Творческое задание

Сотникова Надежда Александровна (воспитатель)

МБДОУ детский сад № 92

Оборудование для познавательно-исследовательской деятельности

Старшая группа

Проект в старшей группе «Разноцветные человечки»

Цель:

Создание условий для развития творческого воображения старших дошкольников.

Задачи:

* Разработать картотеку дидактических игр с использованием пособия «Разноцветные человечки».
* Создание игровых образовательных ситуаций с использованием игрового пособия «разноцветные человечки» по образовательным областям: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, художественно-эстетическое развитие, речевое развитие, физическое развитие.

В современном образовании одной из главных задач стоит воспитание творческой личности, подготовленной к стабильному решению задач в различных областях деятельности. Дошкольный возраст уникален, так как от сформированности ребенка зависит его жизнь. ТРИЗ технология адаптированная к дошкольному возрасту, позволяет воспитывать и обучать ребенка под девизом «Творчество во всем!».

Пособие «Разноцветные человечки» возможно эффективно использовать при применении ТРИЗ технологии в игровых ситуациях моделирования состояния различных веществ: твердые, жидкие, газообразные. Данные агрегатные состояния веществ в ТРИЗ технологии называют «Маленькие человечки».(Приложение 1).

При реализации ТРИЗ технологии в с детьми дошкольного возраста применяется метод маленьких человечков, который позволяет объяснить и смоделировать внутреннее строение объектов и взаимодействие между ними.

Воспитатель использует игровое пособие «Разноцветные человечки» в образовательном процессе в зависимости от смоделированных и стихийно организованных образовательных ситуаций.

Примерный перечень игровых возможностей пособия «Разноцветные человечки»:

- Метод маленьких человечков (ТРИЗ).(приложение 1, карточка №23 - №36)

- ФЭМП (количественный состав числа).

- Развитие творческих игр детей при обыгрывании различных сюжетов, где разноцветные человечки выполняют наделенную им роли.

- Развитие согласованных движений рук, глазомера детей.

Приложение1

Картотека игровых ситуаций с применением ТРИЗ технологии

|  |  |
| --- | --- |
|  | **№1**  **Классификация игрушек по различным признакам**  Игрушка приходит на занятие с большим мешком. Она очень любит играть и принесла с собой разные предметы (7-8 штук), которые выкладываются на стол (можно предложить детям хором их называть). Игрушка немного играет, а потом собирается уходить — «наигралась».  В.: Ты куда идешь? Нужно же вначале игрушки сложить. Вот тебе две коробочки, собери игрушки.  *Игрушка не просто собирает, а раскладывает предметы в две коробки по разным признакам.*  И.: В эту коробочку положу все большие игрушки, а в эту -маленькие... Нет, лучше в эту положу все красные, а сюда — все зеленые... Нет, в одну коробку вес деревянные, а в другую - все мягкие... и т. д. *(Затем Игрушка начинает «ошибать­ся», проводя неправильные классификации.)*  И.: В эту коробку положу все зеленые, а в эту — все дере­вянные; нет лучше сюда — мягкие, а сюда — большие...  В.: Что-то ты совсем запуталась! Игрушки можно разде­лять или по цвету — на красные, зеленые, синие, или по разме­ру — большие и маленькие, или по материалу -- пластмассо­вые, деревянные или бумажные... А разделять их на зеленые и деревянные неправильно, иначе куда ты положишь вот этот деревянный грузовик зеленого цвета?  И.: Я уже устала...  В.: Ну тогда иди отдохни, а потом продолжишь, хорошо? |

