

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования детский центр «Автогородок»
муниципального образования город Краснодар
350040, г. Краснодар, Ставропольская ул., 123/Г, тел./факс (861)2338689
e-mail: avtogradok23rus@mail.ru
сайт: <http://avtogradok.centerstart.ru>

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

**по формированию у учащихся творческого мышления
на тему:
«Использование элементов
детского алгоритма изобретательских задач (ДАРИЗ)
в процессе предшкольной подготовки ребёнка»**

Автор-составитель:
Дедкова Маргарита Олеговна,
педагог дополнительного образования

Краснодар, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

Аннотация.....	3
Введение.....	4
Основная часть.....	7
Заключение.....	14
Приложения.....	15
Список литературы.....	28

Аннотация

Адрес предназначения. Методическая разработка адресована педагогам дополнительного образования специализации – дошкольная подготовка, воспитателям детских садов.

Суть рассматриваемого вопроса: оказание помощи педагогам дошкольной подготовки в решении вопроса развития у учащихся творческого мышления на начальном этапе обучения математике, развитию речи и арт-терапии.

В методической разработке содержится большой практический материал, который основан на эффективных педагогических технологиях, применяемых в учебном процессе. В ней подобраны образцы проведения открытых занятий по данной теме, показаны способы и методы решения данного вопроса (см. Приложения), которые помогут педагогам действовать рационально в обучающем процессе на основе имеющегося опыта.

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность

Проблема подготовки детей к школе - это не столько научная, сколько реально-практическая, острая и жизненная задача, которая не получила обоснованного и окончательного решения. А от решения данной задачи зависит очень многое, так как в итоге на кону стоит судьба детей - их настоящее и их будущее. Подготовка к школьному обучению, в первую очередь, включает в себя рост уровня общего развития детей, а именно стимулирование работоспособности, познавательных интересов, воспитание определенных качеств личности, совершенствование мышления, осознание способов решения, умение контролировать и верно планировать свои действия и тому подобное.

Как определить, что ребенок готов к школе? Ведь это не только умение считать, читать, писать, а именно развитая познавательная активность дошкольника, ученика в будущем.

В детском алгоритме решения изобретательских задач (ДАРИЗ) заключены богатые возможности для раннего творческого развития личности ребенка. Введение элементов ДАРИЗ в дошкольные занятия по математике, развитию речи и арт-терапии помогают освоению различных способов познания мира. В рамках дополнительного образования, в Детском центре «Автогородок», внедрение в практику предшкольной подготовки элементов ДАРИЗ является актуальным, дающим возможность педагогу успешнее решать проблемы обучения, в интересной и наглядной форме различными инструментами мышления, которые способствуют получению новых, интересных и разнообразных идей.

В играх с элементами ДАРИЗ развивается мышление, память, речь, внимание, а также формируются настоящие отношения детей в обществе и коллективе, умение где-то руководить, а где-то подчиняться, организовывать общие действия, разрешать конфликтные ситуации, помогать другим детям.

Новизна методической разработки в авторском подробном описании дидактических приёмов и игр, показано практическое применение элементов ДАРИЗ в образовательном процессе по формированию у учащихся творческого мышления на этапе предшкольной подготовки при ДЦ «Автогородок» в программно-методическом сопровождении образовательного процесса ДООП «Знайка. Весёлый счёт», «Знайка. Арт-терапия», «Знайка. Логические ступеньки».

Историческая справка опыта, основные понятия и источник практического опыта педагога.

Многим знакомо слово ТРИЗ и оно расшифровывается: теория решения изобретательских задач. Первая версия ТРИЗ была разработана советским

инженером-изобретателем Генрихом Альтшуллером, который работал в патентном бюро и там проанализировал 40 тысяч патентов в попытке найти закономерности в процессе решения инженерных задач и появления новых идей. Работа над ТРИЗом была начата Альтшуллером в 1946 году, первая публикация была выпущена им и Рафаэлем Шапиро в 1956 году.

Сегодня ТРИЗ называют одним из наиболее развитых и результативных наборов методов, помогающих на начальном этапе инженерной деятельности; с другой стороны, отмечается ограниченное применение ТРИЗ в обучении. По мнению Альтшуллера, первый шаг на пути к изобретению — переформулировать ситуацию таким образом, чтобы сама формулировка отсекала бесперспективные и неэффективные пути решения. После этого можно переформулировать изобретательскую ситуацию в стандартную мини-задачу: «согласно ИКР (идеальному конечному результату), всё должно остаться так, как было, но либо должно исчезнуть вредное, ненужное качество, либо появиться новое, полезное качество». Основная идея мини-задачи в том, чтобы избегать существенных (и дорогих) изменений и рассматривать в первую очередь простейшие решения.

ТРИЗ для детей слишком сложен, не каждый взрослый может в нём разобраться. Пчёлкина Е.Л. разработала методику ДАРИЗ (детский алгоритм решения изобретательских задач). Он сделан специально для детей. Его можно изучать с ребёнком, начиная с 4-5 лет.

Алгоритмическая методика решения «детских» изобретательских задач способствует активному творческому развитию ребенка. Методика построена на базе ТРИЗ (алгоритма решения изобретательских задач) Г. С. Альтшуллера, адаптирована для детей дошкольного и младшего школьного возраста и широко оснащена вспомогательными материалами, облегчающими восприятие алгоритма. Методика апробирована в разных возрастных группах, используется во многих городах нашей страны, эффективна не только для «детских» задач и будет полезна не только для детей, так как помогает решать задачи не методом «отгадывания ответа», а с использованием инструментов мышления, которые способствуют получению новых, интересных и разнообразных идей.

Краткое описание ожидаемого результата:

Положительными сторонами использования представленного алгоритма являются:

1. Возможность изучения элементов ДАРИЗ и непосредственное их использование на практике с детьми дошкольного возраста.
2. Решение задач не методом «отгадывания ответа», а с использованием инструментов мышления, которые способствуют получению новых, интересных и разнообразных идей.
3. Развитие нравственно-творческого, познавательного стиля мышления педагогов и детей; умение устанавливать причинно-следственные связи, анализировать ситуацию, видеть проблему.

4. Повышение мотивации детей к обучению.
5. Развитие у детей находчивости и уверенности в своих силах, а как следствие – помощь детской социализации и адаптации к школе.

Цель методической разработки: обобщение педагогического опыта и формирование умений педагога использовать на занятиях элементы ДАРИЗ.

Объектом методической разработки является процесс обучения обучающихся.

Предметом методической разработки являются методы и приёмы организации и проведения работы по развитию у обучающихся нравственно-творческого, познавательного стиля мышления, умение устанавливать причинно-следственные связи, анализировать ситуацию, видеть проблему, повышение мотивации детей к обучению, развитие у детей находчивости и уверенности в своих силах, как следствие — помощь детской социализации и адаптации к школе.

