізь горобчик наш літав

І звіряток розважав.

Він до лиски підлітає

І на носик їй сідає,

Весело зацвірінчить –

І зліта в ту саму мить.

Любить він в пилюці гратись,

У калюжі покупатись.

І ніяк йому не лінь

Звідусіль кричать: «Цвірінь!»

Якось раз він захворів

І в гнізді півдня сидів.

Тут сорока стурбувалась:

Із горобчиком щось сталось!

Не літає, не шумить

І звірят не веселить!

Миттю до горобеняти

Мчать звірята і пташата

І несуть йому суніці,

І зерно, і полуниці.
Все горобчик поклював
І здоровим знову став.
Знову скрізь пустун літає,
«Цінь-цвірінь!» усім співає.

• Провести гру «Граки прилетіли», попередньо розучивши лічилку:

Дивний птах вночі літає,
Навіть лева налякає.
Ухкає, а не співа! Називається сова.

Діти стають у коло, один гравець стає посередині й каже (або співає):

Граки летять,
На всю Україну сурмлять:

– Гу-гу-гу – Ми несемо вам весну.

При цьому він піднімає руки вгору, показуючи, як летять граки.

Діти піднімають руки й кричать йому у відповідь:

– Летять, летять!

Журавлі летять,
На всю Україну кричать:

– Курли-курли – спробуй нас наздожени.

• Чітко й швидко вимовити скоромовки:

Гуля, гуля-голубок прилетів у наш садок.

Я сипну йому пшона: – Голубочок, на!

Курличі курличуть, курличаток кличуть:

– Курли, курли, курличеньки, до річеньки, до річеньки.

- Відгадати загадки і скласти речення зі словами-відгадками:

У червоних чоботях,
В білому халаті
Він весною прилетів
і сидить на хаті (*Лелека.*)

Балакуча стрекотуха,
Все почує, все підслуха.

Ліс швиденько облетить
І про все розкаже вмить (*Сорока.*)

- Виконати етюд за змістом віршів.

Горобчик

Гей, горобчику, спочинь –
Зранку просиш: ... (*Цінь-цвірінь.*)

Хочеш їсти? То в долоньки
Крихточок насиплю троньки.

І цвірінька вдячно він:

– От спасибі! – ... (*Цінь-цвірінь.*)



В ГОСТЯХ У КАЗКИ

заняття з пріоритетом мовленнєвих завдань

Мета: вчити дітей творчо мислити, розгадувати загадки, вигадувати новий кінець для казки. Сприяти розвиткові вміння дітей за допомогою засобів виразності (інтонація, міміка, жести, характерні рухи, поза, хода) передавати не лише зовнішні риси героїв, а й їхні внутрішні переживання, різні емоційні стани, почуття, ставлення, взаємини між персонажами; учити самостійно виконувати способи передачі їхньої поведінки. Розширити мовленнєві ресурси дітей, фонематичний слух. Розвивати логічне мислення, пам'ять, увагу, творчу уяву. Виховувати самостійність мислення дитини, активність, наполегливість.

Матеріал: дзвоник, Велика Книга Казок, настільний театр казки «Колобок», інші герої казок, конверт, дидактична гра «Упорядкуй події».

Хід заняття

Вихователь: Діти, давайте привітаємось і побажаємо один одному чудового настрою. Сьогодні ми з вами будемо мандрувати Країною Казок.

Вихователь: Казка – це країна мрій та фантазій. Тільки-но закриєш очі, і казка перенесе тебе у свій чарівний світ. Світ добра і зла, любові і ненависті, краси і потворства... Казка навчить бути сильним, мужнім, винахідливим, працелюбним та добрим...

Вихователь: Діти, а чи любите ви казки? Які казочки ви знаєте?
(відповіді дітей).

Вихователь: А подорожувати нам по Країні Казок допоможе «Чарівна Книжка» (*педагог демонструє дітям «Велику Книгу Казок»*).

Вихователь: Отже, подорож починається... (*педагог дзвонить у дзвоник*)

Нумо, очі закриваємо...

В Країну Казок вирушаємо.

Книжко, книжко, поспішай,

Двері в Казку відчиняй!

Вихователь: Ось ми і в Чарівній Країні! Та чомусь Книга Казок не відкривається! Діти, як ви гадаєте чому, що могло статися? (*діти промовляють свої версії*).

Вихователь: Я здогадалася, мабуть, нам треба відгадати загадки, які приготувала для нас Королева Казкової-Країни (*діти розгадують загадки, а Чарівна-Книжка відкривається на потрібній казці – відповіді*):

«Колобок» – втік від Баби і від Діда. Звірив різних зустрічав. Та Лисичка Пустуна з'їла враз і будь така!

«Ріпка» – розкажу вам, діти, казку : і про Кішку, про Собачку, і про Діда, і про Бабу, і про Мишку та Онучку. А ви всіх їх пригадайте, назву казки відгадайте.

«Маша і ведмідь» – Сидить Дівчина в корзині на ведмежій дужій спині. А чому туди сховалась ? Так нікому й не призналась!

«Івасик-Телесик» – виріс цей Хлопчина з малої деревини. У печі Зміючку спік. Сам на дерево утік. Його Гусятко врятувало, на крилечка свої взяло. Принесло до мами й тата пирогами частувати.

«Вовк і 7 козенят» – Підробив він голосок. Став на маминім співати і маленьких Діточок страхувати та лякати! Що за казка завітала? Здогадалися малята?