|  |  |
| --- | --- |
| **№2**  **Подвижная игра «Разбежались!»**  Дети в произвольном порядке стоят на ковре. Воспитатель стоит перед ними, называет какой-либо признак и показывает руками, в какие стороны должны разбегаться дети, например: мальчики — направо, девочки — налево; у кого есть красный цвет в одежде — к двери, у кого нет --к окну и т. п. | **№3**  **Обсуждение противоречий в предметах**  Пока дети играли, кто-то убрал со стола почти все игруш­ки, осталось только две: мячик и свисток (дудочка).  И.: Осталось только две игрушки, я их быстро уберу: в эту коробочку положу хорошую игрушку, а в эту -- плохую.  В.: А мячик какой? Что в нем хорошего?  И.: Можно в игры разные играть.  В.: А что плохого?  В.: А свисток хороший или плохой? Чем он хороший?  В.: А что в нем плохого?  И.: Что же мне делать, куда их положить? И в мячике есть и хорошее и плохое, и в свистке тоже...  В.: А ты их можешь пока не убирать, а пойти поиграть с ними, только не забывай, что когда играешь с мячиком, то нуж­но ..., а когда со свистком — будь внимательной, чтобы ... *(Дети дополняют советы воспитателя.)*  Желательно после занятия организовать игры с мячиком и свистком (дудочкой). |
| **№4**  **Беседа о профессиях**  Приходит Игрушка и спрашивает детей:  -Вы пришли в детский сад, а ваши родители пошли на работу. А чем они на работе занимаются, что делают?  Воспитатель выслушивает ответы детей (в виде игры с мячом), затем задает вопросы о профессиях на расширение кру­гозора («Кто лечит людей?», «Чем занимается шофер?» и др.). | **№5**  **Игра «Дрессировщики»**  Вопросы для вступительной беседы: *Вы любите ходить в цирк?* А что в цирке хорошего и плохого? *Какие цирковые профессии вы знаете?*   * Давайте поиграем в дрессировщика. Вы будете пона­рошку зверятами, которым я буду давать разные команды. Но вы еще зверята маленькие, не очень послушные, поэтому вы­ полняете только те команды, которые произносятся вместе со словом «пожалуйста...». Если этого слова нет, то команды вы не выполняете, а делаете, что хотите. * Зверята, подпрыгните, пожалуйста!   Воспитатель произносит команды в произвольном порядке и темпе. |
| **.**  **№6**  **Дидактическая игра «Магазин».**  В.: Пока мы с вами играли в цирк, наша Игрушка решила поиграть в «Магазин».  И.: Только это магазин будет не простой, а сказочный. И по­купателями в нем будут сказочные герои, а я буду продавцом.  В.: Наши ребята будут тебе помогать, согласна?  И.: Согласна, только в своем магазине я хочу продавать товары и только хорошим сказочным героям, а плохим — не хочу.  В.: Давай попробуем, посмотрим, что получится.  Сюжет игры основан на том, что один и тот же предмет («товар») вначале предлагается «плохому» герою с указанием отрицательных сторон предмета, а затем положительному ге­рою рассказывается о положительных сторонах. Игра нагляд­но демонстрирует вывод, что в каждом предмете есть и хоро­шее и плохое.  Вариант игры.  *В магазин входит Бармалей: - Я* хочу купить краски. И.: Зачем тебе краски, они плохие! Ты ими испачкаться можешь!  Б.: Не буду покупать.  Затем входит Золушка.  И.: Золушка, купи краски! Смотри, какие они хорошие, раз­ноцветные, яркие. Ты ими любую картину нарисовать сможешь!  3.: Хорошо, покупаю.  В процессе игры «продаются» конфеты, ножик, будильник, причем воспитатель обеспечивает организационную сторону игры, а аргументы «за» и «против» покупки высказывают дети.  В конце занятия «звенит» будильник. Игрушка вспомина­ет, что ей пора уходить. | **№7**  **Противоречия в болезни**  Приходит Игрушка с завязанным горлом — «заболела». Дети начинают ей сочувствовать («болеть плохо»), а Игрушка начина­ет доказывать, что хорошего есть в болезни («все любят, жалеют», «можно телевизор весь день смотреть», «мама всегда рядом» и др.).  Воспитатель предлагает назвать, что же плохого в болезни.  В результате анализа выясняется, что, хотя в болезни есть и хорошее и плохое, лучше все-таки не болеть.  **Игра «Простуда».**  Сюжет игры аналогичен сюжету игры «Кошки-мышки», но с той лишь разницей, что вместо роли кошки вводится роль «простуды» (ребенок, обвязанный шарфом), которая гоняется за детьми (хочет, чтобы они заболели).  В конце игры желательно обсудить, что нужно делать, что­бы настоящая простуда никогда тебя не «догнала» (чтобы не заболеть). |
| **№8**  **Анализ проблемной ситуации.**  Приходит Игрушка и рассказывает:  - Вчера меня пригласили в гости. Сказали, что нужно прий­ти в маленький красный домик. Я пришла на улицу *(выставля­ет разноцветные кубики),* зашла в один красный домик -не тот, в дру- гой — не тот... Так я в гости и не попала...  В.: Ребята, давайте поможем найти Игрушке нужный дом. Ваши предложения?  В.: А в этот ты заходила *(показывает на большой красный кубик)!*  И.: Так ведь это большой дом, а мне сказали, надо в ма­ленький...  В.: А кто тебя приглашал?  И.: Слоненок...  В.: Так ведь это для тебя этот домик большой, а для слонен­ка он — маленький.  И.: Ой, точно!  В.: А этот красный домик *(показывает)* тебе кажется малень­ким, а для муравья, который там живет, он очень большой. | **№9**  **Игра «Большие — маленькие».**  Дети идут по кругу. По команде «Большие!» поднимают руки вверх и идут на носочках, по команде «Маленькие!» при­седают и идут на корточках.  Воспитатель называет команды в произвольном порядке и темпе. Можно указывать размер по сравнению с другими объектами («для цыпленка», «для динозавра» и др.).  **Упражнение «Расставь по порядку».**  Воспитатель показывает детям 5-6 карточек с изображением разных животных (например, мышка, кошка, собака, конь, слон), их нужно расставить по росту, начиная с самого маленького.  После этого начинается обсуждение каждой карточки. На­пример: *Кошка -- большая или маленькая? Для кого большая? Для кого маленькая?*  При анализе ситуаций «Для кого мышка большая?», «Для кого слон маленький?» дети используют знания из личного опыта. |
| **№10**  **Противоречия в количестве**  *Цели:* активизировать мышление путем разрешения про­блемной ситуации; формировать понимание относительности количества.  *Оборудование:* конфета.   * **Анализ проблемной ситуации.** * Приходит Игрушка с конфетой. * И.: Вот конфету принесла, хочу ребят угостить. В.: Но ведь у тебя только одна конфета, а у нас ребят, по­смотри, как много! * И.: Разве это много? Вот в цирке действительно детей много, а у вас мало! * В.: Нет, мало — это когда дома один или два, а у нас их двадцать — это много! * И.: Ребята, а как вы сами думаете: вас много или мало? * В процессе обсуждения дети формулируют вывод: «и много и мало» в зависимости от ситуации: по сравнению с количеством де­тей в одних ситуациях *(указываются)* детей в группе много, по срав­нению с другими *(указываются)* —мало. * В.: И конфеты нам одной на всех, конечно, мало! * И.: А может ли быть такое, что этой конфеты для кого-то будет много? * В.: Конечно, может! Ребята, поможем Игрушке. Для кого одна конфета — это много? * И.: А один арбуз — это много или мало? * В.: И много и мало. Смотря для кого. Выручайте снова, ребята! * И.: А целая бочка воды? * Д.: И много и мало. Для ... много, а для ... мало. | **№11**  **Игра «Много — мало».**  Дети сидят на ковре. Воспитатель называет различные си­туации, дети должны соответственно реагировать. Если «мно­го», руки разводят широко в стороны, «мало» — ладони сбли­жают, «достаточно» -- рука на руку.  Вначале желательно отработать сами жесты.  Примеры ситуаций (нужно обязательно указывать усло­вия): *одно ведро воды для муравья? одно ведро воды для слона? одно солнце в небе? один самолет в небе? одна мама у ребенка? один ребенок у мамы? один дом для всех людей? одна нога у человека? одна ножка у гриба? одна змея в квартире? одна змея в лесу? и др.* |