Задачи методической разработки

Целевая аудитория - педагоги

1. Изучение истории создания ТРИЗ и ДАРИЗ.
2. Изучение и использование инструментария ДАРИЗ при решении задач.
3. Развитие нравственно-творческого, познавательного стиля мышления педагогов: умения устанавливать причинно-следственные связи, анализировать ситуацию, видеть проблему.
4. Распространение и популяризация ДАРИЗ.

Целевая аудитория - обучающиеся

1.Образовательные

познакомить обучающихся с некоторыми приёмами ДАРИЗ;
научить грамотно и последовательно понимать элементы алгоритма.

2. Развивающие:

правильно ставить ИКР к задаче;
искать ресурсы;
понимать, какие системы взаимодействуют в задаче;
находить противоречия и использовать приемы для их устранения.

3. Воспитательные:

создавать эмоционально-благоприятную атмосферу в коллективе;
формировать благополучие в эмоциональной сфере, психическое равновесие;
устанавливать благоприятный контакт между педагогом и ребенком;
воспитывать культуру поведения при групповой работе;
поддерживать интерес к занятиям;
прививать трудолюбие, терпение;
воспитывать ответственность, собранность и дисциплину.

Методы работы включают в себя следующие компоненты:

словесный;
практический, наглядный.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Описание опыта работы

В основу обучения детей по системе ДАРИЗ легли **открытые** задачи. Решая подобные задачи, ребенок учится находить более оригинальные, но, при этом, практичные решения. За счет этого и происходит активизация его мышления.

Примечательно еще и то, что открытые задачи по сути полностью соответствуют нашим обычным жизненным ситуациям, в которых тоже есть несколько решений для одной проблемы. Таким образом, дети развивают не только свое мышление, но еще и прикладные навыки по решению конкретных насущных задач.

Открытая задача.

Это такая задача, для которой нет единственно верного решения — их может быть множество, и только мы сами вольны выбирать подходящие. — ИКР (идеальный конечный результат).

ИКР — это эталонный, не всегда возможный результат при решении открытой задачи. Принцип ИКР сводится к следующему: необходимо сделать так, чтобы проблема решалась сама по себе.

Ресурсы.

Правильно подобранные ресурсы помогают решить задачу наиболее оптимально.

Ресурсы — это те средства, которые используются при решении открытой задачи. В качестве ресурсов может быть что угодно — интеллект, органы чувств, физическая сила, стены, потолок, природные ресурсы, финансы, механические приспособления, электроника — можно перебирать варианты бесконечно. Что угодно может служить ресурсом, это зависит от условия задачи.

Система.

Это совокупность неких элементов, связанных между собой определенными законами и правилами.

Примеры систем: солнечная система, система дорожного движения, охранная система. Системы взаимодействуют друг с другом. Яркий пример, — кровеносная система и нервная. Особенность любой системы в том, что она старается сохранить равновесие, развиваться и даже достичь идеальности. Инструменты ДАРИЗ главным образом позволяют систему развить, преобразовывать и улучшать.

Противоречие.

Это когда в определенной ситуации или при совершении какого-то действия получается и положительный, и отрицательный эффект, и формируется промежуточная задача, которую тоже нужно решить. Как правило, при решении той или иной задачи всегда будут возникать те или иные

противоречия, которые требуется преодолеть. Именно в преодолении таких противоречий и сокрыта эволюция изобретательства. Кстати, в ДАРИЗ существуют приемы, которые противоречия разрешают.

Приемы.

В ТРИЗ есть 40 приемов. ДАРИЗ использует лишь некоторые. В любой жизненной ситуации можно применить, как минимум, один прием.

Вот некоторые из них:

- мозговой штурм;
- игра да/нет;
- сделать что-то заранее;
- сделать всё наоборот;
- обратить вред в пользу;
- увеличение/уменьшение размеров;
- статика/динамика (окаменение/оживление);
- ускорение/замедление;
- следующий/предыдущий;
- дробление/объединение;
- специализация/универсализация и так далее.

Формы

Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. В. А. Сухомлинский

Мир детства - это чудесный и таинственный остров в мире взрослых. И именно игра является средством вхождения ребёнка в социум и развитием его коммуникативных, интеллектуальных и творческих способностей. Ребенок, увлеченный дидактической игрой, не замечает того, что он учится общаться со сверстниками и взрослыми, познает социальный мир с его правилами и нормами поведения. В игре развивается мышление и речь, что способствует познавательному развитию, и таких важных психических процессов, как память, внимание, воображение. Через игру дети приобретают достаточный личный социальный опыт, который послужит им фундаментом для полноценного развития и готовности к школьному обучению.

Игра позволяет ребенку занять активную позицию, быть не слушателем, а участником. Игры, игровые ситуации затрагивают чувства ребенка, формируют его отношения к окружающим. Это особенно важно в его социально-личностном развитии.

Игровые ситуации позволяют смоделировать проблемы, с которыми ребенок не сталкивался в повседневной жизни, позволяют обогатить личный поведенческий опыт ребенка. Далее мною представлены некоторые ДАРИЗ-игры, которые можно использовать на занятиях с детьми. В одни и те же игры можно играть на разных занятиях, меняя ситуации и действующих лиц.

Картотека дидактических игр, проблемных ситуаций для работы по технологии ДАРИЗ

Игра «Фантазия»

Цель: Развивать умение находить ресурсы предметов, заменять их на другие предметы.

Правила игры: Педагог называет предмет и предлагает заменить его на другой, с подобной функцией, слушает ответы детей, вместе обсуждают самые удачные ответы.

Ход игры: Ребята, представьте себе, если на земле исчезнут ... - все пуговицы. Чем их можно заменить? (липучками, кнопками, крючками, замками). - все учебники - все спички - ручки - ластики.

Игра «Да-Нетки» или «Угадай, что я загадала»

Цель: Развивать у детей ассоциативное мышление.

Правила игры: педагог загадывает слово, дети задают вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет».

Например: педагог загадывает слово «Слон», дети задают вопросы (Это живое? Это растение? Это животное? Оно большое? Оно живет в жарких странах? Это слон?), педагог отвечает только " да" или "нет", пока дети не угадают задуманное. Когда дети научатся играть в эту игру, они начинают загадывать слова друг другу. Это могут быть объекты: «Шорты», «Машина», «Роза», «Гриб», «Береза», «Вода», «Радуга» и т.д.

«Чем был - чем стал»

Цель: развивать умение находить ресурсы предметов, заменять их на другие предметы.