«Котик і Півник» – Сидить Півник на печі, їсть смажені калачі. Тут Лисичка прибігає, швидко Півника хапає. Біжить Котик рятувати, в Лиски Півника забрати.



Вихователь: Молодці, правильно відгадали всі загадки! Цікаво, яка ж буде наступна сторіночка?

Вихователь: Це сторінка «Всезнайок». Зараз перевіримо, чи добре ви знаєте українські казки:

– Мишенят у казці «Колосок» звали... (як?)

- Лисиця пригостила Журавля ... (чим?)
- Хто вкрав Івасика-Телесика?
- Кого привів до Баби з Дідом Солом'яний Бичок?
- Що приказував Вовк, коли хвостом рибу ловив?
- Хто прогнав Козу-Дерезу з Лисиччиної хатинки?
- Чи може їжачок насправді перегнати Зайця? А як у казці?
- Яку пісеньку співала Лисиця Півнику? Що це за казка?

Вихователь: Розумні ви малюки, всі казки знаєте! А тепер перегортаємо наступну сторіночку... Напевне, нас чекає якийсь сюрприз!.. Подивіться, який великий конверт. Що в ньому? *(діти розглядають конверт й ілюстрації до казки).*

Вихователь: Не зрозуміло, що це за казка? Діти, спробуйте здогадатися.

Вправа «Упорядкуй події» *(діти повинні в правильному порядку розкласти картинки і здогадатися, яка це казка).*

Вихователь: Вірно здогадалися – це казка «Колобок». Давайте пригадаємо героїв цієї казки. Хто із героїв добрий (злий, хитрий, невпевнений, зухвалий, боязкий). Чому ви так думаєте?

Вихователь: Діти, як ви гадаєте, а чи у всіх героїв казки був однаковий настрій? Давайте спробуємо його показати *(діти передають настрій, емоції, рухи персонажів).*

- Як була заклопотана Бабуся, коли випікала Колобка?
- Як зрадив Колобку Дідусь?
- Який був настрій в Колобка, коли тікав від Баби та Діда?
- Покажіть, як зустрілися Колобок і Зайчик (Вовк, Ведмідь, Лисиця).

– Чи змінювався настрій у головного героя протягом казки? Як? Чому?

– Заспівайте пісеньку Колобка весело, сумно, злякано...

Вихователь: Діти, пригадайте, чим закінчилась казка «Колобок»? Чи подобається вам такий кінець? Давайте спробуємо його переробити на більш добрий та повчальний (*діти висловлюють свої версії*).

Вихователь: Молодці, чудово впоралися із завданням. Гадаю, Колобок буде тільки вдячний вам, малята, що його пригоди так гарно закінчилися!

Вихователь: Перегортаємо ще одну сторіночку нашої Чарівної Книги... Нас чекає ще один сюрприз (*педагог демонструє дітям персонажів настільного театру «Колобок» та інших казкових героїв: поросся, півник, котик, коза, собака...*).

Вихователь: Давайте, спробуємо придумати нову казочку про «Колобка» та ще і з цікавішим кінцем (*діти розігрують настільний театр нової казки «Колобок»*).

Вихователь: Молодці! Яка чудова казочка у нас вийшла. Придумайте для неї ще і нову назву («Пригоди колобка», «Подорож Колобка», «Як Колобок розумним став», «Колобок і Півник», «Повернення Колобка»...).

Вихователь: Ось перегорнута і остання сторіночка Чарівної Книги Казок! Наша подорож підійшла до кінця!.. На жаль, нам час повертатися в дитячий садочок (*дзвонить у дзвоник*).

Нумо очі закриваємо...

І в садочок вирушаємо...

1-2-3 – повернулись з Казки ми.

Вихователь: І знову ми в дитячому садку. А на згадку про нашу чудову подорож я приготувала вам подарунки – картинки улюблених казкових героїв. Розфарбуйте їх і разом з друзями придумайте багато нових, цікавих казочок чи історій.

Вихователь: До побачення, діти. Та ніколи не забувайте, що казки – це наші друзі. Вони живуть в нашому серці, в нашій душі, у нашому розумі та уяві. Вигадуйте, міркуйте, фантазуйте – і казка ніколи вас не покине; буде завжди поруч, буде радувати і дивувати вас.



ЗИМОВІ ЦІКАВИНКИ

Конспект з розвитку мовлення та ознайомлення з соціумом з елементами ГРВЗ (старша група)

Мета: продовжувати вчити дітей переказувати оповідання та відгадувати загадки за допомогою символів; складати описові розповіді, не називаючи предмет. Закріпити вміння правильно будувати речення. Активізувати словник дітей словами, що означають

зимові явища. Розвивати асоціативне мислення, творчу уяву, фантазію. Виховувати ціннісне ставлення до природи.

Обладнання: сніговик, чарівна торбинка, 1 велика сніжинка і 7 маленьких, ноутбук, схеми речень про зимові явища, матеріал для малювання.

Хід заняття

Вихователь: Дітки, візьміться за ручки, заплющіть оченята та відчуйте тепло один одного. А тепер розплющіть очі та подаруйте один одному ніжну посмішку.

Вихователь: Малята, скажіть, який у нас девіз?

Діти: Ми допитливі малята,

Хлопчики й дівчата.

Дуже любимо гратися

Про щось нове дізнаватися! **Вихователь:** (стук у вікно)

Подивіться хто прийшов до нас у гості?