| **№12**  **Противоречия в количестве.**  И.: Одна конфета для всех детей — это мало, потому что на всех не хватит. Если будет конфет много, хватит всем. Выходит, когда чего-то мало — это плохо, а когда много, то хорошо...  В.: Интересный вывод... А еще другие примеры такие есть?  И.: А еще игрушки, подарки, сладости...  В.: Но если ты съешь очень много сладостей, то ведь можно и заболеть... Получается так: мало — плохо, много — хорошо, а если очень много, то опять плохо...  И.: А бывает ли наоборот: если чего-то мало, то это хорошо и лучше, чем если бы было много?  В.: Конечно, бывает! Вот если ты упала, как лучше: когда мало, слегка ударишься, или много, сильно?  И.: Конечно, если мало — лучше!  В.: А если тебе что-нибудь невкусное дают, что лучше: много или мало?  И.: Мало, мало! А если совсем не дают — еще лучше!  В.: Ребята, а вы знаете примеры, когда чего-то мало—и это хорошо?  И.: А я, кажется, поняла: если что-то нам нравится, приятно, то, когда его мало, — это плохо, а когда много — хорошо. А если что-то неприятное, плохое, то хорошо, когда его поменьше.  В.: Умница, все правильно. А чтобы и ребята это хорошо по­няли, сейчас я буду называть разные ситуации, а вы должны бу­дете сказать, если этого будет мало, — это хорошо или плохо?  Примеры ситуаций: *хвалят, ругают, , дают горькое лекарство, ведут в цирк, ведут в гости, оставляют дома одного* и др.  Примечание: желательно обратить внимание детей на то, что могут быть разные реакции на одну и ту же ситуацию. | **№13**  **Противоположные признаки**  *Цели:* систематизировать знания детей о сезонных изменениях в природе; активизировать использование антонимов в речи; акти­визировать мышление детей; обучать навыкам групповой рабо­ты в режиме «мозгового штурма».  *Оборудование:* пакет от подарка.  **Противоречия в зиме.**  Игрушка приходит на занятие с пустым большим пакетом от подарка.  И.: Как я люблю зиму! Ведь зимой мой самый любимый праз­дник — Новый год. И елку надо украшать, и Дед Мороз подар­ки дарит! Вот этот пакет я сохранила на память с прошлого праздника и жду — не дождусь нового! А еще можно на сан­ках и лыжах кататься, и в снежки играть, и крепость строить! Зима — мое самое любимое время года, она такая хорошая...  В.: И не только ты любишь зиму. Думаю, нашим ребятам она тоже нравится. За что вы любите зиму?  В.: Согласна с вами, что Новый год и подарки — это хо­рошо. Но ведь зимой можно замерзнуть или поскользнуться на льду, а это плохо.  И.: Значит, выходит, что и в зиме тоже есть и хорошее и плохое?  И.: Это вы уже знаете, а вот вы сможете ответить, чем зима отличается от лета?  В.: А давай, Игрушка, поиграй ты с нашими детьми: ты будешь говорить, что бывает летом, а ребята -- что бывает зимой.  И.: Хорошо. Я начинаю. Летом жарко, а зимой — ...  Д.: Холодно.  И.: Летом на деревьях листья, а зимой — ...  Д.: Листьев нет (или: Лежит снег).  Воспитатель подбирает вопросы так, чтобы дети при отве­те могли использовать антонимы:  Летом день длинный, а зимой — ...?  Зимой солнце низко, а летом — ...?  Летом гуляют на улице много, а зимой — ...?  Зимой рябина сладкая, а летом — ...?  Зимой птицам голодно, а летом — ...?  Зимой земля покрыта снегом, а летом — ...? и др.  (Можно предложить детям самостоятельно придумать ана­логичные вопросы.) |
| **№14**  **Игра на внимание**  В.: А сейчас давайте поиграем в игру «Зима-лето». *(Дети стоят на ковре.)* По команде «Зима!» вы должны сесть на кор­точки и хлопать себя — «греться», по команде «Лето!» вы вста­ете и бегаете.  Воспитатель называет не только слова «зима» и «лето», но характерные признаки времен года (снег, гроза, холодно, лужи и ДР-Х дети должны соответственно реагировать. | **№15**  **Проблемная ситуация**  И.: Моя бабушка живет далеко на юге и никогда не видела снега. А дедушка живет на Крайнем Севере, там снег никогда не тает. Что бы мне придумать, чтобы бабушка смогла потро­гать снег, а дедушка - - траву и деревья (только переезжать ни­куда они не хотят)?..  Обсуждение проводится в режиме «мозгового штурма»: сна­чала высказываются различные варианты (без критики), которые затем анализируются и из них выбираются наиболее удачные.  И.: Спасибо большое! Вы мне очень помогли! Я сейчас же на­пишу письмо и расскажу все, что вы придумали! Представляю, как обрадуются дедушка и бабушка. Это будет для них мой но­вогодний подарок! А вы придумали подарки для своих близких к Новому году? Если еще нет, то я вам тоже обязательно помогу! |
| **№16**  **Обобщающее занятие по противоречиям**  *Цели:* систематизировать представления детей о противо­речиях; оценить умение воспринимать объекты как совокупно­сти противоположностей.  Занятие проводится по индивидуальным планам воспитателей.  Желательно обобщить основные темы: противоречия в предме­те, противоречия в ситуации, противоречия в размере и количестве.  Рекомендуется рассматривать объекты, которые не обсуж­дались на предыдущих занятиях. | **№17**  **Подсистемы человека**  *Цели:* систематизировать знания о строении человека; раз­вивать внимание, умение сравнивать, обобщать; развивать во­ображение.  *Оборудование:* бумажные части тела робота.  **«Сборка робота».**  Игрушка приходит на занятие и приносит различные части «тела», вырезанные из бумаги: голова, руки, туловище, ноги, шея.  И.: Вот я дома нашла какие-то круги, палочки; даже не знаю, что это такое...  В.: А ты давай разложи это на ковре, чтобы было удобно, и тогда посмотрим.  *(Игрушка выкладывает па ковре в произвольном порядке все части.)*  В.: Ребята, а вы тоже не знаете, что это такое?  В.: Верно, это части тела. Если их правильно разложить, то может получиться робот.  И.: Давайте я, я умею!  Начинает раскладывать неправильно: ноги к голове, две руки с одной стороны и др. Дети советуют, как сделать правильно.  И.: Вот теперь все как надо. И оказывается, что робот очень похож на человека.  В.: Мне кажется, что настоящий человек отличается от ро­бота. Как вы думаете, ребята?  В.: А можно ли его «превратить» в человека?  Детские ответы по возможности «воплощаются в жизнь»: части тела робота соединяются между собой, дорисовываются черты лица, волосы; рисуется одежда и т. д. |
| **№19**  **Игра «Руки, ноги, голова».**  Воспитатель называет различные части тела, нужно до них дотронуться. Кто ошибся — выбывает из игры.  **Обсуждение «Что — для чего?».**  Воспитатель называет различные части тела человека и задает вопросы, зачем они нужны. Желательно вначале рас­смотреть более крупные подсистемы (голова, руки, ноги и др.), затем более мелкие, когда подсистема становится рассмат­риваемой системой *(Зачем на голове глаза, нос, рот и др. ? па руках -- пальцы, ладони, локти и др.?).*  В конце проводится обсуждение: *что, какие части не нужны человеку, являются лишними?* По желанию можно проанализиро­вать последствия фантастических допущений: что бы произошло, если бы глаза были на затылке, уши — на коленях, пальцы -вместо носа и т. п.  3 ы в о д: все, что есть у человека, ему необходимо и на­ходится там, где нужно. | **№18**  **Подсистемы предметов: объект «чайник»**  *Цели:* систематизировать знания о посуде; обучить функ­циональному подходу восприятия подсистем; развивать диа­лектическое мышление; развивать умение прогнозировать.  *Оборудование:* настоящий и игрушечный чайники.  **Обсуждение «Какой чайник лучше?».**  Игрушка приходит на занятие вся замерзшая, хочет согреть­ся и просит вскипятить чайник. Пока чайник греется, предлага­ется обсудить вопросы: *Зачем вообще нужен чайник? Можно ли его заменить другим предметом (кастрюлей, чашкой и др.), почему? Чем это будет неудобно? Что хорошего, что плохого в чайнике? Из чего сделан чайник? Бывают ли стеклянные чайни­ки, почему? Что хорошего и что плохого в стеклянном (бумаж­ном, из ткани, деревянном, пластмассовом) чайнике?*  **Игра-эстафета «Наполни чайник».**  Группа делится на несколько команд. Нужно наполнить водой чайник, находящийся на расстоянии. Каждый участник команды ложкой зачерпывает воду из стаканчика и бежит, что­бы перелить ее в чайник.  Побеждает команда, которая первой выполнит задание.  **3. Анализ подсистем.**  Предлагается проанализировать все подсистемы чайника в поледовательности: название подсистемы; для чего нужна; что в ней хорошего и что плохого; что произойдет, если этой подсистемы не будет; что произойдет, если таких подсистем будет несколько.  Пример обсуждения.   * Из каких частей состоит чайник? * Носик, ручка, стенки, дно... * Зачем носик нужен? * Чтобы из него наливать воду. * Что хорошего и что плохого в носике? * Хорошо, что через него вода льется струей, а плохо, что за него можно зацепиться и опрокинуть чайник. * А если не будет носика? * Это плохо, потому что вода из дырки будет выливаться, неудобно будет наливать. * А если несколько носиков и сразу в три чашки наливать? * Когда гости пришли - *-* так удобнее будет, а если один дома, то через другие носики будет вода выливаться, их при­ дется закрывать...   — Для чего нужна ручка? и т. д. |
| **№19**  **Игра «Светофор»**  Воспитатель «превращает» детей в машины и предлагает им «поездить», при этом соответственно реагировать на сигна­лы светофора.  Команды можно подавать голосом, а можно показывать соответствующий цвет светофора.  Возможны «ловушки», когда называется один цвет, а по­казывается другой (дети должны реагировать на изображение). | **№20**  **Обсуждение «Какие бывают машины по назначению»**  Воспитатель предлагает детям назвать, какие специализи­рованные машины они знают (пожарная, «Скорая помощь», «Молоко», «Хлеб», «Полиция» и др.).  Затем обсуждается, для чего нужны специализированные маши­ны, чем (какими частями) они отличаются от других (и для чего нуж­ны эти отличия, почему все машины не могут быть одинаковыми?).  В процессе обсуждения рекомендуется использовать рисун­ки разных видов машин или соответствующие игрушки. |