Правила игры: 1-ый вариант: Педагог называет материал (глина, дерево, ткань...), а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют...

2-ой вариант: Ведущий называет предмет рукотворного мира, а дети определяют, какие материалы использовались при его изготовлении.

Ход игры:

Педагог: Стекло. Оно было раньше сплавом разных материалов.

Обучающиеся: Из стекла сделана посуда, окна, зеркало. В экране телевизора есть стекло, в магазине стеклянные витрины. А я видел стеклянный стол. У моей мамы есть стеклянные бусы.

Педагог: Что хорошего в стеклянном столе? Дети: Он красивый, можно видеть, как под столом лежит кошка. Педагог: А что плохого в таком столе? Обучающиеся: Такой стол может разбиться и осколками порежутся люди... Педагог: А что еще может быть из стекла? Дети: Есть стекла в очках, бывают стеклянные люстры, а в них стеклянные лампочки, в часах тоже есть стекло. Педагог: А вы слышали выражение: "У него стеклянное сердце." Про кого так можно сказать? Дети: Так можно сказать про злого, "колючего" человека. У

Бабы-Яги злое сердце, оно у нее из острых осколков. Педагог: Назовите сказки, в которых есть герои со стеклянным сердцем! Преподаватель обобщает ответы детей.

Педагог: Телевизор. Дети: Он сделан из разных материалов. Корпус - из дерева или пластмассы, экран стеклянный, а внутри телевизора много железных деталей...

Игра "Хорошо-плохо"

Цель: учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Правила игры: Ведущим называется любой объект или в старшем дошкольном возрасте система, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.

Ход игры.

1 вариант: Педагог: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Обучающиеся: Потому, что она сладкая.

Педагог: Съесть конфету - плохо. Почему?

Обучающиеся: Могут заболеть зубы. То есть вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо - почему?", "что-то плохо - почему?".

2 вариант: Педагог: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Обучающиеся: Потому, что она сладкая.

Педагог: Сладкая конфета - это плохо. Почему?

Обучающиеся: Могут заболеть зубы.

Педагог: Зубы заболят - это хорошо. Почему?

Обучающиеся: Вовремя обратишься к врачу. А вдруг бы у тебя болели бы зубы, а ты не заметил.

То есть вопросы идут по цепочке.

Педагог: Человек изобрел огонь. Огонь-это хорошо, почему?

Обучающиеся: От него становится тепло. Папа разведет костер, будет весело.

Педагог: Огонь - это плохо. Почему?

Обучающиеся: Это опасно, может быть пожар. Если дом сгорит, то людям жить будет нигде.

Игра «Робинзон Крузо»

Цель: учить детей выделять ресурсы предмета; используя полученные ресурсы, создавать фантастические ситуации.

Правила игры: Педагог рассказывает историю о корабле, потерпевшем крушение и о том, что у спасшихся людей из множества предметов остался только один какой-то предмет, но его много. После этого начинается игра, в ходе которой детям надо придумать выход из создавшейся проблемной ситуации (построить жилище, защититься от врагов, найти и добыть пищу и так далее). Ведущий метод - мозговой штурм. Принимаются все без исключения

предложения, но педагог выделяет самые «сильные» детские решения. В конце занятия детям можно предложить реализовать и воплотить свой вариант в рисунке, в лепке, придумать сказку или рассказ и рассказать родителям. Важно, чтобы была какая-то продуктивная деятельность.

Ход игры:

Педагог: Давайте представим, что мы отправились в путешествие в дальние страны вокруг света на корабле. На борту этого корабля находился разнообразный груз, среди которого было большое количество карандашей. И вот однажды поднялся шторм и наш корабль потерпел крушение. Нам чудом удалось спастись. Оказалось, что наш груз весь утонул кроме карандашей. Мы очутились на необитаемом острове. Как нам выжить? Давайте обсудим, что нужно для жизни человека? Дети: Для жизни человека нужна пища, вода, жилье, если на острове есть враги, то нужно оружие, чтобы обороняться или высокий забор, или построить крепость. А еще нужны игрушки, чтобы не скучно было на острове. А еще надо сообщить кому-нибудь, что мы на острове и нас надо спасти.

Педагог: Молодцы! Давайте теперь подумаем, как нам построить жилище из большого количества карандашей. Какие у вас будут предложения? Как карандаши помогут нам в добывании пищи?

И так далее.

Игра «На что похоже»

Цель: развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.

Правила игры: Педагог, а в старшем возрасте – ребенок, называет объект, а дети называют объекты, похожие на него.

Примечание: Похожими объекты могут по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать предметные картинки, особенно на этапе ознакомления с игрой. Педагог просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

Ход игры: Педагог: На картинке вы видите предмет. Что это? Дети: Помидор. Педагог: Какого он цвета? Дети: Красного. Педагог: Какие ещё предметы красного цвета вы знаете? (*Ответы детей*)

Игра «Цепочка»

Цель: развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.

Правила игры: Первый ребёнок называет объект, второй – его свойство, третий – объект с названным свойством, четвёртый – другое свойство нового объекта и т.д. Педагог называет первое звено цепочки.

Ход игры: Педагог называет первое звено. 1. Морковь. Второе и далее

называют дети. 2. Морковь сладкая. 3. Сладким бывает сахар. 4. Сахар белый. 5. Белым бывает снег и т.д.

«Из сказки задачку»

Цель. На основе знакомых сказок составлять интересные задачки, научить детей преобразовательному ремеслу, делая это не столько путем объяснения, сколько с помощью образца.

Пример. Сказка «Волк и семеро козлят»

Задачка. Если бы один козленок побежал за мамой, двое других за ним, а еще двое ушли без разрешения купаться, то сколько козлят нашел бы волк в избушке?

Игра «Красная Шапочка»

Цель. Учить разрешать **проблемные ситуации**, анализировать условия, т. е. понять, что мешает достижения цели, и найти способ ее достижения, преобразовав свой прошлый опыт или открыв для себя нечто новое.

Правила игры: Педагог называет проблемную ситуацию, а дети предлагают свой выход из этой проблемы. Отмечается самое интересное решение.

Ход игры: Проблемная ситуация. У Красной Шапочки совсем износилась ее шапка. Она попросила бабушку сшить ей новую. Бабушка выполнила просьбу любимой внучки и сшила ей ко дню рождения красивую шапку. Внучка была очень рада. Но бабушка, по рассеянности, подарила внучке такую же шапку на Новый год, на 8 марта и еще семь праздников. Девочка, чтобы не огорчать бабушку, взяла все 10 шапок. Но что ей с ними делать?

«Объяснялки»

Цель: развитие ассоциативности мышления, устанавливать причинно-следственные связи.

