СТАТЬЯ

"Информационно- коммуникативные компетенции педагогов как один из факторов повышения качества образования воспитанников"

Подборка игр и игровых упражнений по ТРИЗУ.

Творческая игра 1:

ТРИЗ « Бином фантазии», «Компьютерная игра «Баба Яга учится читать»

Цель:

1.Учить детей объединять в сказке несколько героев, попытаться установить между ними родство, придумывать необычные сказки.

2. Развивать мышление, активную мыслительную деятельность, фантазию, воображение.

3. Совершенствовать навыки связной речи.

Игровые действия: На столах карточки рисунками вниз. Картинки разложены по темам: мебель, животные, одежда и т. д. Дети по очереди берут по 2 картинки, поворачиваются к детям, стараются соединить (например: кот и шкаф)

1. Можно соединить предлогом (кот в шкафу);

2. Уменьшить шкаф до размеров кота и т. д .

3. Взять знакомую компьютерную сказку «Баба Яга учится читать», поиграть в неё, а затем внести в её сюжет, какой-нибудь предмет или персонаж и придумать новую сказку.

Творческая игра 2:

ТРИЗ «Оживление предметов».

Компьютерная игра «Английский для детей»

Цель:

1. Учить детей наделять неживые предметы живыми свойствами.

2. Сочинять веселые сказки, оживляя предметы.

3. Развивать навыки творческого сочинительства.

Игровые действия:

1.Сказку начинает воспитатель, например про мороженое, дети продолжают.

2.Путешествие, наделяя предметы, находящиеся в группе живыми свойствами.

3. Используя виртуальные предметы компьютерной игры «Английский для детей»,оживить их, придумать забавную сказку, применяя слова на английском языке.

Творческая игра 3:

ТРИЗ«Сказка в заданном ключе».

Компьютерная сказка «Три медведя»

Цель:

1. Придумать сказку, используя разные «ключи»: оператор РВС, компьютерную развивающую игру, изменяя её в другом направлении.

2. Развивать навыки самостоятельного творческого сочинительства, креативность мышления.

Игровые действия:

Включается на компьютере сказка «Три медведя», воспитатель предлагает изменить ее. Варианты:

Место действия.

Время действия.

Размер, величину героев.

Количество их.

Их качества.

Таким образом, новые сказки записываются или зарисовываются.

Творческая игра 4:

ТРИЗ« Что было потом ».

Компьютерная программа «Paint»

Цель:

1. Учить детей придумывать продолжение знакомой сказки.

2. Совершенствовать навыки по использованию системного оператора.

3. Поддерживать интерес к творчеству.

Игровые действия:

1.Педагог предлагает детям подумать: «Что было потом?», прочитав знакомую сказку. Продолжение сказки можно вести в надсистеме, в системе, в подсистеме.

2. Можно предложить детям нарисовать с помощью компьютерной программы героев сказки, новых они рисуют или изображают в виде символов.

«Курочка Ряба»

Курочка Ряба, снесла яичко, не золотое, а железное. Дед бил-бил не разбил. Баба била-била не разбила. Мышка бежала, хвостиком махнула, яичко упало, не разбилось, а придавило мышке хвостик.

Как помочь мышке, вызволить хвостик? Что случилось дальше?

«Необитаемый остров»

Золотая рыбка решила исполнить одно твоё желание. Ты загадал, что хочешь много денег, чтобы купить сладости, игрушки. Рыбка исполнит твоё желание, с тем условием, что ты попадёшь на необитаемый остров и будешь жить там один. Воспользуешься ли ты желанием? Как ты выберешься с необитаемого острова, если тебе надоест быть одному?

«Предложи выход из ситуации»

Маше на день рождение друзья подарили энциклопедию «Животный мир», мама подарила такую же энциклопедию, бабушка подарила такую же энциклопедию. Предложи Маше, что с ними сделать?

«Эмпатия»

Примеры:

«Ты – муха, которая залетела в дом. На столе стоит банка с вареньем тебе очень хочется варенья, но банка закрыта. Что ты сделаешь? Расскажи».

«Я злая девочка, а ты мама птенца. Уговори меня, чтобы я не взяла в руки твоего птенца ».

Разгадывание закодированных текстов

Цель:

развитие способности по отдельным штрихам определять целое;

формирование умений задавать вопросы, сужающие поле поиска.

Необходимое Условие: основные принципы игры "Да-Нет" должны быть знакомы детям.

Ход игры:

Детям предлагается разгадать некоторую тайну. Для этого участники игры могут задавать ведущему вопросы, на которые он вправе отвечать: "Да", "Нет", "И да, и нет" (если дети вышли на противоречие), "Это не существенно" (для разгадывания текста заданный вопрос не важен) или "Нет информации" (в случае, если в содержании сказки речь об этом не идет).

Ведущий стимулирует детские способности по составлению вопросов обобщенного характера.

Ребенок, начинающий заранее перечислять и выкрикивать названия произведений, выбывает из игры.

Перечень вопросов по декодированию ситуации заданной в задаче, созданной на основе литературного произведения:

Устанавливается уровень реальности ситуации.

Определяется жанр произведения.

Выясняются неизвестные признаки каждого из объектов.

Устанавливается время происходящего.

Уточняются ситуационные связи между объектами.

Определяется место происходящего.

Определение характеристик второстепенных персонажей

Составление текстовых «Да- Нет»

Цель: развивать способность детей кодировать основную сюжетную идею произведения.

Необходимое условие: коллективный способ работы, организованный после того, как была разгадана загадка в формулировке ведущего.

Ход работы:

Детям предлагается самим составить другой вариант этой же загадки путем изменения действия. Например: "Его вырезали из дерева, и он пустился в путешествие".

Составление загадки путем введение характера персонажа. Например: "Кое-кто был простодушным и добрым, что помогло обиженным".

Составление вариантов при условии сменяемости мест героев литературного произведения: "Они жили в театре, но потом убежали от хозяина".

Варианты формулировки задачи через введение третьих лиц: "Он встречался с разными по характеру героями и учился жизни".

Варианты со сменой признаков во времени: "Он сначала был глупым и непослушным, а потом стал спасителем".

Усложнением хода работы является индивидуализация процесса составления нового варианта "Да-Нет": переход от коллективного составления задач для игры в "Да-Нет" к групповому, а, затем, индивидуальному.