| **№21**  **Обобщающее занятие по подсистемам**  Цели: систематизировать восприятие объектов как сово­купности взаимосвязанных частей; познакомить с приемами сочинения загадок; развивать воображение.  Оборудование: разборные игрушки.  **1. Обсуждение «Конструкторы».**  Приходит Игрушка и рассказывает:  - Мне вчера подарили конструктор, такая игра интерес­ная, много частей, и что хочешь, то и собрать можно. А у вас в группе конструкторов нет, неинтересно.  В.: Почему неинтересно? У нас в группе много конструкторов, можно даже сказать, что у нас одни только конструкторы и есть!  И.: Как это так?  В.: Так ведь из частей состоит не только конструктор, а все остальное тоже. Вот, например, стул. Из каких частей он состоит?  И.: Четыре ножки, сиденье и спинка.  В.: Совершенно верно. Стул можно разобрать и получатся эти части, а можно из таких частей собрать новый стул. Вот и получа­ется стул как конструктор: его тоже можно собирать и разбирать...  И.: Ой, точно! А еще что?  Воспитатель называет несколько объектов, затем раздает детям предметы или их изображения и предлагает по цепочке назвать все детали этих «конструкторов».  Примеры объектов: домик, пирамидка, кукольная кроват­ка, игрушечный телефон, фломастер, портфель.  В конце желательно проанализировать, чем эти «конструкторы» отличаются от настоящих.  изображения и предлагает по цепочке назвать все детали этих «конструкторов». | **№22**  **Игра «Кто больше?»**  Дети делятся на две команды, воспитатель показывает ка­кой-либо предмет. Дети поочередно называют подсистемы. Выигрывает команда, которая назовет больше подсистем.  Упражнение можно организовать в виде эстафеты или игры с мячом. |
| **№22**  **Сочинение загадок**  **В**.: Сейчас я загадаю загадку, а вы попробуйте определить, как она «устроена», и отгадать ее. Что это такое: два колеса, руль и педали?  И.: В загадке называются только части. Это велосипед!  В.: А вот еще загадка: четыре ножки и сиденье. Что это?  Д.: Табуретка.  В.: Верно. А можно загадать и по-другому: четыре лучика и квад­ратное солнышко. Это тоже загадка про табурет, но здесь использо­ваны сравнения.  И.: А попробуйте про очки придумать загадку.  В.: Хорошо. Из каких частей состоят очки?  И.: Так получается неинтересно, такую загадку очень лег­ко отгадать!  В.: Не торопись, Игрушка! Мы ведь еще с ребятами не на­звали, на что похожи эти части.  В.: А вот теперь загадка готова: два озера на ножках — что это?  И.: Такая загадка гораздо лучше. Значит, чтобы придумать загадку, надо назвать, из каких частей состоит предмет, и при­думать, на что они похожи!  В.: Умница. Совершенно верно!  Воспитатель предлагает придуматьнесколько аналогич­ных загадок (детей можно разделить на группы**).** | **№23**  **Метод «маленьких человечков»**  *Цели:* познакомить с методом «маленьких человечков»; обобщить представления детей о свойствах твердых веществ; развивать воображение, умение инсценировать; развивать по­знавательный интерес, умение анализировать причины.  *Оборудование:* мяч.  **1. Обсуждение «Что не делится на части?».**  Воспитатель напоминает вывод Игрушки на предыдущем занятии (все предметы состоят из частей) и предлагает назвать, из каких частей состоит кирпич (бумага, мыло, проволока, ка­мень и др.).  Обычно дети дают ответы типа: «Кирпич состоит из ма­леньких кусочков кирпича», «Мыло из маленьких кусочков мыла» и т. д.  Обобщая ответы детей, воспитатель указывает, что эти «ма­ленькие частицы», из которых состоят вещества, называются «мо­лекулы». Можно сказать, что кирпич состоит из молекул кирпи­ча, вода — из молекул воды, бумага — из молекул бумаги и т. д.  О молекулах вы подробно узнаете, когда будете учиться в школе. А пока вы маленькие, вместо слова «молекулы» мы бу­дем говорить «маленькие человечки». Разные предметы состоят из разных человечков. Дом, стол, машина не очень похожи друг на друга, но они все твердые, значит, и «человечки» там похо­жи. В твердых предметах «человечки» крепко держатся за руки... |
| **№24**  **Игра «Назови твердое»**  Проводится игра с мячом. Тот, кто получил мяч, должен назвать различные твердые предметы. Кто ошибся или повто­рил — выходит из игры.  Дети нередко путают понятия «твердое» (в смысле «креп­кое») и «твердое» (в смысле «нежидкое»). Могут быть ситуации типа: «Нет, бумага не твердая, вот фанерка твердая...». При воз­никновении подобных ситуаций воспитатель уточняет задание: твердое — это то, что не жидкое. (Бумага — это не жидкость, она состоит из «твердых человечков», но они, наверное, не очень сильно держатся за руки, вот почему бумага легко рвется.) | **№25**  **Инсценировка «маленьких человечков»**  Воспитатель «превращает» детей в «маленьких человеч­ков» и предлагает изобразить проволоку, брусок, спичку (дети становятся в линию, держась за руки).  При этом анализируются свойства этих предметов: поче­му проволоку можно согнуть, а брусок нет; почему спичка не гнется, а ломается.  Как показать резинку, почему она растягивается, что про­исходит, если растянутую резинку отпустить? Продолжать ра­стягивать? (Все ответы моделируются.) |
| **№26**  «**Твердые и жидкие человечки»**  *Цели:* активизировать мышление детей; закрепить представ­ления детей о свойствах жидких веществ; обучать умению срав­нивать и анализировать свойства объектов.  *Оборудование:* бумажная коробочка, стакан с водой, кубики.  1.Решение проблемной ситуации.  Приходит Игрушка и рассказывает:  - В воскресенье я была на дне рождения у Снежной Коро­левы. На Севере все кругом такое красивое, сверкает, перели­вается... Особенно мне понравилась посуда — тонкая, прозрач­ная, искристая... Снежная Королева мне даже одну чашечку подарила на память. Я ее положила в коробочку, чтобы не раз­бить и привезла вам. Сейчас покажу...  Игрушка открывает коробочку, но там ничего нет, только мок­рое дно.  — Ой, а где же она делась? Как она могла исчезнуть? В процессе обсуждения выясняется, что чашка у Снежной Королевы была сделана изо льда, а лед растаял. | **№27**  **Сравнение твердых и жидких веществ**  Лед: Оказывается, лед волшебный, он умеет превращаться.это твердое вещество, в нем «человечки» крепко держатся за руки. Когда становится тепло, они перестают держаться за руки, и получается жидкость, вода. А чем жидкие вещества отли­чаются от твердых? Что можно делать с водой, а что — со льдом?  Ответы детей желательно сопровождать соответствующим показом различных свойств твердых и жидких веществ: поста­вить рядом стаканы с водой и с кубиками льда (можно заме­нить обычными кубиками (они тоже твердые, но не тают)).  Можно показать следующие опыты: жидкость растекается, она может впитываться, принимает форму емкости, в которой находится; а твердые вещества сохраняют свою форму в любой емкости; «жидкие человечки» легко перемещаются (если дотро­нуться до воды, палец станет мокрым, а если до кубиков, то па­лец деревянным или пластмассовым не становится); вода занима­ет весь стакан, без «пустот», с кубиками так не получается (а в коробку кубики можно уложить плотно, почему?); если налить воду в тряпичный мешочек, она вытечет, а кубики останутся и др. |
| **№28**  **Игра «Замри»**  Дети свободно перемещаются по группе. Когда воспита­тель подает сигнал (бубном или колокольчиком), они превра­щаются в ледяных, т. с. должны замереть — «замерзнуть», по­вторный сигнал — «растаяли» и т. д.  **Моделирование ситуации.**  Воспитатель предлагает детям проинсценировать ситуацию «Сосулька весной»: *Что происходит, когда солнце пригревает? Что образуется па земле под сосулькой? Что происходит ночью****?***  Можно предложить  ответить на вопрос: «Бывает ли так, чтобы люди по воде ходили?» | **№29**  **«Газообразные человечки»**  *Цели:* активизировать мышление детей; систематизировать представления детей о свойствах газообразных веществ; разви­вать воображение, умение перевоплощаться и абстрагироваться.  *Оборудование:* карточки с «маленькими человечками».  **1. Анализ проблемной ситуации.**  Приходит Игрушка и рассказывает:  — Вчера я шла по улице, вспоминала, что есть «твердые человечки», они крепко держатся за руки; есть «жидкие чело­вечки», они за руки не держатся, а просто так ходят или сто­ят... И вдруг вижу: калитка впереди — то откроется, то закро­ется. Подошла поближе: никого нет. А калитка все равно то откроется, то закроется... Кто же ее открывал?  В результате обсуждения различных вариантов дети при­ходят к выводу, что это делал ветер. |
| **№30**  **Беседа о «газообразных человечках»**  *Примерные вопросы для беседы:*  Что такое ветер?  Можно ли его увидеть, нарисовать?  По каким «следам» (признакам) люди узнают, что по­года ветреная?  Ветер какой — твердый или жидкий?  Ветер — это сильная струя воздуха. Воздух состоит из «че­ловечков газа»: эти «человечки» очень подвижные, они бегают в разные стороны, кто куда захочет. Если подуть на ладошку, можно почувствовать «газообразных человечков».  Некоторых «газовых человечков» можно увидеть, когда кипит вода, она превращается в пар, который хорошо виден (можно вспомнить или показать кипящий чайник).  Во время беседы желательно использовать Игрушку, кото­рая дает неправильные, ошибочные варианты ответа или со­мневается в очевидном**.** | **№31**  **Игра «Маленькие человечки»**  Воспитатель называет слова «твердые», «жидкие», «га­зообразные», а дети должны соответственно реагировать: браться за руки, спокойно ходить или бегать по группе. Порядок и темп команд — произвольный |