Правила игры: Перед детьми изображения двух различных предметов. Задача детей составить объяснение, цепочку-рассказ, как от одного предмета перейти к другому. Педагог начинает цепочку, дети продолжают.

Ход игры: Перед детьми изображения яблони и ложки. Задача детей составить объяснение (цепочку-рассказ), как от яблони перейти к ложке. Педагог начинает цепочку, дети продолжают.

Возможный вариант развития причинно-следственной цепочки.

- В саду стояла яблонька, на которой ... - Висели вкусные и спелые яблочки. - Яблочки были спелые и поэтому сами ... - Сами падали на землю.
- Так как яблочки падали, бабушка... - Бабушка их собирала.
- Собрав яблоки, чтобы они не испортились, бабушка... - Варила вкусное варенье.
- Варенье было вкусное, поэтому... - Внуки ели его прямо ложками.

Игра «Вспомним добрые слова»

Цель: воспитание культуры поведения при групповой работе;

Правила игры: Педагог кидает мяч стоящим в кругу детям и произносит начало фразы. Ребенок заканчивает фразу и бросает мяч обратно.

1. Когда я утром просыпаюсь, то говорю всем ...
2. Когда я утром прихожу в детский сад, то говорю всем ...
3. Когда я сажусь обедать, то желаю своим соседям по столу ...
4. Когда я сижу в транспорте и вижу, что входит пожилой человек, то я ...

Игра «Найдем вежливые слова»

Цель: воспитание культуры поведения при групповой работе;

Задача детей отвечая на вопросы ведущего, найти больше вариантов вежливых слов и обращений.

Правила игры: Как сказать лучше, если: мы встречаем долгожданных гостей; мы поздравляем маму с днем рождения; мы выражаем благодарность; мы обращаемся с просьбой; мы хотим узнать, где находится магазин или автобусная остановка и пр. Победитель получает приз.

«Фигуры».

Цель. Развитие внимания, мелкой моторики, воображения.

Правила игры: Педагог раскладывает счетные палочки в виде определенной фигуры. Ребенок должен сложить точно такую же фигуру. Сложность задания все время увеличивают: сначала показывают простые фигуры, затем более сложные; сначала ребенок составляет фигуры, глядя на образец, затем образец убирают, дав ребенку возможность запомнить фигуру.

Комментарии: счетные палочки можно заменить спичками с обрезанными головками.

Эту игру можно использовать наиболее эффективно в работе с детьми, испытывающими трудности при сосредоточении, характеризующимися расторможенностью.

Ход игры: Педагог: Ребята, сегодня мы будем складывать из счётных палочек различные фигуры. Картинки лежат на столе, перевернуты обратной стороной. По моему сигналу переворачиваем их и складываем фигуру.

«Цифры»

Цель: развитие чувства сплоченности, снятие телесных барьеров.

Правила игры: Дети свободно двигаются под весёлую музыку в разных направлениях. Когда музыка остановится, дети выполняют команды педагога.

Ход игры: Дети свободно двигаются под весёлую музыку в разных направлениях. Музыка выключается. Педагог громко называет цифру, дети должны объединиться между собой, соответственно названной цифре: 2 - парами, 3 - тройками. В конце игры ведущий произносит: «Все!» Дети встают в общий круг и берутся за руки.

Заключение

ДАРИЗ может помочь педагогам в следующем:

- В решении задач не методом «отгадывания ответа», а с использованием инструментов мышления. Это способствует получению новых, интересных и разнообразных идей.
- Развивать нравственно-творческий и познавательный стиль мышления. Педагог учится устанавливать причинно-следственные связи, анализировать ситуацию, видеть проблему.
- Повысить мотивацию детей к обучению.
- Развить у детей находчивость и уверенность в своих силах. Это поможет в социализации и адаптации обучающихся к школе.

**Конспект занятия
предшкольной подготовки по математике
с использованием элементов метода ДАРИЗ.**

Тема: «Числа от 1 до 10. Закрепление»

Обучающие задачи:

- Закрепить представление о последовательности чисел; упражнять детей в прямом и обратном счёте в пределах 10.
- Продолжать учить составлять простые арифметические задачи и записывать их решение с помощью чисел.
- Закрепить умение выделять в задаче условие, вопрос, ответ.
- Упражнять в умении решать примеры.
- Закрепить знания детей о геометрических фигурах.
- Закрепить знания о последовательности дней недели, времён года, месяцев года.
- Закрепить умение ориентироваться на листе бумаги в клетку.
- Развивать логическое мышление.

Развивающие задачи:

- Создать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания.
- Развивать смекалку, зрительную память, воображение.
- Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания.

Воспитательные задачи:

- Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно.
- Воспитывать интерес к математическим занятиям.

Предварительная работа с детьми: отгадывание загадок, решение логических задач, решение простых арифметических задач, наблюдение за календарём, индивидуальные занятия.

Методические приёмы:

- Игровой (использование сюрприза).
- Наглядный (использование иллюстрации).
- Словесный (напоминание, указание, вопросы, индивидуальные ответы детей).
- Поощрение, анализ занятия.
- Игры из технологии ДАРИЗ: «Угадай, что я загадала», «Во что превращается предмет?», «Скажи наоборот», «Что сначала, что потом», «Где живёт», «Раньше-позже», «Всё в мире перепуталось», «Цифры».

Оборудование: цифры, знаки, мяч, разноцветные круги.

Демонстрационный материал: картинки с героями сказки «Теремок», карточки со словами и предметами, карточки с задачами и примерами, карточки с линиями, модель для составления арифметических задач,

разноцветные круги, молоточек.

Раздаточный материал: карточки с заданиями, математические наборы, тетради, авторучки.

Ход занятия.

1. Вводная часть: организационный момент и математическая разминка (длительность 4 мин.)

Педагог: Здравствуйте, ребята!

Все расселись по местам, никому не тесно,

По секрету скажу вам: «Будет интересно!»

Игра «Угадай, что я загадала». Педагог загадывает слово «Число», дети задают вопросы (Это живое? Это растение? Это животное? Оно большое? Оно живет в жарких странах? Это слон?), педагог отвечает только «да» или «нет», пока дети не угадают задуманное.

2. Основная часть (длительность 18 мин).

Игра «Во что превращается предмет?» Педагог демонстрирует картинки с изображением предметов: стакана, цветка, бумажного кораблика...

-Ребята, я предлагаю вам стать изобретателями и отгадать мои загадки. Если вы их отгадаете, мы сможем отправиться в математическое путешествие по сказке. Подумайте и скажите, во что вы могли бы превратить фрукты? стакан? цветок? бумажный кораблик?

Активизация оригинального мышления.

-Фрукты – в компот, натюрморт, вырезать фигурки.