-Що у нього за плечима?(чарівна торбина)

-Як ви думаєте, що приніс нам сніговик?

Взимку зірка біла

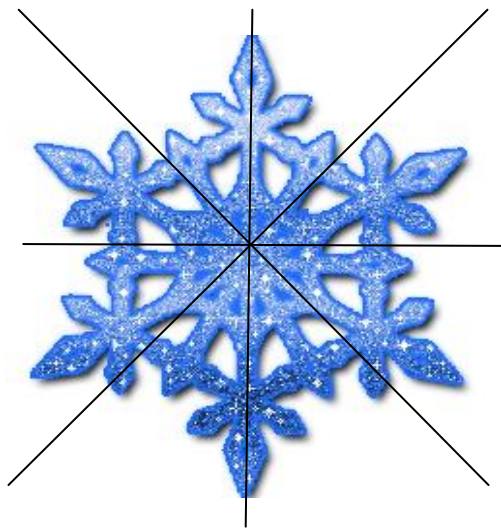
З неба прилетіла

Багато промінчиків має

На сонечку сяє?

(Знаходимо у торбинці сніжинку до якої прикріплений лист з проханням про допомогу.) Сніговичок-бешкетник заховав подружок сніжинки у своєму королівстві. Ми будемо подорожувати з сніжинкою і розв'язувати завдання, за кожне розв'язане завдання сніговичок буде повертати одну сніжинку.

1 завдання: Д/гра «Склади ціле з частин»



(Сніговик повертає першу сніжинку)

2 завдання:

Вихователь: Сніжинка запрошує діток подивитися відео про народження сніжиночок і як вони потрапляють до нас на землю.

(перегляд відео)

-Де народилися сніжиночки?

-Чому вони вилітають з хмаринки?

-Чому тануть сніжинки?

-Що відбувається коли сніжинки об'єднуються?(багато снігу)

Діти досліджують сніг у ємкості. Д/гра «Який сніг»

Вихователь: Дітки, ви гарно справилися з завданням і за це отримуєте ще одну сніжинку.



3 завдання:

Вихователь: Сніговичок показує нам «чарівне віконечко». Заирнемо у віконечко та побачимо які зміни відбулися у природі з приходом зими.

Д/гра «Віконечко природи»

(Діти зазирають у віконечко у «підзорну трубу» та називають прикмети зими)

- З хмаринок часто йде сніг;
- На вулиці сильний мороз;
- Дерева заснули і в них не рухається сік;
- Птахи відлетіли у теплі краї;
- Діти одягнули теплі шапки і шубки.

(діти підглядають у схеми речень, розкладені на підвіконні і за ними розповідають прикмети)

Вихователь: Що ж, ми отримали ще одну сніжиночку, можемо рухатися далі.

Вихователь: Малята, а ми знаємо оповідання про сніжинку?

Давайте пригадаємо оповідання **В. Сухомлинського «Хлопчик та сніжинка»**

З неба летіла додолю сніжинка. Вона була легка, ніжна, прозора, мов пушинка. І красива, мов зірка. На землі стояв хлопчик. Він бачив, як падає сніжинка, і думав: «Ось вона впаде комусь під ноги, і її затопчуть».

Ні, не треба падати сніжинці на землю. Не треба її затоптувати. Хлопчик простягнув долоню. Він захотів приголубити сніжинку. А вона впала на добру, теплу його руку й розтала. Хлопчик із жалем дивиться на долоню. А там блищить крапелька, мов сльозинка.

(Діти переказують оповідання за допомогою схем)

-На що була схожа сніжинка?

-Чому сніжинка розтанула?

-Яким був хлопчик?

Вихователь: Ми отримуємо ще одну сніжинку від сніговичка.



4 завдання:

Д/гра « Що у мішечку»

(На столику лежить багато торбинок . Дитина підходить, вибирає торбинку, розглядає предмет, описує не називаючи його, а решта діток відгадує.)

- Сніжинка: біла, холодна, має промінці, випала з хмаринки;
- Сніжка: біла, кругла, утворилася з багатьох сніжинок;
- Бурулька: прозора, холодна, гостра;
- Сніговик: білий, холодний, має ніс-морквинку.

Вихователь: Отримуємо 4 сніжинку від сніговичка.

Психогімнастика « Сніжинка»

Уявімо себе маленькими, легенькими сніжиночками, яким так добре спиться в хмаринці(діти присідають, імітують сон).

Вони плывуть по небу, ніби у човнику (легко погойдуються) Їм добре, бо вони всі разом (діти обіймають один одного)

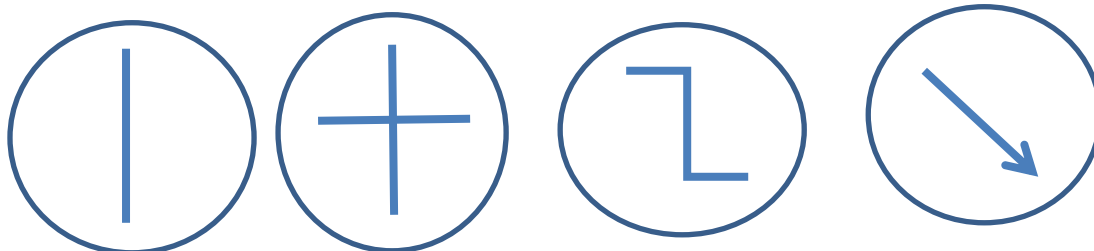
Налетів вітер, загойдав хмаринку і сніжинки полетіли (діти кружляють)

Вони кружляли над лісом, над полем, над містом.