| **№32**  **Работа с карточками «маленьких человечков» (МЧ)**  Воспитатель подготавливает набор карточек, где символически изображены маленькие человечки: твердые - - держатся за руки; жидкие — руки на поясе; газообразные — бегут. |  |
| **№33**  **«Цветные человечки»**  *Цели:* активизировать мышление детей; развивать вообра­жение, фантазию; обобщить представления о веществах в раз­личных агрегатных состояниях; формировать экологическое мышление.  *Оборудование:* краски, кисточка, бумага, прозрачный кружок.  **Анализ проблемной ситуации.**  Приходит Игрушка грустная на занятие, дети и воспита­тель волнуются: что случилось? И.: Захотела я сейчас порисовать, чтобы принести вам ри­сунок на занятие, а у меня ничего не получилось... И акварель­ные краски у меня хорошие, и кисточка новая — в чем дело, не понимаю...  В результате дополнительных вопросов выясняется, что при рисовании Игрушка не обмакивала в воду кисточку, а пробо­вала рисовать сухой.  В.: «Человечки краски» твердые, но они спят. Их нужно умыть и разбудить. Когда кисточку макаем в воду, «человечки кисточки» берут за руки «человечков воды» и несут их на бума­гу. А потом «человечки краски» и «человечки кисточки» вместе держатся, и, когда кисточку плотно прижимаешь при рисовании, они остаются на бумаге.  И.: Я все поняла, буду теперь рисовать. *(Берет кисточку не тем концом и обмакивает в краску.)* Опять ничего не получается!  В.: Почему ты кисточку не тем концом взяла?  И.: А какая разница?  В.: Этот конец острый, деревянный, с него «человечки воды» будут скатываться. А нужный конец кисточки пушистый, там много волосков — легко зацепиться «человечкам краски», и «человечки воды» не разбегутся. | **№34**  **Упражнение «Волшебная дорожка»**  И.: Спасибо, теперь я все поняла и нарисую картину — вол­шебную дорожку... *(Игрушка «рисует» дорожку из квадратиков разного цвета.)*  Черный  Желтый  Зеленый  Например:  Красный  В.: Какая красивая разноцветная дорожка получилась! А почему ты говоришь, что она волшебная?  И.: Потому что, когда по ней путешествуешь, меняешь Цвет. Смотрите: вот кружок — он вначале белый, потом стал красным, затем желтым и т. д. *(Используется прозрачный кру­жок из полиэтилена или целлофана.)*  В.: А еще, наверное, этот кружок умеет превращаться в Разные предметы?  И.: Конечно, если он на белой дорожке, то это одуванчик, "Дь он белый и круглый; на красной — это вишенка или помидор; на желтой — ...  В.: Подожди, дай ребятам сказать... |
| **№35**  **Игра «Разноцветный светофор»**  Правила игры: воспитатель называет любой цвет. Дети, у которых этот цвет есть *в* одежде, держатся за него и проходят. У кого такого цвета нет, могут присоединиться к кому-нибудь или пробежать, чтобы их не поймали.  **Упражнение «Волшебная дорожка» (продолжение).**  В.: А можно, чтобы по твоей дорожке путешествовали «ма­ленькие человечки»?  И.: Конечно, можно!  В.: Первыми будут «твердые человечки». Что это будет: белое и твердое?  Д.: Мел, стена, зубы...  Аналогичная игра проводится с другими цветами, совер­шают «путешествие» «жидкие и газообразные человечки».  Когда обсуждается сочетание «Черные газообразные че­ловечки, что это?» (дым), желательно проанализировать, что хорошего и что плохого в дыме; высказывается пожелание, чтобы небо было всегда чистым, голубым. | **№36**  **Обобщающее занятие по ММЧ**  *Цели:* развивать познавательную активность; развивать умение сравнивать и обобщать; формировать умение модели­ровать физические процессы.  *Оборудование:* «черный ящик», мыло, соломинки, стакан­чики с пеной, карточки МЧ.  **Упражнение «Черный ящик».**  Приходит Игрушка с черным ящиком и предлагает детям узнать, что в нем находится.  Отгадка: мыло.  Обсуждение: зачем оно нужно, что еще можно делать с мылом.  **Беседа о мыльных пузырях.**  И.: Сегодня мы с вами будем пускать мыльные пузыри!  В.: Хорошо, но давай вначале разберемся, как они получа­ются. Мыло ведь твердое. А пузыри какие?  В.: Откуда берется воздух внутри пузырей?  И.: Так мы же сами его надуваем!  В.: Мыло состоит из «твердых человечков». Но они очень любят купаться. Когда рядом с ними вода, они отпускают руки и начинают плавать и брызгаться получается пена. Если мы захотим выдуть пузырь, то на соломинку берем капельку воды, а в ней «человечки мыла». Когда мы начинаем дуть «чело­вечки» растягивают руки в стороны, запуская «газообраз­ных человечков» внутрь...  И.: Почему пузыри так быстро лопаются?  В.: У человечков руки скользкие, мокрые, они уже не могут крепко держаться и отпускают их.  И.: А почему, когда пузырь лопнет, остается капелька воды? |
| **№37**  **Беседа о свойствах вещества**  И.: Сейчас я покажу опыт *(берет стакан, наполненный водой до середины).* Запомните, где сейчас вода *(отмечает границу воды на стакане).* Сейчас я брошу туда кубики. Смот­рите, что произойдет.  Д.: Вода поднялась!  И.: Верно, а вы можете объяснить, почему так произошло?  В.: Наши дети могут не только рассказать, но и показать на кар-очках весь этот опыт и объяснить его.  Воспитатель вызывает несколько детей, дает им карточки  Ч и предлагает смоделировать этот процесс.  И.: А что будет, если кубики достать?  Д« Вода опустится снова.  И.: Сейчас проверим. Точно! Как это объяснить?  В.: Сейчас наши ребята тебе снова все расскажут и покажут.  И.: Спасибо, теперь мне все понятно. | **№38**  **Функции подсистем**  *Цели:* систематизировать представления о назначении дома и его составных частей; развивать умение анализировать, ви­деть взаимосвязи; формировать диалектическое мышление.  *Оборудование:* кубики.  1. Анализ функций внешних подсистем дома.  Приходит Игрушка и приносит с собой кубики.  И.: Я смотрела мультфильм «Три поросенка» и решила по­строить себе домик из кубиков. Вот такой. *(Строит только степы «без окон, без дверей».)*  В.: А если дождь пойдет?  И.: Ой, я же крышу забыла сделать! *(Строит.)*  В.: Как же ты в дом заходить будешь, тоже через крышу?  И.: Нет, для этого дверь нужна. *(Строит.)*  В.: Подумай, чего еще в твоем доме не хватает?  После постройки «настоящего» дома воспитатель спрашивает, зачем вообще нужны дома, из каких частей они обычно состо­ят и для чего нужна каждая из них. |
| **№39**  **Игра «Строим дом»**  Группа делится на две команды, на полу — кубики. Нужно построить как можно выше дом по принципу «кубик на кубик» за определенное время. Выигрывают строители, у которых дом выше.  **Анализ функций внутренних подсистем дома.**  И.: Я все поняла, теперь в моем доме и крыша, и окна, и двери есть. Приходите в гости, вот мой дом. *(На столе рисует квадрат* — *«пол».)*  В.: У тебя же в комнате ничего нет!  И.: А зачем что-то надо? Ведь так гораздо лучше: просторно,  удобно!  Примерные вопросы для обсуждения:  Дом, в котором есть только стены и пол и нет никакой ме­бели, — что в нем хорошего, что плохого?  Где люди будут спать?  Спать на ковре: что хорошего, что плохого?  Где будут готовить еду и есть?  Есть на полу: что хорошего, что плохого?  Зачем нужны шкафы, стулья, лампа, телевизор и др.?  Одна комната: что хорошего, что плохого?  Зачем нужны кухня, коридор, спальня, ванная, туалет; по­чему нельзя, чтобы все находилось в одной комнате?  Что должно быть в кухне (коридоре, ванной комнате и т.д.), чего нет в обычных комнатах и для чего нужны эти предметы?  Воспитатель делает вывод:  — Дом построить нелегко, нужно много знать. Легче дом нарисовать, но тоже нужно постараться, чтобы получился хо­роший, интересный рисунок. Задание домой: нарисовать дом. | **№40**  **«Системный лифт»**  *Цели:* развивать умение анализировать и обобщать; форми­ровать диалектическое мышление; развивать воображение, уме­ние инсценировать; познакомить с моделью анализа объекта «си­стемный лифт»; систематизировать правила поведения в лифте.  *Оборудование:* детские рисунки, «системный лифт» (набор­ное полотно), ручка, грибок, флажок.  1. **Упражнение «Назови общее».**  Перед началом занятия воспитатель вывешивает рисунки всех домиков.  В.: Как много интересных домов, какие они все разные! А может быть, во всех рисунках есть что-нибудь общее, похожее, одинаковое?  **Анализ противоречий.**  Примерные вопросы для обсуждения: Зачем нужны многоэтажные дома?Почему раньше были только одноэтажные? Что хорошо, что плохо в одноэтажном доме? В многоэтажном доме?  В каком доме живут дети, а в каком хотели бы жить вы? Почему? Зачем в многоэтажном доме нужен лифт? Что хорошего и что плохого в лифте? Почему детям одним нельзя пользоваться лифтом? Что делать, если нужно быстро подняться на верхний этаж, а самостоятельно заходить в лифт нельзя? |