-Стакан- в вазу, чашку, ловушку.

-Цветок- в букет, духи.

-Бумажный кораблик - в пилотку, самолет.

-Замечательно, загадки отгаданы и теперь мы отправляемся в сказку. Сказка вам знакома, она называется «Теремок». Но мы ее сегодня превратим в математическую сказку.

Активизация восприятия с помощью персонажей сказки «Теремок».

Педагог: Вспомним начало сказки...

Обучающиеся: Стоит в поле теремок. Бежит мимо мышка-норушка. Увидела теремок, остановилась и спрашивает:

— Терем-теремок! Кто в тереме живет? Никто не отвечает. Вошла мышка в теремок и стала там жить.

Педагог: Скачет к терему лягушка-квакушка ...

(поочередно прикрепляются линии разных видов, дети называют линию).

-По прямой.

-По волнистой.

-По ломаной.

-По спиралевидной.

Педагог: И спрашивает лягушка:

— Терем-теремок! Кто в тереме живет?

— Я, мышка-норушка! А ты кто?

— А я лягушка-квакушка.

— Иди ко мне жить! Лягушка прыгнула в теремок.

- Что ты, лягушка нам принесла?

- Я принесла вам задачки. (*Педагог раздаёт детям карточки с задачами*).
Стали они вдвоем жить.

Составление и решение задач.

- дети составляют по карточкам задачи, записывают решение на доске.

Педагог: Расскажем сказку дальше...

Обучающиеся: Бежит мимо зайчик-побегайчик. Остановился и спрашивает:

— Терем-теремок! Кто в тереме живет?

— Я, мышка-норушка!

— Я, лягушка-квакушка!

— А ты кто?

— А я зайчик-побегайчик.

— Иди к нам жить! Заяц скок в теремок!

— Что нам принёс?

— Вот вам примеры, возьмите карточки. (*Педагог раздаёт детям карточки с примерами*). Стали они втроем жить.

Состав числа. Решение примеров.

Дети берут карточки с записью примеров без ответов, находят число, соответствующее ответу.

Педагог: Сказка дальше продолжается...

Обучающиеся: Идет мимо лисичка-сестричка. Постучала в окошко и спрашивает:

— Терем-теремок! Кто в тереме живет?

— Я, мышка-норушка.

— Я, лягушка-квакушка.

— Я, зайчик-побегайчик.

— А ты кто?

— А я лисичка-сестричка.

— Иди к нам жить!

Педагог: Перепутала я времена года, части суток, дни недели. Надо помочь!

Последовательность «Игра что сначала, что потом».

- На столе перепутаны картинки.

Задание: собрать картинки по группам: дни недели, времена года, части суток.

Педагог: Довольна лисичка. Забралась лисичка в теремок. Стали они вчетвером жить.

Отгадайте теперь и мои загадки.

Активизация ассоциативного и логического мышления.

- На ковре лежат круги разного цвета. Задание: выбрать цвет, который похож на чувство любви – красный (злость-черный, радости-в горошек, спокойствия-голубой...). На обратной стороне логические задачи.

- А вот и волк бежит, он сегодня добрый: «Давайте поиграем!»

Развитие слухового внимания, коммуникативных навыков (Игра «Цифры»).

- Игра «Сколько раз стукну молоточком, столько ребят и соберет кружок»

Педагог: А вот и медведь идёт. Хочет тоже в Теремочке жить. Поместится

медведь в Теремке?

Обучающиеся: Нет.

Педагог: Помните, что в сказке произошло с Теремком? (Медведь его развалил)

Мы можем на тетрадном листе нарисовать мишке Теремок побольше.

Ориентировка в тетрадном листе.

-Графический диктант в тетрадях «Домик».

3.Итог:

Педагог: Дети, вам понравилось наше **путешествие?** *(Ответы детей)*

Что больше всего вам понравилось во время **путешествия?** *(Ответы детей)*

Какое задание для вас оказалось самым сложным? *(Ответы детей)*

Педагог: Вы так много знаете, были внимательными, сообразительными, помогали друг другу, поэтому вы так хорошо справились со всеми заданиями, которые встречались нам во время путешествия.

(Все берутся за руки и проговаривают):

Все мы дружные ребята.

Мы ребята-дошколята.

Никого не обижаем.

Как заботиться, мы знаем.

Никого в беде не бросим.

Не отнимем, а попросим.

Пусть всем будет хорошо,

Будет радостно, светло.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Конспект занятия предшкольной подготовки по окружающему миру с использованием элементов метода ДАРИЗ.

«Приключения маленького лисёнка».

1.Образовательные задачи. Способствовать развитию наглядно-образного, причинного, эвристического мышления; памяти, воображения у детей. Учить детей самостоятельно находить и разрешать противоречия в предметах и явлениях; упражнять детей в решении проблемных ситуаций; активизировать творческое мышление и воображение.

2.Развивающие задачи. Развивать логическое мышление, сообразительность. Продолжать развивать умение включаться в совместное обсуждение, искать и находить ответ

3.Воспитательные задачи. Воспитывать уважение друг к другу; умение выслушивать других детей при обсуждении какой-либо проблемной ситуации, стремление оказать помощь тому, кто нуждается в ней.

Методы и приёмы: наглядно-слуховой, игровой, наглядно- зрительный, словесный, исследовательский, описание, инструкции, практический, системный оператор

Материал: картинки А-4 – лисёнок мокрый, лисёнок сухой, маленькие картинки – новорождённый лисёнок, маленький лисёнок, взрослый лис, лес с дикими животными.

Игры по методу ДАРИЗ – «Скажи наоборот», «Что сначала, что потом», «Где живёт», «Раньше-позже», «Хорошо-плохо», «Всё в мире перепуталось».

Ход занятия:

1.Вводная часть: организационный момент

Педагог. Здравствуйте ребята! Посмотрите, к нам сегодня пришли гости, давайте с ними поздороваемся и покажем, чему мы с вами научились. У меня сегодня такое чудесное настроение, а у вас? Хочется придумать что-нибудь хорошее, интересное.

Игра «Скажи наоборот»

Педагог:

А вы грустные ребята?

Вы ленивые ребята?

Вы драчливые ребята?

Вы злые?

Дети:

Мы веселые ребята!

Мы трудолюбивые!

Мы дружные!

Мы добрые!

Я очень рада, что вы у меня такие замечательные.

С помощью вопросов попробуйте отгадать, кому сегодня нужно помочь.

2. Основная часть

На доске находится спрятанная картинка мокрого лисёнка.

Игра «Да – нет». Дети задают вопросы, педагог может отвечать на вопросы только «да» или «нет», постепенно дети отгадывают, кто

изображён на картинке, педагог переворачивает картинку, дети видят маленького, мокрого лисёнка.

