

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение города
Новосибирска «Детский сад № 21 комбинированного вида»

Дидактические материалы с использованием ОТСМ-РТВ-ТРИЗ* технологии
Образовательная область «Познавательное развитие» для детей дошкольного
возраста (5-7лет)

Тема: «Мир вокруг нас»

Воловик Наталья Владимировна воспитатель
Свинцова Наталья Александровна воспитатель
первой квалификационной категории

**Новосибирск
2018г.**

Воловик Наталья Владимировна
Свинцова Наталья Александровна

Пояснительная записка

Внедрение инновационных технологий в образовательный процесс дошкольного учреждения важное условие достижения нового качества дошкольного образования в процессе реализации Федерального государственного образовательного стандарта.

Мы используем методический комплекс «Я познаю мир» автор Сидорчук Т.А. ОТСМ–РТВ–ТРИЗ технология направлена на формирование начальных исследовательских умений через самостоятельный сбор информации. Обучение через творчество через решение нестандартных задач ведет к выявлению талантов, развивает способности детей их уверенность в своих силах.

При знакомстве с признаками объектов у нас возникла необходимость в дидактических пособиях для закрепления полученных знаний. С помощью этих игр дети смогут не только тренировать навык выявления и определения признаков объектов природного и рукотворного миров, но и смогут расширить словарный запас и активизировать речь. Это позволит развивать оригинальность гибкость мышления наблюдательность и память.

Примечание: в связи с введением Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования вопрос организации развивающей предметно-пространственной среды в дошкольных учреждениях является особо актуальным, так как она должна обеспечивать возможность педагогам дошкольного учреждения эффективно развивать индивидуальность каждого ребенка с учетом его склонностей, интересов, уровня активности. В нашем дошкольном учреждении воспитатели активно используют в воспитательно-образовательном процессе с детьми программируемый напольный робот Bee-Bot «Умная пчела».

Bee-Bot является идеальной отправной точкой для обучения детей программированию. Работа с Bee-Bot учит детей структурированной деятельности, развивает воображение и предлагает массу возможностей для изучения причинно-следственных связей.

Таким образом, мы решили использовать высокотехнологические игрушки, как средство развития интеллектуальных способностей воспитанников, в изучении ОТСМ-РТВ-ТРИЗ технологии. Эти игры можно использовать не только в групповой работе, но и индивидуальной.

* ОТСМ – РТВ – ТРИЗ - Общая теория сильного мышления, развития творческого воображения, теория решения изобретательских задач

Дидактическая игра «Умная пчелка»

Цель: закрепление знаний о признаках объекта, используя метод элементарного программирования.

Оборудование: карточки с перечислением значений признаков объекта; игровое поле; Лого Робот «пчелка».

Ход игры:

На игровом поле расположить несколько значков признаков объекта. Дети достают из коробочки карточки, на которых перечислены несколько значений-определений признаков объекта. педагог помогает детям прочесть, дети определяют значение какого признака написано на карточке. Находят на поле обозначение нужного им признака. Выстраивают нужный маршрут. Доезжают к нему и возвращаются обратно.

Например, ребенок достал карточку, на которой написано – тусклый, красный, яркий, светлый. Дети, прочитав, определяют какого признака эти значения. Это значения «признака цвета» объекта.

Дидактическая игра «Фишка 1,2, 3...»

Цель: закрепление знаний о признаках объекта.

Оборудование: карточки с обозначением признаков объекта; мешочек с изображением объектов; мешочек с фишками – цифрами.

Ход игры:

Дети садятся полукругом, воспитатель предлагает поиграть в игру. Каждый ребенок берет карточку с изображением признака, со знаком вопроса. Из одного мешочка достает изображение объекта, а из второго мешочка фишку с цифрой. Называют объект, цифру и переворачивают значок признака, по которому он будет описывать объект.

Например, ребенок достает изображение объекта – это мандарин. Карточка имя признака - признак цвета. На фишке цифра 2. Ребенок спрашивает у мандарина и сам же отвечает. - «Мандарин какой ты по признаку цвета?», - мандарин по признаку цвета – оранжевый. Цифра на фишке означают: « Какое количество значений признака необходимо назвать».