Зрештою сніжинки опустилися на землю(присідають)

5 завдання: Д/гра « На що схоже»

Вихователь: Наша сніжинка потрапила на снігову кулю та розсипалася на багато частинок, на що вони схожі?



Вихователь: дітки, і з цим завданням ви гарно впоралися, тож отримуєте ще одну сніжинку.

5 завдання: «Реставруй сніжинку»

Малята, а давайте відновимо розламані сніжинки. (діти домальовують клеєм лінії та посипають сіллю)



(Отримуємо сніжинку і кріпимо всі отримані сніжинки на промінці великої сніжинки)

Підсумок: гра «Комплімент»

Діти передають один одному сніжинку та обмінюються компліментами.

МАНДРІВКА ДО ДРУЗІВ ІЗ КОСМОСУ

конспект розвивального заняття з розвитку творчої уяви дітей із використанням методів ТРВЗ (середня група)

Мета: підвищити загальний рівень культури мислення дітей; познайомити малюків із прийомами винахідництва; вчити способів

дій, які дозволяють самостійно робити відкриття, формувати якості творчої людини – життєздатність, допитливість, прагнення пізнавати нове.

Методи та прийоми: розвиток творчої уяви, моделювання маленькими чоловічками, метод мозкового штурму, психогімнастика, метод незакінчених малюнків, функціональна музика.

Завдання: формувати емоційне здоров'я дітей засобами гри; активізувати творчі пізнавальні та практичні можливості дітей застосовуючи креативну дошку; допомогти сміливо висловлювати свої думки, застосовуючи методи ТРВЗ.

Попередня підготовка дітей: ознайомлення з поняттям Космос, планети, зірки, космонавти; виконання вправ, спрямованих на вирішення проблемних ситуацій (психогімнастика, релаксація, промальовування, імпровізація кольоровою гамою), домальовування деталей до предметів, робота з креативною дошкою із застосуванням методів ТРВЗ.

Тривалість фрагменту заняття: 15-20 хв. Кількість дітей: 7.

Ресурсне забезпечення: креативна дошка, магнітні карточки із маленьким чоловічками: газоподібний, рідкий, твердий; магнітні предметні картинки; диск із записом космічної музики.

Хід заняття

Вихователь: Діти, щоб у нас був гарний настрій на занятті пропоную привітатися за допомогою веселого вірша. Я починаю рядок, а ви закінчуєте:

Солодке є слово – цукерка.

Блискуче є слово – люстерко.

І кисле є слово – лимон.

Є слово з віконцем – вагон.

Колюче є слово – їжак.

І вільне є слово – козак.

Є слово пухнасте – це сніг.

Є слово веселе – це сміх!

Вихователь: Діти, погляньте, які малюнки ми бачимо навколо?
(на підлозі, стільчиках розташовані різні космічні зображення: планети, зірки, комети, космонавти, сонце, місяць). А де ж можна зустріти такі предмети?

Діти: У космосі.

Вихователь: А ви б хотіли туди потрапити?

Діти: Так!

1. ММШ (метод мозкового штурму)

Вихователь: На чому можна туди долетіти?

Діти: Ракета, космольот, мітла Баби Яги, килим-літак, літаюча тарілка та ін). А ми на чому полетимо? *(відповіді дітей).* Ну що ж, тоді у путь, бо нас чекають інопланетні гості, які хочуть поспілкуватися з нами. Уявимо, що ми на нашому літаючому кораблі: візьмемося за руки, заплющимо очі: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 – полетіли! *(звучить космічна музика).* *(Діти відкривають очі –перед ними креативна дошка).*

Творча гра «Домалюй деталі»

Вихователь: Ось ми і на планеті Зета. А інопланетяни залишили нам послання (малюнки тварин складених з двох частин). Інопланетяни думають, що унас живуть такі тварини.

Діти: Ні! Це півник, але хвіст не його, а це їжачок, але таких вух у нього не має (і так далі).

Вихователь: А що ж потрібно зробити, щоб повернути тваринам свої зображення?

Діти: Те що не потрібно – витерти, а чого не вистачає – домалювати (*діти працюють*).

Творча гра «Космічний зореліт»

Вихователь: Діти, інопланетянам потрібно збудувати зореліт, але не знають як. Допоможемо їм? Ось цей малюнок (овал). Що потрібно зробити, щоб заходити до зорельота?

Діти: двері (*домальовують*).

Вихователь: А щоб було видно зірки під час польоту?

Діти: вікна (*домальовують*).

Вихователь: Для того, щоб зорельот не розбився під час посадки, що домалюємо?

Діти: ножки, підставку.

Вихователь: Щоб освічувати собі дорогу в космосі, що домалюємо?

Діти: Ліхтарики (*домальовують*).

Вихователь: А якщо зореліт на воду приземлиться?

Д: Човники прималювати.

Вихователь: А щоб був красивий?

Діти: Домалювати квіти, різні геометричні фігури.

Вихователь: Молодці! А зараз – сюрприз. Перед нами з'являться інопланетяни! (*виставляються на магнітах чоловічки: газоподібний, рідкий, твердий*). Знаєте їх? Так, бо вони не раз

приходили на наші попередні заняття із своїми іграми. От і зараз пограються.