| **№41**  **Игра «Лифтовой зверь»**  Воспитатель читает детям стихотворение Э. Успенского про лифтового зверя изатем предлагает поиграть. На команду «Ночь!» дети должны показывать, как они «по этажам лазают, механизмы смазывают», на команду «День!» зверь сидит и твер­дит: «Детям без взрослых пользоваться лифтом запрещается!»:  Уж как хочешь -  Верь не верь -  Но живет за лифтом зверь.  Любит он машинный запах,  У него отвертка в лапах.  Ночью чудищем лохматым  Он съезжает по канатам,  По решеткам лазает,  Механизмы смазывает.  Провода, контакты, двери -  Все исправит, все проверит.  Он выходит только ночью,  Он людей пугать не хочет,  А под утро зверь-чудак  Заползает на чердак,  В темноте весь день сидит  И одно себе твердит: «Детям пользоваться лифтом без сопровождения взрослых строго запрещается!!!»  «Детям пользоваться лифтом без сопровождения взрослых строго запрещается!!!»  Уж как хочешь -  Верь не верь -  Это очень мудрый зверь! | **.**  **№42**  **Введение понятия «системный лифт».**  Воспитатель показывает рисунок домика  (схема на наборном полотне) и комментирует его.  В.: Этот трехэтажный дом необычный, в нем живут не люди, а разные предметы. На втором этаже живут они сами. Напри­мер, ручка.  На первом этаже живут отдельные части этих предметов. На­зовите, из каких частей состоит ручка (соответственно показы­вает). А комнаты на третьем этаже — это места, в которых мо­гут быть эти предметы. Где, в каких местах может быть ручка?  Итак, три этажа: места -- предметы -- части. А быстро передвигаться по этажам поможет лифт.  Воспитатель предлагает «покатать на лифте» грибок и флажок. |
| **№43**  **Надсистемы и подсистемы объекта**  *Цели:* активизировать мышление детей; обучать использо­вать модель «системный лифт» для анализа объекта.  *Оборудование:* «системный лифт», игрушки, наборы кар­точек.  1. Проблемная ситуация.  Приходит Игрушка.  И.: Сегодня на занятии мы с вами будем кататься на лиф-  Но вначале попробуйте ответить на вопрос: «У меня есть  ДРУГ Слоненок. Он живет в многоэтажном доме с лифтом, но  Икогда им не пользовался, почему?» В процессе обсуждения дети высказывают различные ва­рианты («слишком тяжелый», «не помещается», «боится сло­мать» и др.), контрольный ответ: «он живет на первом этаже». | **№44**  **Работа с «системным лифтом»**  Воспитатель показывает схему дома (см. занятие 19) и ком­ментирует ее.  В.: Нашим лифтом мы будем пользоваться очень часто, и ездить нам придется по всем трем этажам. Вспомним, что на­ходится на каждом из этажей: на втором этаже, посередине, живут самые разные предметы...  И.: На первом этаже — части, из которых они состоят. А на третьем этаже находятся места, где эти предметы могут быть.  В.: Представьте себе, что на втором этаже этого домика живет ромашка *(помещает изображение па схему).* Что будет находиться на первом этаже?  Д.: Части цветка: лепестки, серединка, стебелек, листочки, корни.  В.: А что будет на третьем этаже, где может быть ромашка?  Д.: Клумба, букет, ваза с цветами, поляна в лесу...  Аналогично рассматриваются «торт», «гитара», после чего еще 2-3 объекта, предложенные детьми. |
| **№45**  **Игра «Вперед — назад».**  Дети становятся в одну линию и закрывают глаза. Воспи­татель дает команды «Вперед!», «Назад!», указывая количество шагов.  По окончании игры дети открывают глаза и смотрят, на­сколько согласованно они действовали (сохранилась ли линия?). | **№46**  **Работа с «системным лифтом».**  В.: Все жители домика тоже вышли погулять, а потом за­были, кто на каком этаже живет. Помогите им вернуться.  Воспитатель предъявляет наборы из трех карточек, нужно расставить по порядку: место -- предмет -- часть (надсисте-ма, система, подсистема).  Примерные наборы карточек:  рукав, платье, манжеты;  клюв, птица, голова;  дерево, лист, ветка;  комната, дом, улица;  стена, комната, обои При анализе двух последних вариантов дети убеждаются в том, что один и тот же объект («комната») может быть и системой и надсистемой в зависимости от других объектов, с ним связанных. |
| **№47**  **Обобщающее занятие по над- и подсистемам**  *Цели:* закрепить представления о над- и подсистемах объек­тов; закрепить умение пользоваться моделью «системный лифт». *'оборудование:* «системный лифт», наборы карточек.  **Упражнение «Назови этаж».**  **Приходит Игрушка.**  И.: Мне очень понравилось кататься на лифте, давайте се­годня снова будем ездить. Только вначале повторим, на каком этаже что живет.  После этого воспитатель предлагает детям поиграть в игру: называется объект, а дети (хором или «на пальцах») указыва­ют номер этажа.  Примерные объекты для игры:  обивка, сиденье, стул;  начинка, коробка, конфета;  хвост, медведь, спина;  колесо, спица, велосипед;  буква, страница, книга.  **Игра «Первый, второй третий».**  Воспитатель называет номер этажа, и дети должны со­ответственно реагировать: «третий» -- «руки вверх», «вто­рой» — «руки в стороны», «первый» -- «руки вниз». | **№48**  **Прошлое**  *Цели:* обобщить представления детей о прошлом различ­ных объектов; развивать умение инсценировать. *Оборудование:* мяч.  **Беседа «Что было раньше?».**  Приходит Игрушка и начинает спрашивать у детей, а кем она была раньше, откуда она взялась? (А еще раньше? А еще раньше?).  И.: А про себя вы знаете, какими вы были раньше? Как вы выглядели, как разговаривали, что умели делать? Откуда вы появились?  **Физкультминутка.**  Воспитатель читает стихотворение В. Берестова «Про ля­гушат» и предлагает его инсценировать:  Раньше были мы икрою,  ква-ква!  А теперь мы все герои,  Ать-два!  Головастики мы были,  Ква-ква!  Дружно хвостиками били,  Ать-два!  А теперь мы лягушата,  Ква-ква!  Прыгай с берега, ребята,  Ать-два!  И с хвостом и без хвоста  Жить на свете — красота! |
| **№49**  **Игра с мячом «Чем было раньше?..»**  Воспитатель называет различные объекты, а дети должны ответить, чем они были раньше (как появились).  Примеры объектов: дом, платье, книга, птица, машина, яблоко, молоко, рисунок, хлеб, дождь и др.  Рекомендуется по возможности выстраивать как можно более длинные цепочки. Например: хлеб раньше был мукой, мука — зер­ном, зерно — колосом, колос — зернышком и т. д.  *Вывод:* у любого предмета или существа есть прошлое, т. е. то, что с ним было раньше | **№50**  **Будущее человека**  *Цели:* систематизировать представления о единицах изме­рения времени; формировать умение прогнозировать; обучать последовательному анализу рассматриваемой ситуации.  **1. Упражнение «Что потом?».**  Приходит Игрушка и рассказывает:  - Я очень люблю мультфильмы, сказки... Особенно мне интересно продолжение, знать, что будет потом. Я даже приду­мала игру, которая так и называется.Давайте поиграем. Вы утром встали — и что потом?  И.: Умылись — и что потом?  Аналогично формулируются вопросы ко всем действиям, совершаемым за весь день до момента «легли спать».  Далее последовательно рассматриваются темы: дни неде­ли *(Сегодня вторник, а что потом? а потом?),* времена года *(Сейчас весна, а что потом?),* возрастные изменения *(Сейчас вам 4 года, вы ходите в садик, а что потом?).*  Можно использовать вопросы, предусматривающие от-$еты с антонимами (например: *Сейчас вы маленькие, а по­том?* (большие), *Сейчас вы дети, а потом?* (взрослые), *Сей-цас вы низкие, а потом?* (высокие) и т. п.). |
| **№51**  **Беседа «Будущее человека»**  Вопросы для обсуждения:  Сейчас вы маленькие, а потом за один день вдруг станете взрослыми, так бывает?  А как бывает? Расскажите всю «цепочку» жизни человека (рождается, дошкольник, школьник, взрослый, старый, умирает).  Что происходит с человеком (какой он), чем занимается в каж­дом возрасте? (Дети могут приводить конкретные примеры о сво­их родителях, старших братьях и сестрах, бабушках и дедушках.)  Желательно подчеркнуть, что у каждого ребенка впереди еще долгая-долгая жизнь, в которой будет много нового и интересного. | **№52**  **Будущее предметов**  *Цели:* развивать умение прогнозировать; формировать на­вык вариативного мышления; развивать воображение, умение фантазировать.  *Оборудование:* мяч.  **1. Упражнение «Что потом?».**  Воспитатель называет различные объекты, а дети отвеча­ют, что с ними будет в дальнейшем.  Важно подчеркнуть, что возможен не один вариант раз­вития, а множество (цветок может съесть корова, из него могут сделать украшение или духи, подарить или поставить в вазу, он может засохнуть и др.). Упражнение желательно проводить в быстром темпе в форме игры с мячом.  Примеры объектов: мука, яйцо, кирпич, бумага, апельсин, картошка, снег, дерево и др. |
| **№53**  **Игра «Съедобное -- несъедобное»**  Игра проводится с воображаемым мячом. Воспитатель ими­тирует движение, как бросают мяч, и называет разные слова. Рели это съедобное, дети «ловят» (делают такое движение), если несъедобное — не ловят (отталкивающие движения).  " Такая игра «понарошку» активизирует внимание детей, по­зволяет одновременно играть всем детям, проходит гораздо организованнее, чем при использовании реального мяча. | **№54**  **Фантазирование**  Игрушка предлагает детям придумать про нее сказку.  Вначале произносится первое предложение, а затем дети по цепочке развивают сюжет.  Воспитатель помогает ребятам, задавая вопросы: *И что было потом? Кого они потом увидели? Куда они потом пошли? Что они потом стали делать? и т. д.*  **Желательно, чтобы в конце воспитатель полностью рас­сказал полученную сказку.**  *Вывод:* у каждого предмета или существа есть будущее, но оно является неопределенным, поскольку мы точно не зна­ем, что произойдет. |