Педагог: Посмотрите на лисёнка, что вы можете сказать о нём?

Обучающиеся: Лисёнок маленький, рыжий, растрёпанный, испуганный, лохматый, мокрый...

Педагог: А как вы думаете, почему он мокрый?

Обучающиеся: Он купался, в лужу наступил, свалился в речку, попал под дождь...

(обсуждение с детьми противоречий в погоде)

Игра - «Хорошо-плохо»

Педагог: Что хорошего в дожде?

Обучающиеся: Всё растёт, свежий воздух после дождя...

Педагог: Что плохого в дожде?

Обучающиеся: Можно промокнуть и заболеть...

Педагог: Как же помочь нашему лисёнку высохнуть?

Обучающиеся: Обсушить феном, вытереть полотенцем, положить на солнышко...

Педагог: Подойдите к столу, посмотрите, что здесь лежит? Правильно, это предметы и материалы из чего можно сделать солнце. Выбирайте себе друга, кто из чего будет его делать.

Детям предлагается манка в коробке, круг с прищепками, палочки, плоскостные фигуры. После того, как ребята выполнили задание, рассматриваем, чьё солнце лучше может обсушить лисёнка, стараются доказать, что у них солнце получилось лучше. Пока дети выполняли задание, педагог меняет картинку на сухого лисёнка.

Педагог: Ребята, а ведь лисёнок не просто появился у нас, он такой маленький, что не знает, кто он и откуда появился, не знает, где он живёт и кто живёт там вместе с ним. Расскажем ему про него самого?

Педагог: Где живут лисы?

Обучающиеся: В лесу.

Педагог: А ещё где можно встретить лисицу?

Обучающиеся: В зоопарке, в книжке, в мультфильме, в сказке...

Педагог: А кто ещё живёт вместе с лисами в лесу, какие животные?

Обучающиеся: Медведь, заяц, волк, ёжик...

Педагог: Наш лисёнок маленький, он детёныш кого?

Обучающиеся: Лисы, лисицы.

Педагог: У меня есть мяч, предлагаю поиграть в игру «Кто у меня детёныш»?

У медведицы, у зайчихи, у волчицы, у ежихи, у белки, у рыси?

Обучающиеся: Медвежонок, зайчонок, волчонок, ежонок, бельчонок, рысёнок.

Педагог: Как одним словом назвать этих животных?

Обучающиеся: Дикие.

Педагог: А почему их так называют?

Обучающиеся: Потому, что они живут в лесу и заботятся о себе сами,

добывают себе еду, строят сами себе жильё...

Давайте попробуем изобразить диких животных. Хитрую лису, маленького медвежонка, взрослого медведя и т.д.

Педагог: А дом лисы как называется?

Обучающиеся: Нора, норка.

Педагог: Посмотрите - вот нора, какая она?

Обучающиеся: Узкая, тёмная, длинная...

Педагог: Скажите, пожалуйста, как сделана нора?

Обучающиеся: Вырыта в земле.

Педагог: Кто её вырыл?

Обучающиеся: Лиса, лисица.

Педагог: Как она её вырыла? С помощью чего?

Обучающиеся: Норку лиса рыла передними лапами, задними лапами отбрасывала землю наружу.

Педагог: Всё рассказали о лисёнке, проходите, присаживайтесь, сейчас мы с вами восстановим всё, о чём говорили на волшебном экране, с помощью картинок. *(Картинки на проекторе или интерактивной доске).*

Педагог напоминает детям стихотворение «Что-то».

Если мы рассмотрим что-то.

Это что-то для чего-то.

Это что-то из чего-то.

Это что-то часть чего-то.

Чем-то было это что-то.

Что-то будет с этим что-то.

Что-то ты сейчас возьми, на экранах рассмотри!

(М. С. Гафитулин.)

Педагог: Кому мы сегодня помогли?

Обучающиеся: Лисёнку *(ребёнок, который ответил на вопрос ищет картинку).*

Педагог: Найди картинку с лисёнком и помести её в самую середину волшебного экрана. Назовите из каких частей состоит лисёнок?

Обучающиеся: Голова, туловище, ноги, лапы, хвост.

Педагог: Найди картинку и помести её под лисёнком. Где живёт наш лисёнок?

Обучающиеся: В лесу, в норе. Найдите картинку и поместите её над лисёнком.

Педагог: Что было с лисёнком в прошлом?

Обучающиеся: Он был совсем крошечным и мог поместиться на ладошке у человека.

Педагог: Найдите картинку и поместите слева от лисёнка.

А что будет с лисёнком в будущем? Как вы думаете?

Обучающиеся: Он вырастет и будет большим лисом или лисицей!

Педагог: Найдите картинку и поместите справа от лисёнка. Вот и готов наш волшебный экран.

3.Итог

Педагог: Понравилась вам история лисёнка? Как вы думаете, мы ему помогли? Вы сегодня были дружными и смогли выполнить все задания, молодцы!

В конце занятия поиграем в игру **«Вспомним добрые слова»**

Ведущий кидает мяч стоящим в кругу детям и произносит начало фразы.

Ребенок заканчивает фразу и бросает мяч обратно.

Когда я прощаюсь, я говорю...

- До свидания...

- Прощайте ...

- До новых встреч ...

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Конспект занятия предшкольной подготовки по развитию речи

Тема: «В гости к весне»

Задачи:

образовательные:

- закреплять умение детей давать пересказ, опираясь на опорные слова или опорные картинки;
- обучать подбору родственных слов (*весна, трава, солнце*);
- учить детей образовывать относительные прилагательные от существительных (*май - майские; весна – весенние*);
- закреплять умение читать слова;

развивающие:

- развивать умение вслушиваться в обращённую речь, отвечать на вопросы полными ответами;
 - активизировать речевую деятельность детей;
 - систематизировать знания детей о весенних признаках, явлениях;
 - развивать мышление, память, внимание;
 - развивать артикуляционную и общую моторику;
 - учить согласовывать движения с речью;
- способствовать обобщению представлению о весне, как времени года о погодных условиях в весеннее время.

воспитательные:

- воспитывать чувство любви к природе;
- формировать умение работать в коллективе;
- воспитывать учебную мотивацию;
- учить детей внимательному, бережному отношению к природе;
- воспитывать наблюдательность и воображение, интерес к сезонным явлениям;
- прививать любовь к родной природе;
- воспитывать самоконтроль.

Методические приёмы:

- Игровой (игры по методике ДАРИЗ: «Да-нет», «Вхождение в картину», «Ассоциативные цепочки», «На что похоже», «Хорош-плохо», «Вспомни добрые слова»).
- Наглядный (использование иллюстрации).
- Словесный (напоминание, указание, вопросы, индивидуальные ответы детей).
- Поощрение, анализ занятия.