Гра-вправа: «Розпізнай предмети» (ММЧ)

Вихователь: Спочатку ми пригадаємо як рухаються чоловічки – станемо в коло. Газик! (діти стрибають) Рідкий! (руки на пояс) Твердий! (міцно триматися за руки). А зараз я буду виставляти на дошці предмети, а ви подумаете яких чоловічків поставити під малюнком (на магнітах виставляються малюнки: чашка з чаєм, чайник киплячий, хмара, капаюча бурулька та ін). Діти добирають чоловічків до малюнків.

Вихователь: Молодці! (*звучить музика*). Час нам додому, сідаємо у наш космічний корабель – закриваємо очі, вперед! Ось і закінчилась наша подорож. Скажемо всім до побачення і йдемо до групи.

ПОДОРОЖ ДО КАЗКОВОГО МІСТА

інтегроване заняття для дітей старшого дошкільного віку

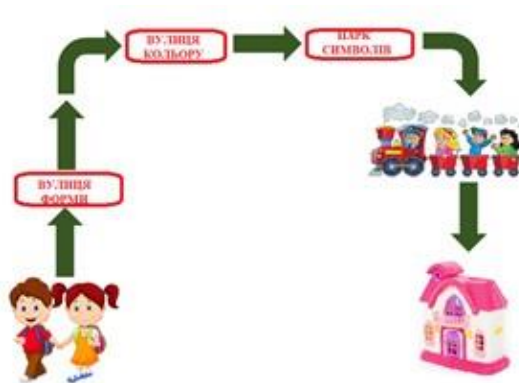
Мета: продовжувати знайомити дітей з символами, які позначають тверді, рідкі, газоподібні речовини; формувати вміння розуміти навчальні задачі та виконувати їх; продовжувати вчити ставити запитання та отримувати на них відповіді; вправляти у класифікації геометричних фігур за кольором, формою; розвивати системне мислення, мовленнєву активність, вміння діяти за певною схемою; розвивати уяву, застосовуючи прийом емпатії.

Матеріал: чарівна скринька, карта, площинні зображення будинків; дидактичний матеріал до вправ «Хто де живе?», «Добудуй

будинок», «Барвисті доріжки», символи (дивні чоловічки), картки із зображенням різних речовин.

Хід заняття

Вихователь: Діти, подивіться яка незвична скринька з'явилася у нашій кімнаті. Щоб відчинити її, нам потрібен ключ. Знайти його ми зможемо в Казковому місті. А допоможе нам ось ця мапа. Нам треба пройти всіма вулицями Казкового міста, виконати всі завдання, які підготували його жителі, щоб дістатися до ключа. Готові до подорожі?



Інтелектуальна розминка

Вихователь: Але спочатку невелика розминка – дайте відповіді на такі запитання:

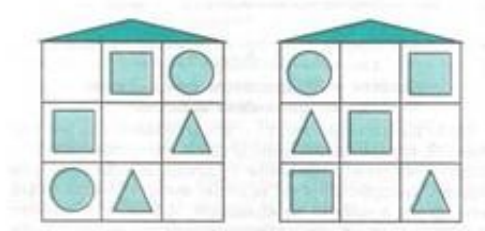
- Скільки ніг у карася?
- Скільки крил у поросят?
- Скільки сонечок на небі?
- Скільки вогників у світлофора?
- Скільки вух у двох собак?
- Скільки носів у двох котів?

– Ну що ж, ви кмітливі та уважні. Отже, вирушаймо в путь.

Дидактична гра «Добудуй будинок» (МСП)

Вихователь: Ми потрапили на вулицю Форми.

На цій вулиці в будинках на кожному поверсі всі вікна мають різну форму. А ось ці будинки ще недобудовані. Допоможемо будівельникам добудувати їх.

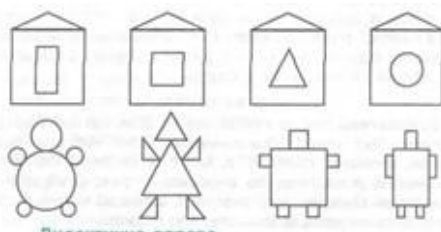


(В порожні віконечка слід розмістити геометричні фігури таким чином, щоб у кожному рядочку і кожному стовпчику вони не повторювалися).

Дидактична гра «Хто де живе?» (метод синектики)

Вихователь: Ці незвичайні чоловічки просять вас допомогти їм знайти свої домівки. Кожен із них хоче поселитися в будиночку, схожому чимось на нього самого. Діти отримують картки.

Малята «розселяють» чоловічків, з'єднуючи їх з відповідними будиночками стрілочками.



Дидактична гра «Барвисті доріжки» (МКЗ)

Вихователь: Ми продовжуємо свою подорож і потрапляємо на вулицю Кольору. На вулиці Кольору є чудовий парк Символів. У ньому треба вимостити доріжки з кольорових плит за моєю вказівкою.

- Перша фігура має 4 рівні кути і 4 рівні сторони.
- Друга без кутів, але не круг.

- Третя має три кути та три сторони.
- Наступна має чотири кути, дві довгі сторони і дві короткі.
- Наступна круглої форми.
- Остання фігура має 4 сторони, 4 кути, але це не квадрат.

(Діти знаходять геометричні фігури відповідно до опису і викладають їх на доріжки).

