

• «Использование технологии ТРИЗ в процессе ознакомления с историей города детей старшего возраста»



Игра «Жилое – не жилое».

Цель: в игровой форме закрепить знания детей, что здания бывают – жилыми и нежилыми. Уметь доказывать свою точку зрения.

Материал: картинки и иллюстрации с изображением разных строений города: Банк, больница, дом, коттедж, полиция, вокзал, магазин, гостиница и т.д.

Ход игры: Воспитатель предлагает определить жилое или не жилое помещение и доказать почему так решил: Дом - жилой, магазин – нежилой....

Игра «Жилое – не жилое» 2 вариант

Воспитатель показывает карточку «Не жилое», дети быстро называют здания и наоборот.

Игра «Узнай на ощупь».

Цель: конкретизировать представления детей о разнообразии архитектурных объектов; формировать представления детей о преимуществах и минусах того или иного материала и о том, чем обусловлено строительство дома из данного материала

Материал: мешочки с разнообразным материалом – камень, дерево, бумага, вата, пластик и т.д.

Ход игры: Воспитатель предлагает выбрать себе мешочек и на ощупь определить, из какого материала построен его дом. Назвать, почему такой дом – это хорошо и почему плохо.

Усложнение: Назвать, какие сооружения в нашем городе мы встретим из данного материала.

Игра «Думаем о родном городе».

Цель: закрепление правил поведения в городе и в природе, развитие экологических представлений.

Материал: мяч

Ход игры: Воспитатель предлагает различные ситуации, по которым можно определить любит ли человек свой город. Если ситуация положительная ребенок ловит мяч и доказывает почему он так думает и наоборот – ситуация отрицательная, ребенок откидывает мяч и так же доказывает свою точку зрения.

Игра «Выбери меня»

Цель способствует развитию умения детей анализировать отношения между знакомыми понятиями. Например, стол-дерево, кувшин — (музей, строитель, сок, глина), школа — ученик, больница — (доктор, больной, дом, учитель); лес — деревья, библиотека — (театр, город, книги, библиотекарь) и т. д.

Игра «Что в круге?»

Цель:-развивать образное мышление, фантазии.

Например, (берется во внимание символическая аналогия, компонентный подход), круг — это краеведческий музей, тогда точки в круге, что это может быть? (старинная одежда, оружие, посуда, экскурсовод и т. д.)

Игра «Кто без чего не может жить?» —

Цель:-Развивать гибкость мышления, закреплять знания о профессиях людей, живущих в родном городе. Например, горняк (без экскаватора), металлург (без печи) и т. д.

Игра «Лжезагадка» —

Цель: Развивать аналитическое мышление, умение находить выход в сложных ситуациях, аргументировать свои ответы. Например, приехал к нам в город Амурск человек из города- Хабаровск. Стоит на площади и и ждет трамвай № 4 (в городе нет трамваев), чтобы добраться до Дома Молодёжи . А трамвай не едет, как быть? (принимаются ответы и реальные, и фантастические).

Игра «Часть — целое»

Цель: Способствует развитию системного мышления.

Например, «Что является частью нашего города?», «Детские сады, школы, заводы и т. д».. «Дом является частью чего?» (микрорайона). «Город Барабинск является часть чего?» (часть Новосибирской области, страны Россия) и т. д.

Прием «Дробления и объединения» —

Способствует развитию системного мышления. Например, изображение герба города символическими ножницами разделили на части (путем

предположений, догадок определили в каждой части взаимосвязь цвета, формы, изображения), а затем, также устанавливая взаимосвязь между частями, соединили в единое целое.

Прием «Эмпатии»

Развивает умение входить в образ, воспитывает элементы гражданственности, учит детей беречь общественное. Например,

- Я- сломанный почтовый ящик
- О чем ты мечтаешь?
- Чтобы меня починили, чтобы больше не отрывали мне дверцу.
- Я, перегоревшая лампа в подъезде
- О чем ты думаешь?
- Когда же я буду светить? Вдруг старенький дедушка или маленькая девочка упадут, потому что ничего не видно! и т. д.