| **№55**  **«Системный оператор»**  *Цели:* познакомить с моделью анализа объектов «пяти экранки»; развивать внимание.  *Оборудование:* «пятиэкранка» (наборное полотно), моро­женое, книга.  1. Знакомство с системным оператором.  Приходит Игрушка и видит схему на наборном полотне:    *И.: Что это такое?*  *В.: Что тебе это напоминает, на что это похоже?*  *И.: Если бы тут был один прямоугольник, то было бы по­хоже на экран телевизора, а так не знаю.*  *В.: Здесь пять экранов, и такой рисунок называется «пяти­экранка».* *И.: Еще это похоже на лифт, но на лифте можно ездить толь­ко вверх и вниз, а здесь — еще в стороны.*  *В.: Действительно, этот лифт может ездить во всех направ­лениях: если поехать вниз — узнаешь части, из которых состо­ишь; поедешь вверх -- узнаешь места, где можешь быть; по­едешь назад — узнаешь прошлое, вперед — будущее.*  *Воспитатель предлагает прокатить Игрушку по всем экранам.* | **№56**  **Игра «Вверх — вниз — вперед — назад»**  Дети стоят в кругу. По команде «Вверх!» дети поднимают руки вверх, по команде «Вниз!» опускают вниз, по команде «Впе­ред!» делают шаг вперед, по команде «Назад!» — шаг назад.  Команды подаются в произвольном темпе и последователь­ности, игра может проходить с выбыванием.  **3. Путешествие по «пятиэкранке».**  Воспитатель предлагает покатать на «пятиэкранке» самые любимые предметы: игрушки, мороженое эскимо и книгу сказок**.** |
| **№57**  **Обобщающее занятие по «системному оператору»**  *Цели:* закрепить умение системного анализа объекта; закре­пить умение пользоваться моделью «пятиэкранка»; формировать диалектическое мышление.  *Оборудование:* «пятиэкранка», мешок, различные предметы.  **Анализ противоречий.**  Приходит Игрушка с мешком.  И.: Мне так в прошлый раз понравилось на «пятиэкранке» кататься, что я сегодня целый мешок игрушек принесла: они тоже хотят покататься!  В.: Но ведь их так много, это будет очень долго! Что делать?  И.: А давайте будем катать те игрушки, которые облада­ют и хорошими и плохими свойствами. Если игрушка только хорошая или только плохая, ее катать не будем. .: Договорились. Итак, ребята, этот предмет хороший или плохой? Докажите, почему так думаете.  Предметы: бутылка, конфета, расческа, часы, мыло, качели, лампочка и др.  В результате обсуждения оказывается, что у всех предме­тов есть что-то хорошее и что-то плохое в зависимости от кон­кретной ситуации. | **№58**  **Игра «Хорошо — плохо»**  Если воспитатель говорит «Хорошо!», дети должны хло­пать, если «Плохо!» — топать, «И хорошо и плохо!» — и хло­пать и топать.  Команды произносятся в произвольных темпе и последова­тельности.  **3. Работа с «системным оператором».**  И.: Как же нам быть? У всех предметов есть и хорошее и плохое, значит, всех нужно покатать...  В.: Мы всех и покатаем, только не по всем экранам. Кто-то поедет вниз, кто-то вверх, кто-то в прошлое, а кто-то в будущее...  И.: Хорошая идея, так и сделаем!  Воспитатель поочередно помещает на центральный экран предметы и по согласованию с детьми «катает» их. |
| **№59**  **Анализ сказки по «системному оператору»**  *Цели:* формировать умение системного анализа сказки; разви­вать умение анализировать, обобщать, прогнозировать; обучать ис­пользованию приема «наоборот»; развивать воображение, эмпатию.;  *Оборудование:* сказка «Колобок», рисунок или игрушка Колобок, «пятиэкранка».  1. Упражнение «Какую сказку загадали?».  Приходит Игрушка с книгой «Колобок», которую прячет за спиной.  И.: Здравствуйте, ребята! Вы сказки любите?  И.: Какие сказки вы знаете?  И.: Попробуйте отгадать мою любимую сказку. Игрушка загадала сказку «Колобок». Желательно, чтобы дети отгадывали сказку при помощи различных вопросов по сюжету сказки, а не просто старались угадать название. | **№60**  **Анализ сказки по «системному оператору»**  И.: Кому еще нравится эта сказка?  И.: Знаете, почему эта сказка моя самая любимая? Обычно все сказки хорошо заканчиваются, а эта грустно. И мне так жалко Колобка, он был такой веселый, такой хороший, а Лиса его взяла и проглотила! Мне такой конец совсем не нравится, и я люблю придумывать другой конец к этой сказке, чтобы Ко­лобок мог спастись...  В.: А ты можешь ребят научить так придумывать?  И.: Конечно!  В.: Но вначале давайте вспомним приключения Колобка. *(Достает и показывает рисунок Колобка.)*  И.: Поможет нам все вспомнить «пятиэкранка».  *(Воспитатель помещает Колобка в центральную клетку.)*  И.: Вот наш Колобок лежит на окошке, остывает.  *(Воспитатель может дорисовать ставни к прямоугольнику.)*  И.: Потом Колобок едет на лифте вниз. Из каких продук­тов его бабушка испекла?  И.: Теперь Колобок едет вверх. Где он был в начале сказки?  И.: Прошлое Колобка? Чем он был раньше, откуда он появился?  И.: А что произошло потом?  Желательно, чтобы ответы детей были приближены к тек­сту сказки, а Игрушка «дополняла» ответы детей фрагмента­ми сказки типа: «по сусекам поскребла» и т. д.  И.: Давайте пока не будем говорить о том, что Лиса съела Колобка, а поиграем, как будто Колобок и от нее тоже убежал. |
| **.**  **№61**  **Подвижная игра «Лиса и Колобок».**  Правила игры (аналогично игре «Кошки-мышки»): дети об­разуют круг, выбираются Лиса и Колобок. Лиса догоняет Ко­лобка, он от нее убегает. Дети в кругу перед Лисой опускают руки, а Колобка пропускают. | **№62**  **Фантазирование.**  И.: В игре Колобок смог убежать от Лисы и она его не съела. А почему в сказке Лиса захотела съесть Колобка, какой он был?  *(Воспитатель может помочь детям, называя слова: вкус­ный, румяный, гладкий, аппетитный, с вкусным запахом, и т. д.)*  И.: В сказке Лиса съедает Колобка, потому что он такой вкусный, румяный, аппетитный. Мы с вами хотим, чтобы было наоборот, чтобы Лиса его не съела. Может быть, и свойства Колобка тоже надо изменить на противоположные: если он ста­нет невкусным, нерумяным, будет не таким аппетитным — Лисе его есть не захочется, не правда ли?  В.: Все правильно ты говоришь, Игрушка! А как Колобок может стать невкусным?  Возможные варианты: посыпать на себя соль, обваляться в песке, залезть в лужу, прокатиться через муравейник и т. д.  И.: Мог ли Колобок сделать так, чтобы от него исходил неприятный запах?  Аналогично рассматриваются и некоторые другие свойства.  И.: Вот если бы Колобок в сказке сделал так, как мы с вами придумали, съела бы его Лиса или нет?  И.: А такая новая сказка про Колобка вам нравится?  И.: Мне тоже. Давайте в следующий раз попробуем приду­мать другие приключения Колобка, хорошо? А пока **до** свида­ния и спасибо, что помогли спасти Колобка! |
| **№63**  **Использование ресурсов для сочинения сказки**  *Цели:* обучать приемам сочинения загадок; развивать уме­ние сравнивать и обобщать; развивать навыки фантазирова­ния; активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.  *Оборудование:* рисунки Колобка и Ежика.  1. Сочинение загадок.  Приходит Игрушка и приносит рисунок Колобка.  И.: Отгадайте загадку, и вы узнаете, с кем дружит Колобок.  Этот зверь вам всем знаком, ест мышей, пьет молоко. Но на кошку не похож, этот зверь — колючий... (Игрушка показывает рисунок ежика.) И.: Правильно. Что вы узнали про ежика из загадки?  Давайте попробуем сами сочинить загадку. Ежик — какой?  *(Дети называют признаки: колючий, круглый, маленький, серый...)*  Что еще, кроме ежика, бывает колючим (круглым, малень­ким, серым...)?  Получается загадка: «Колючий, а не елка; круглый, а не колобок; маленький, а не муравей; серый, а не волк».  Поздравляю, эту загадку мы с вами придумали сами, ее никто раньше не знал. | **№64**  **Игра «Колючий — не колючий»**  По команде «Колючий!» (или «Ежик!») дети («колючки») расставляют пальцы в стороны, по команде «Не колючий!» (или «Гладкий!», или «Колобок!») пальцы сжимают в кулак.  Темп и последовательность команд произвольные. |
| **№65**  **Сочинение сказки**  *Последовательность вопросов:*  Почему Колобок дружит с Ежиком?  Чем они похожи и чем различаются?  Однажды Ежик говорит Колобку: «Вот если бы и ты был колю­чим, тебе тоже в лесу некого бояться было бы». А как Колобок может стать колючим?  Покатался Колобок под елками, иголки прилипли — и стал как Ежик и вместе покатились. А навстречу семейка зайчат: все хотят с Колобком поздороваться. Он иголки быстро стряхнул — и прыг на руки! А Ежика все боятся трогать —уколоться можно. А как все же можно его погладить?  Поиграли с зайчатами, покатились дальше. У них еще много приключений будет. А вот про деда с бабой мы чуть не забыли. Они же были голодные, испекли Колобка, а он убежал. Совсем им больше кушать нечего... Или в лесу что-то можно найти? | **№66**  **Другая точка зрения**  *Цели:* систематизировать представления детей о жанре сказки; познакомить с приемом описания объектов с другой точки зрения; развивать эмпатию.  *Оборудование:* «волшебная палочка».  **Беседа «Сказка и не сказка».**  Приходит Игрушка.  И.: Я тоже сказки умею сочинять. Послушайте. Снесла курочка яичко, и баба сделала омлет.  В.: Какая же это сказка, это не сказка!  И.: Ладно, вот другая. Жила-была девочка, однажды ба­бушка у нее заболела, отнесла ей девочка пирожки — вот она и выздоровела!  В.: И это не сказка!  И.: Почему не сказка?  В.: Сейчас тебе ребята объяснят, чем сказка отличается от не сказки. Что бывает в сказке и что бывает «по правде». |