Метод маленьких чоловічків

Вихователь: А що це за незвичайні чоловічки зустрічають нас у парку? *(вихователь показує зображення)*. Діти називають чоловічків (статики, гідравлики, газики) і пояснюють, чому вони так називаються.

Дидактична гра «Раз-два-три, свій символ знайди» (ММЧ)

Вихователь: Зараз ми з вами поділимося на групи і за допомогою символів-чоловічків виконаємо наступне завдання (завдання виконується підгрупами).

У вас на столах лежить один олівець і один аркуш паперу, на якому зображені різні предмети та речовини. Вам спочатку необхідно обговорити і визначити, хто у вашій групі буде обводити предмети і речовини, а хто буде нам пояснювати свою роботу, а вже потім приступати до виконання завдання (дітям необхідно обвести предмети, явища чи речовини (тверді тіла, газоподібні чи рідини), що відповідають їх чоловічкові)



Після закінчення роботи, діти презентують свою роботу, відповідаючи на запитання: Які предмети, речовини ви обвели? Чому?

Фізкультхвилинка «Живі» чоловічки (ММЧ)

Діти виступають в ролі «живих» чоловічків. Коли вихователь називає тверду речовину, діти міцно тримаються за руки; рідку речовину – стають поряд, лише злегла торкаючись ліктями; газоподібну – діти рухаються по кімнаті.

Дидактична гра «Склади схему» (ММЧ)

Діти моделюють об'єкти і явища, що складаються з поєднання різноманітних чоловічків: вода в акваріумі, чашка з блюдцем і т. д.



Вихователь: А зараз нам час вирушати на центральну площу Казкового міста. Але спочатку давайте розставимо всі вагончики на свої місця.

Дидактична гра «Логічний потяг» (ФВА)

Діти складають логічний ланцюжок з предметних картинок і пояснюють свій вибір. (Набір картинок: книга, дерево, липовий цвіт, чай, вода, річка, камінь, палац, принцеса).

- Книга
- Дерево (книгу роблять з дерева)
- Липовий цвіт

- Чай (з липового цвіту заварюють чай)
- Вода (для чаю потрібна вода)
- Річка (вода є в річці)
- Камінь (на дні річки є каміння)
- Палац (з каміння можна збудувати палац)

Вихователь: А ось і головна площа. Саме тут жителі Казкового міста заховали ключ від скриньки. *Діти знаходять ключ, відчиняють скриньку, знаходять в ній конверт з літерами і викладають з них слово МОЛОДЦІ.*

ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ ЗА ДОПОМОГОЮ СИМВОЛІЧНОЇ СИНЕКТИКИ

майстер клас

План

1. Вправа «Чарівний глечик» (налаштування на роботу).
2. Гра «Перевтілення».
3. Презентація «Формування пізнавальної активності методом символічної синтететики»
4. Вивчення Різдвяного привітання (робота зі слухачами)
5. Притча «Вчися шукати».
6. Вправа «Прощання»

Шановні колеги, тема мого майстер класу : «Формування пізнавальної активності за допомогою символічної синтететики».

1. «Чарівний глечик»

Передусім мені хотілося б налаштувати вас на гарну співпрацю.

Пропоную Вам дістати по одному папірцю з чарівного глечика, який підкаже, що на вас чекає сьогодні або що вам потрібно зробити найближчим часом. Ці побажання впливають на настрій, підбадьорюють, надають впевненості.

Побажання із глечика:

- Тобі сьогодні особливо пощастить!
- Життя готує тобі приємний сюрприз!
- Усе складається для тебе найкращим чином!
- Сьогодні твій день, щастя тобі!
- Сьогодні фортуна з тобою!
- Памятай: ти народилася, щоб бути щасливою!
- Сьогодні очікуй прибутку!
- Зроби собі подарунок, ти на нього заслуговуєш!
- Усі твої бажання і мрії реалізуються, повір у це!
- Сьогодні твій щасливий день!та ін.

2. Гра «Перевтілення»

У Еріка Берна є цікава книга «Игры в которые играют Люди, Люди, которые играют в игры». В ній він пропонує можливі варіанти поведінки людей, які виконують різні ролі. Протягом дня ми мимоволі граємо в ці ігри. Сьогодні я вам пропоную додати ще одну главу в цю книгу, при цьому запропоновані ролі будуть незвичними для нас. Уявимо себе в запропонованій ролі - «очима» персонажа подивимося на сьогоднішній семінар.

А щоб вам легше було перевтілитися я дам вам цей предмет (учасники беруть з шкатулки канцелярський предмет який характеризує їх роль).

Я візьму першою: «Я - скрипка. Моя роль сьогодні є важливою, тому що я зможу не тільки з'єднати в одне ціле все головне, корисне а й скріпити об'єднати наш колектив на спільну співпрацю».

(Учасники беруть із шкатулки – олівець, гумка, коректор, ручка, файл, степлер, ножиці та ін. і розповідають про свою участь).

3. Презентація

Отже, ми з вами побачили щоб вміти перетілитися потрібно розвивати уяву та творче мислення. Технологія ТРВЗ сприяє розвитку багатой уяви, здатності до перетворень, уміння знайти приховані залежності і звязки, допомагає мислити нестандартними образами. Хочу поділитися з вами досвідом, щодо основних напрямків роботи...