Оборудование: весенняя картина «*Пришла весна*», фишки в виде листочков на магните, рисунок берёзы без листьев, мяч, аудиозапись П. И. Чайковский «Времена года», волшебная палочка, бабочка, мультимедийная установка, слайд-шоу с пейзажами леса, цветочной поляны, схема (солнышко, снег, ручей,

травка, веточка с почками, насекомые, птицы, картинки для игры «Ассоциативные цепочки (снег, солнце, заяц, шубка, река, льдина, медведь, берлога; белка, дупло, бельчата, молоко; пенёк, луна, ёж, жуки).

Предварительная работа: рассматривание иллюстраций и картин о **весне**, весенних изменениях в природе. Беседы с детьми о бережном отношении к природе. Наблюдения на прогулке, беседы с детьми о признаках **весны**, почему наступает **весна**. Чтение художественной литературы, поговорок и пословиц, заучивание стихов о **весне**. Загадывание загадок о весенних месяцах.

Ход занятия

1. Вводная часть: организационный момент

(Дети сидят на стульчиках полукругом)

Педагог: Здравствуйте, дети! Наше занятие начнём с загадки (*читает загадку*).

Если снег повсюду тает,
День становится длинней,
Если всё зазеленело,
И в полях звенит ручей,
Если солнце ярче светит,
Если птицам не до сна,
Если стал теплее ветер,
Значит, к нам **пришла... (весна!)**
Сегодня наша беседа пойдет о **весне**.

2. Основная часть

Словарная игра: *(за правильный ответ ребёнок получает фишку в виде листочка берёзы, потом дети, считая, сколько набрали фишек и на магнитной доске наряжают берёзку листочками).*

-Какие слова можно образовать от слова **весна**? (Весенний, **веснянка**, **веснушки**)

-Про, что можно сказать весенний? (Ручеёк, снежок, дождь, сад)

- К слову весенняя подбери слова? (Весенняя- вода, трава, река, погода, проталинка)

- К слову весеннее? (Облако, солнце, небо)

-Как можно сказать о **весне**? Какая она? (Теплая, холодная, дождливая, ранняя, поздняя, красивая, солнечная, цветущая)

-Какое солнце **весной**? (теплое, яркое, ласковое, лучистое, золотое, красное)

-Что делает солнце **весной**? (светит, освещает землю, согревает, сияет, ласкает)

-Какое солнце зимой? (тусклое, холодное)

-Какое небо **весной**? (голубое, яркое, синее, ласковое)

-Какое небо зимой? (хмурое, пасмурное, холодное, серое)

-Что делает трава **весной**? (всходит, растёт, пробивается, прорастает, зеленеет)

-Что делают птицы **весной**? (прилетают, возвращаются в родные края, вьют гнёзда, выводят птенцов)

-Что делают почки **весной**? (набухают, раскрываются, растут и появляются)

листочки)

- Назовите весенние месяцы? (март, апрель, май)

- Назовите признаки **весны**? (град, оттепель, капель, проталины, сосульки, лужи, ручьи, скворечник, птицы перелетные, гнезда, почки, листочки, трава, подснежники, солнце, лучи, сосульки, гроза)

- Что происходит весной? Назовите действия. (оживает, просыпается, пробуждается, оттаивает, наступила, **пришла весна**, журчат ручьи, пробивается трава, набухают, лопаются почки, расцветают листочки, прилетают птицы, щебечут птицы, прилетают птицы, гремит, громыхает, грохочет гром, сверкает молния, греет, светит, пригревает, ласкает солнце, зеленеет, цветет трава)

- Что можно сказать о снеге? Снег что делает? (идет, падает, кружится, летает, ложится, тает)

Игра ДАРИЗ «Да-нет»

Цель: развитие слухового внимания.

- Педагог произносит слова. Если слово о **весне**, то дети говорят «да». (Пригревает, листопад, тает, вьюга, журчит, ярче, мороз, набухают, прилетают, проталина, улетают, метель, солнышко, снегопад, подснежник, первоцветы и другие)

(Дети садятся на стульчики полукругом для рассматривания картины).

План работы с картиной:

1. Рассмотреть картину
2. Составить небольшой рассказ
3. Придумать название для рассказа.

Показ картины «**Пришла весна**»

Педагог: *(Наводящие вопросы)*

- Какое время года?

- Как вы догадались?

- Кто пошёл на прогулку?

- Придумайте имена детям!

- Что увидели дети на прогулке?

- Что стало с деревьями?

- Что стало с рекой?

- Что появилось на земле?

- Какие цветы увидели дети?

- Стали дети рвать цветы?

- Хорошо было детям на прогулке?

Дети составляют предложения по картине.

Педагог: Молодцы! А теперь послушайте, какой рассказ у нас получился!

Наступила **весна**. Стало тепло, на деревьях распустились почки. На речке растаял лёд. На земле растаял снег. Вера и Оля увидели среди проталин белые цветы. Это подснежники, первые вестники весны. Хорошо **весной на прогулке**.

- Ребята, а давайте придумаем название этому рассказу. («Весна», «Весенние признаки», «Весна-красна», «Весенняя картина» и т. д.)

- А какое название самое удачное? (*Дети вбирают самое удачное название*).
(Звучит музыка П. И. Чайковский «Времена года. Апрель»)

- Скажите, к какому времени года подходит эта музыка (К весне). Как вы догадались? (Я слышал, как бежит ручеёк. Я услышал, как радуются весне птицы). Правильно, звучала музыка и вы услышали, как поет и дышит весна, это она зовёт нас в удивительное путешествие.

(На экране появляется картинка «Лес»)

- Следующая остановка «Весенний лес».

Прием ДАРИЗ «вхождение в картину»

- Ребята, представьте, что мы вошли с вами в лес. В лесу оживает и просыпается природа. Здесь многое можно увидеть, услышать, почувствовать. Давайте подышим немного, какие запахи вы почувствовали? (Я почувствовал запах прошлогодней травы. Я почувствовал запах сырой земли. Я почувствовал запах почек и т. д.)

- В лесу много всего, к чему можно прикоснуться, потрогать руками. Прикоснитесь к чему-нибудь, потрогайте руками что-нибудь. Что вы ощутили руками? (Я ощутил руками холодную воду в ручейке. Я ощутил твердый камень. Я ощутил шероховатый ствол дерева и т. д.)

А теперь притаимся, послушаем лесные звуки. Какие звуки вы слышали (Я слышал звук падающего дерева. Я слышал треск сучьев. Я слышал пение птиц. Я слышал шелест весеннего ветерка и т. д.)

