

## 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.