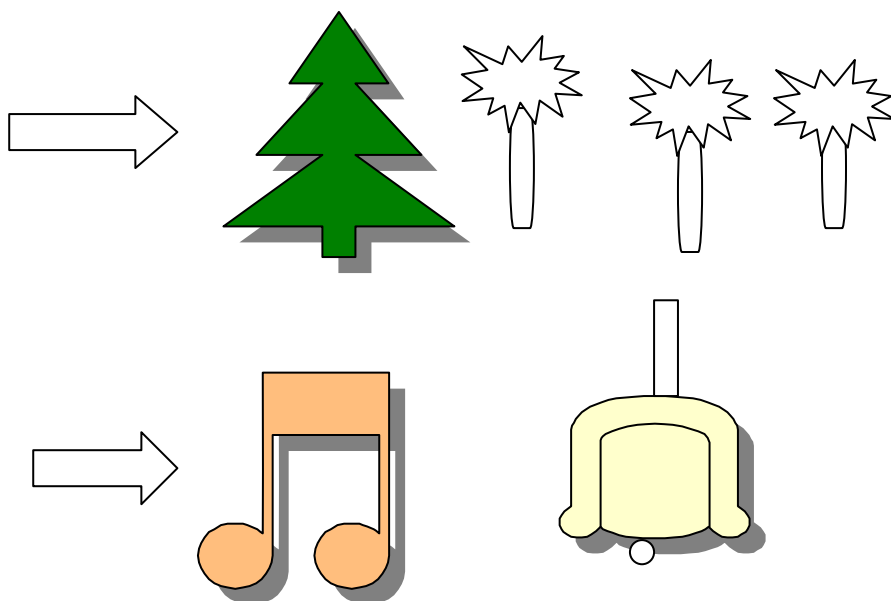
4. Вивчення Різдвяного привітання

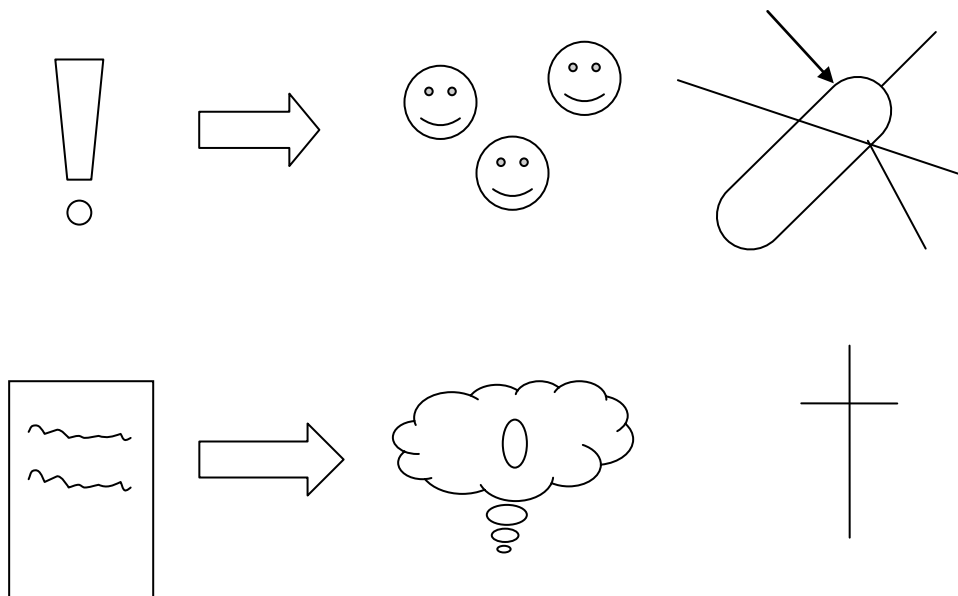
Хай ялинка мерехтить

Хай щедрівочка дзвенить

Бажаю бути всім здоровим

Вітаю вас з Охрещенням Христовим





5.Притча «Вчися шукати»

Всім присутнім хочу побажати успіхів у роботі і пам'ятайте, що кожна дитина потребує до себе особистісного підходу, диктує свій темп розвитку. Тому люблячі дорослі повинні бути весь час у пошуку. Про це нам говорить притча **«Вчися шукати»**.

Мудрець жив у хатині посеред лісу, але щодня до нього приходили люди. Одні питали поради, інші ждали розради. Кожен отримував у мудреця те що шукав.

Один юнак теж вирішив сходити до мудреця. Увійшовши до хатини мудреця й уклонившись він звернувся до мудреця з проханням: - Мудрецю допоможіть мені знайти шлях до знання.

- Добре, - відповів мудрець. – Але спочатку пообідаємо. Бачу, ти голодний.

- За останні два дні я з'їв тільки кілька диких плодів, - зізнався юнак. Тут у шафі є хліб, я піду принесу овочі, - сказав мудрець, зачинивши за собою двері.

Юнак чекав довго, але мудрець не повертався. Двері були замкнені, на крик і стукіт ніхто не відгукувався, віконця були занадто маленькі. Страшений голод мучив юнака і він почав шукати хліб. Обнишпоривши всі закутки й полиці юнак зрозумів, що хліб лежав у замкненій шафі. Ще кілька годин знадобилося йому, щоб відімкнути замок шафи за допомогою знайденого цвяха. Коли зуби голодного юнака упялися у скибку хліба повернувся мудрець.

Шукай знання так, як ти шукав хліб, - сказав він. – Той, хто шукає, завжди знаходить.