- Оглянитесь по сторонам, посмотрите внимательно. Что вы заметили, что увидели (Я увидел ёлочки. Я увидел ручеек. Я увидел лужу и т. д.)

Игра ДАРИЗ «Ассоциативные цепочки»

(на экране появляются картинки)

- Вот картинки: река, льдина, берлога, медведь. Подумайте, как эти картинки связаны между собой и составьте предложение. (Когда на реках пройдет ледоход, медведи выходят из своей берлоги.)

- Вот другие картинки: снег, солнце, заяц, шубка. А эти картинки между собой как связаны, составьте и по ним предложение. (Когда весеннее солнышко начнет пригревать, заяц меняет густую теплую шубку, на легкую и не жаркую.)

- Вот еще картинки: белка, дупло, бельчата, молоко. Теперь подумайте, какое предложение можно составить по этим картинкам. (Белка заботливая мать, она кормит бельчат своим молоком и прячет их в дупло от врагов.)

- Последняя картинка: пенек, ночь, еж, жуки. Кто догадался, какое предложение получится? (Ночью ежик вылезает из своей норки под пеньком и отправляется искать себе еду разных жуков.)

- Молодцы, давайте продолжим наше путешествие по весеннему лесу.

(На экране появляется картинка «Цветочная поляна»).

Игра ДАРИЗ «На что похоже».

- Следующая наша остановка цветочная поляна. Посмотрите, кто прилетел ко мне на руку? (Бабочка)

- На что похожа бабочка (Бабочка похожа на разноцветный бантик, на потолочную люстру, на красивый цветок и т.д.)

- Действительно, бабочка похожа на красивый цветок. Посмотрите, какие

красивые цветы первоцветы украшают нашу полянку? (Полянку украшают цветы подснежников.)

- Какие еще цветы первоцветы вы знаете? (Подснежники, медуница, первоцветы, цикламены, одуванчики и т.д.)

- Ожила с приходом весны полянка. Какая она стала? (Красивая, разноцветная, цветущая, пестрая, необыкновенная, чудесная, манящая, привлекательная, душистая.)

- На что она похожа? (На пестрый ковер, на красивую скатерть, на разноцветный платок.)

- Ребята, а вам хочется на полянке сорвать хотя бы по одному цветочку? (Да)

- Давайте представим, что вы сорвали по одному цветочку и соберем их в букет, сделаем большой круг. Посмотрите, какой большой букет у вас получился, а хорошо или плохо рвать большие букеты цветов? (И хорошо, и плохо.)

Игра ДАРИЗ «Хорошо и плохо»

Хорошо:

(Цветы красивые можно подарить кому-нибудь. Цветы хорошо пахнут, можно понюхать. Есть лекарственные цветы, можно лечиться. Когда дома ставят цветы, становится уютно и т.д.)

Плохо:

(Быстро завянут, их выбросят. Если будешь рвать для букетов, они быстро исчезнут. Нечем будет питаться насекомым и т.д.)

(звучит музыка Ю. Антонова «Не рвите цветы, не рвите»)

Педагог: А как можно любоваться цветами не срывая их. (Понюхать, зарисовать, вышить из ткани, сфотографировать, купить искусственные цветы, вылепить из теста или пластилина, снять на видеокамеру.)

Педагог: Наше путешествие в гости к весне подходит к концу. Что происходит с деревьями весной? (На деревьях набухают почки и распускаются листочки.) На нашей берёзке пока нет ни одного листочка. Давайте украсим нашу берёзку листьями. (Дети украшают рисунок берёзки листочками, приклеив их на рисунок.)

3. Итог

Педагог: Какое задание вам понравилось? С каким заданием сложно было справиться? (Ответы детей) Что нового вы узнали о весне? (Ответы детей) Какие новые слова вы запомнили? (Ответы детей)

Педагог: Пришла пора нам прощаться. Вспомним добрые слова прощания.

Игра ДАРИЗ «Добрые слова»

(До свидания, до встречи, рады были с вами встретиться, пока, ещё увидимся, до скорой встречи прощайте, всего хорошего, счастливо оставаться, до завтра, доброго пути, будьте здоровы.)

Список использованной литературы

1. Абсалямова А. Г. Актуальные проблемы развития речевого творчества детей дошкольного возраста // Дошкольное воспитание. — 2016. — № 9. — С. 46–52.
2. Гин С. И. Занятия по ТРИЗ в детском саду. Пособие для педагогов дошкольных учреждений. — Минск: ИВЦ Минфина, 2008. — 112 с.
3. Иванов Г.И., Денис – изобретатель. Рассказы и задачи для развития творческого мышления. – СПб.: Речь, 2010.
4. Кислов А.В., Пчёлкина Е.Л. Новые задачи для изучающих ТРИЗ. – М.: КТК «Галактика», 2018.
5. Кислов А. В. Задачи в стихах для изучающих ТРИЗ. – М.: КТК «Галактика», 2019.
6. Кислов А.В., Пчелкина Е.Л. Диагностика творческих способностей дошкольников и младших школьников. –М.: Солон – Пресс, 2019.
7. Кислов А.В., Третий глаз или как развить системно – функциональное мышление вашего ребёнка. – М.: КТК «Галактика», 2019.
8. Корзун А.В. Весёлая дидактика: элементы ТРИЗ и РТВ в работе с дошкольниками. Мн.,2000.
9. Пчелкина Е.Л., Детский алгоритм решения изобретательских задач (ДАРИЗ) – М.: КТК «Галактика», 2017.
10. Пчелкина Е.Л., Развитие творческого мышления. По ступенькам ТРИЗ. Нулевая ступень. Методическое пособие с использованием рабочей тетради. – М.: Солон – Пресс, 2020.
11. Пчелкина Е.Л., Развитие речемышления у детей или как научить ребёнка запоминать, пересказывать и придумывать текст. Эйдопедагогика – детям. – М.: КТК «Галактика», 2019.
12. Сидорчук Т. А. Познаём мир и фантазируем с кругами Луллия. Практическое пособие для занятий с детьми 3–7 лет. — М.: АРКТИ, 2017. — 40 с.
13. Садыкова Г. Триз-педагогика. Универсальный конструктор (алгоритм) ТРИЗ-занятий. –М.: КТК «Галактика», 2018. –70 с.
14. Татаринцева, Е. А. Использование ТРИЗ-технологий в процессе развития речи дошкольников / Е. А. Татаринцева, В. Д. Власенко. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2020. — № 5 (295). — С. 333-335.
15. Ушакова О. С. Развитие речи и творчества дошкольников: Игры, упражнения, конспекты занятий. — М.: ТЦ Сфера, 2004. — 144 с.