| **№67**  **Игра «Замри — отомри»**  **В**.: А еще в сказках бывает волшебная палочка (показыва­ет). И сейчас мы поиграем в игру: до кого палочкой дотро­нусь, тот заколдован. Расколдовать его могу только я или тот, кто еще сам не заколдован, может дотронуться, хорошо? | **№68**  **Прием «Другая точка зрения»**  И.: А еще в сказках предметы могут разговаривать. Да­вайте волшебной палочкой оживим предметы в группе и по­слушаем, о чем они говорят.  Воспитатель дотрагивается до различных предметов, а дети от их лица рассказывают: что эти предметы любят, чего хо­тят, чего боятся, с кем дружат и т. д.  Примеры объектов: цветок, доска, стульчики, сандалики, игрушки и др. |
| **№69Игра «Что изменилось?».**  «Что изменилось?».  Правила игры: на столе выставляются в ряд 5-7 карточек, нужно запомнить их последовательность. Потом дети отвора­чиваются или закрывают глаза, а воспитатель вносит различ­ные изменения: переставляет местами, убирает или добавляет новые. Дети должны назвать, что изменилось.  Игра проводится 2-3 раза, в конце игры остается 4-5 карточек. | **№70Б «Что я вижу?»**  Нужно назвать все, что видишь вокруг: вначале среди большой группы объектов *(Что я вижу на прогулке? Что я вижу в музыкальном зале? За окном?* и т. д.), затем по отдель­ным крупным и мелким объектам *(Что я вижу на стене? Что я вижсу на чашке?* и т. д.).  Воспитатель отмечает необычные, оригинальные ответы. |
| **№71**  **А Прием фантазирования «Дробление — объединение»**  *Цели:* развивать аналитико-синтетические умения; позна­комить с приемом фантазирования «дробление — объединение»; развивать воображение.  *Оборудование:* рисунки мифологических существ.  **1. Беседа о Волшебнике «Дели-Соедини».**  И.: Шел по городу волшебник... Его никто не видел, но все видели, что он делал: стоял велосипед — он его разобрал по деталям; росло дерево — он с него сбросил все листья, а потом и ветки; приготовили пирог --он его разделил на кусочки... А в другой раз шел и делал все наоборот: кирпичи лежали — он построил дом; бревна плыли — сделал плот; цветы росли -составил букет...  В.: Как вы думаете, как могут звать такого волшебника?  В.: Да, действительно он умеет все разделять и соединять, поэтому его так и зовут Дели-Соедини. Сегодня на занятии мы попробуем выполнить его задания... | **№72**  **Упражнение на дробление и объединение объектов.**  Воспитатель показывает один какой-либо объект и спра­шивает у детей: «Сколько?»  В.: Вы говорите, что один, а Дели-Соедини утверждает, что много! Расческа одна, но в ней много зубчиков; книга одна, но в ней много страниц... Назовите еще предметы, которые могут быть «один, но много».  В.: А еще этот волшебник — великий изобретатель. Он при­думывает разные предметы, которых раньше не было. Взял и соединил стиральную машину и утюг, что получилось? Нра­вится ли вам это изобретение?  Воспитатель называет несколько «проектов» (чашка и блюдце, веник и тряпка, карандаш и линейка, стол и лампа и др.) и предлагает обсудить, для чего нужен такой предмет, что в нем хорошего, что плохого. |
| **№73**  **Игра «Раздели-соедини»**  Воспитатель называет различные части тела и команды «Дели!» или «Соедини!». Например: «Руки — соедини!», «Ноги -раздели!», «Головы — соедини!», «Пальцы — раздели!» и др.  Дети указанные части должны соединить (сблизить, объе­динить, иногда с кем-то в паре) или разъединить (показать изо­лированно, отдельно). | **№74**  **Фантазирование**  В.: Дели-Соедини — это Волшебник, поэтому он очень лю­бит сказки... Вначале он сказки делит... Попробуйте узнать, какую сказку он разделил, если известны ее «части»: дед, баб­ка, курочка, яйцо, мышка...  Аналогично разделяются еще несколько сказок. В.: Эту сказку он начал делить, но не успел до конца. В ней есть собака, кошка, мышка... Кто еще?  *(Дети называют остальных персонажей сказки «Репка»; аналогично рассматривается еще несколько сказок.)*  В.: Потом волшебнику уже расхотелось делить и он начал соединять... И вот с какими сказочными героями он нам пред­лагает придумать сказку: Змей-Горыныч, Буратино, Русалка, гномики, Винни-Пух...  Вначале сообща выбирается главный герой, его друзья и враги, место действия, «проблема» (что случилось с главным героем), а затем коллективно придумывается сказка.  Желательно, чтобы воспитатель выполнял организующую и направляющую функцию, помогал выбрать наиболее лучший вариант из числа предложенных детьми, а не давал свой, уже го­товый. Рекомендуется воспитателю делать по ходу соответству­ющие записи, чтобы в конце можно было прочитать детям гото­вую сказку (окончательный вариант). |
| **№75**  **Практическая работа**  В.: А еще Дели-Соедини — художник. Это именно он при­думал и нарисовал русалку, дракона, кентавра...  *(Воспитатель показывает соответствующие изображе­ния и обсуждает с детьми, как они «сделаны», из каких состо­ят частей.)*  В.: Попробуйте и вы нарисовать необычных животных, со­единив части различных других животных... | **№76**  **Б «Если бы...»**  Предлагается придумать объект с необычными свойствами или функциями: «Если бы деревья стали усатыми...», «Если бы лужи могли петь...», «Если бы дома могли летать...», «Если бы люди пе­рестали спать...» и др. и описать последствия такого допущения. |
| **№77**  **А Метод фокальных объектов (МФО)**  *Цели:* познакомить с игрой «Да-нетка»; систематизировать представления о свойствах объектов; развивать умение переносить свойства с одного объекта на другой; развивать фан­тазию.  *Оборудование:* различные игрушки.  **1. Игра «Да-нетка».**  На столе в линию выложено семь предметов (или карти­нок), нужно отгадать, какой именно задумал воспитатель. (На вопросы можно отвечать только «да» или «нет».)  Вначале с воспитателем играет Игрушка, чтобы показать детям правила игры. Предметы: щетка, арбуз, иголка, краски, ботинок, гвоздь, флажок.  В.: Я загадала какой-то предмет. Отгадай его, только воп­росы должны быть такие, чтобы на них можно было ответить «да» или «нет». Игра называется «Да-нетка».  И.: Это краски?  В.: Нет.  И.: Это справа или слева от красок?  В.: Я не могу ответить на такой вопрос. Спроси иначе.  И.: Это справа от красок?  В.: Нет.  И.: Значит, это слева. Это арбуз?  В.: Нет.  И.: Это справа от арбуза?  В.: Да.  И.: Значит, это иголка!  В.: Да. Ты смогла отгадать после пяти вопросов. Может быть, ребята смогут быстрее?  И.: Сейчас посмотрим!  Игра проводится 2-3 раза. Ее можно усложнить, можно пред­ложить плоскостную «Да-нетку»: расположить на столе в произ­вольном порядке 9-10 предметов, с четким разграничением: ввер­ху, внизу, справа, слева. Нужно отгадать задуманный объект. | **№78**  **Упражнение «Назови признаки».**  Воспитатель оставляет на столе *3-4* предмета из далеких друг от друга тематических групп. Например, гвоздь, ботинок, арбуз...  Нужно назвать как можно больше признаков этих предме­тов. Можно организовать соревнование: к какому из предме­тов получится подобрать больше всего признаков (подсчиты­вать по ходу, можно при помощи фишек). |
| **№79**  **Физкультминутка «Мальчики — девочки»**  На слово «Мальчики!» руки нужно поставить на пояс, на слово «Девочки!» — взяться за «юбочку».  Кроме слов «мальчики» и «девочки», в игре используются различные имена (в том числе и сказочных героев).  При проведении физкультминутки желательно использовать «ловушки» (имена Саша, Женя; слова *жадина, зазнайка, сопя)* и отслеживать реакцию детей на них. | **№80**  **Использование приема МФО**  В.: Мальчики очень любят играть с машинками, а девочки — с куклами. А давайте попробуем придумать такие машинки и кук­лы, которых еще никтоникогда не видел, которых нигде никогда не было. Вначале будем придумывать куклы (потому что мальчи­ки девочкам всегда уступают, не так ли?), а потом машинки.  Воспитатель называет некоторые признаки из п. 2 и пооче­редно присоединяет их к объекту, предлагая детям принять уча­стие в обсуждении: *Как такое может быть? Для чего это мо­жет быть полезным?* и др.  Желательно присоединять только нетипичные, нехарактер­ные для данного объекта признаки, которые позволяют полу­чить интересные идеи. Например: сладкая кукла, острая кук­ла, кукла с косточками; машинка со шнурками, круглая машинка, машинка с «ушком» и др.  В конце работы желательно проговорить последователь­ность придумывания новой игрушки.  **5. Практическая работа.**  Рисование самой интересной куклы, самой интересной ма­шинки (по выбору ребенка). |