Отже, Шановні колеги, бажаю вам за будь-яких умов досягти мети. А якщо результат вашої справи виходить не таким яким ви очікували, робіть нові спроби, ніколи не відмовляйтесь від задуманого. Шукайте нові знахідки у своїй роботі, як юнак шукав хліб. Успіхів вам у цьому!

6. Вправа «Прощання»

На завешрення пропоную вам покласти руки один одному на плечі і тричі сказати: «Ми – молодці!».

ВИСНОВКИ

У системі освіти дошкільника ТРВЗ-технологія є інноваційною, пріоритетним завданням якої є формування творчого і критичного мислення дітей. Перевагою використання прийомів ТРВЗ-технології є мотивація до процесу пізнання та формування усвідомленого знання за рахунок активізації перебігу розумових операцій, що у свою чергу забезпечує варіативність вирішення проблемних завдань, ситуацій, уміння здійснювати рефлексію, оцінку власної діяльності, формують творче мислення дошкільнят. Такий результат можливий за умови розв'язання дошкільниками відкритих задач, тобто таких, які не містять чіткої умови, а передбачають глибокий аналіз дитиною набутого досвіду, залучення допоміжних матеріалів для відкриття нового знання та вирішення винахідницької задачі.

Особливостями використання ТРВЗ-технології в навчально-виховному процесі в закладі дошкільної освіти є:

- систематичне та послідовне включення в заняття прийомів ТРВЗ, починаючи з молодшого дошкільного віку з поступовим їх ускладненням та урахуванням індивідуальних особливостей дітей;
- надання переваги розв'язанню відкритих задач дошкільниками на занятті, результатом якого є створення нестандартного продукту;
- оперування в процесі розв'язання відкритих задач основними поняттями ТРВЗ: ідеальний кінцевий результат, ресурси та протиріччя; усвідомлення та розуміння дітьми їх значення;
- дотримання основних принципів ТРВЗ (принцип суперечності, принцип конкретності та принцип об'єктивності законів розвитку систем) під час розв'язання винахідницьких задач.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Альтшуллер Г. С. Как стать гением: Жизненная стратегия творческой личности [Електронний ресурс] / Г. С. Альтшуллер. – Режим доступу: <https://www.livelib.ru/book/1000261727-kak-stat-geniem-zhiznennaya-strategiya-tvorcheskoj-lichnosti-genrih-altshuller> (дата звернення: 22.03.2021).
2. Богат В. ТРВЗ: Основні положення / В. Богат // Дошкільне виховання. – 2007. – №7. – С. 18–20.
3. Гагаріна Н. П. Використання ТРВЗ на інтегрованих заняттях в роботі вихователя дошкільного закладу / Н. П. Гагаріна, О. О. Ревенець // Наукові записки Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка. Серія: Педагогічні науки. – 2017. – Вип. 156. – С. 142–146.
4. Гін А. ТРВЗ у педагогіці: практичні результати / А. Гін // Педагогічна майстерня. – 2014. – № 11. – С. 28–29.
5. Дідух О. К. Формування мовленнєвих компетенцій у дітей дошкільного віку та молодших школярів за допомогою ТРВЗ-технологій / О. К. Дідух // Логопед. – 2018. – № 2. – С. 2–5.
6. Зінчук В. Використання прийомів ТРВЗ у роботі над казкою / В. Зінчук // Дошкільне виховання. – 2015. – № 11. – С. 22–25.
7. Кошман І. Використання елементів ТРВЗ / І. Кошман // Початкова освіта. – 2016. – № 24. – С. 26–30.
8. Методика ТРВЗ в практиці роботи сучасного ДНЗ // Дошкільний навчальний заклад. – 2008. – № 3. – С. 2–19.

9. Новік Л. Основний інструмент ТРВЗ / Л. Новік // Відкритий урок: розробки, технології, досвід. – 2010. – №4. – С. 31–34.
10. Ревуцька О. Розвиток творчих здібностей дітей дошкільного віку засобами ТРВЗ / О. Ревуцька // Обдарована дитина. – 2009. – № 8. – С. 41–54.
11. Розвиваємо мислення дошкільнят : ТРВЗ (теорія розв’язання винахідницьких завдань) – у повсякденне життя дитини // Розкажіть онуку. – 2015. – № 1. – С. 72–82.
12. Синько О. В. Використання методики ТРВЗ в ігровій діяльності дошкільнят [Електронний ресурс] / О. В. Синько // Таврійський вісник освіти. – 2013. – № 2. – С. 102-107. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Tvo_2013_2_21 (дата звернення: 22.03.2021).
13. Стеценко І. Б. ЛЕГО-конструювання як компонент stream-освіти для дошкільників / І. Б. Стеценко // Комп’ютер в школі та сім’ї. – 2016. – № 5. – С. 37–41.
14. ТРВЗ та РТУ-технології як засоби розвитку творчої та пізнавальної активності школярів // Сучасна школа України. – 2017. – № 2. – С. 4–42.
15. Беленька Г. Творчо спрямована особистість народжується в грі / Г. Беленька, О. Семенов // Дошкільне виховання. – 2020. – № 4. – С. 3–6.
16. Дятленко Н. Як допомогти дітям стати творчими? / Н. Дятленко // Дошкільне виховання. – 2020. – № 4. – С. 7–9.
17. Семенов О. Творча дитина: зрозуміти і підтримати / О. Семенов // Дошкільне виховання. – 2016. – № 4. – С. 2–5.