Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 17»

Энгельсского муниципального района Саратовской области

413100, Саратовская область, г. Энгельс, ул. Степная, 175а, тел. 95-32-80

ТРИЗ- бизиборд

«Солнечная полянка».

                                                                                                          Воспитатели:

Видяпина Светлана Анатольевна,

Денисова Ольга Павловна.

г. Энгельс.

Дошкольный возраст – яркая, неповторимая страница в жизни каждого человека. Именно в этот период начинается процесс социализации, устанавливается связь ребенка с ведущими сферами бытия – миром людей, природы, предметным миром; происходит приобщение к культуре, к общечеловеческим ценностям. Дошкольное детство – время первоначального становления личности, формирования основ самосознания и индивидуальности ребенка, время, когда определяются траектории его дальнейшего развития.

Одна из задач ФГОС гласит о том, что необходимо сохранять и поддерживать индивидуальность ребёнка, развивать индивидуальные способности и творческий потенциал каждого ребёнка как субъекта отношений с людьми, миром и самим собой.

На сегодняшний день, в контексте ФГОС дошкольного образования, ТРИЗ-РТВ-ОТСМ- технология является особенно востребованной, актуальной.

Главная цель использования технологии: освоение ребенком способов познания и становления у него ключевых компетентностей: информационной, коммуникативной и технологической.

Основная задача системы образования имеют общую цель с ТРИЗ - технологией– развитие личности, готовой к жизни в высокотехнологичном, конкурентном мире, научить детей учиться и самостоятельно добывать знания.

Исходя из интересов детей и ведущего вида деятельности, основной формой организации работы являются комплексы игровых упражнений.

Мы убеждены, что в игровой форме все запоминается намного легче. Как известно, в дошкольном возрасте игра- ведущая деятельность. А знания, умения, навыки, добытые самостоятельно, да ещё в игровой форме, помогают в развитии ребёнка.

Поэтому та информация, которую дети получают, как правило, в процессе активного познания окружающего мира, закрепляется и выводится на уровень навыка именно в игровых упражнениях.

Дети любят открывать для себя новый мир. Для того, чтобы любознательность и открытие окружающего мира были направлены в правильное русло, чтобы игра привлекала ребёнка, а также развивала его в познавательном и речевом направлениях, было создано данное пособие с играми по ТРИЗ-РТВ\_ОТСМ- технологии.

И главная задача взрослого - сделать все эти занятия разнообразными и интересными, ориентируясь на интересы малыша. Организуя игровую деятельность наших воспитанников, мы стремились найти что-то новое и нетрадиционное для занятий с ними. Наиболее интересной из новых игровых технологий для дошкольников нам показалась идея создания бизиборда.

Пособие предназначено для детей от 5 лет.

Цель: Формировать умения через игру. Осуществление неразрывной связи сенсорного развития с разнообразной деятельностью детей посредством дидактических игр.

Задачи:

Формировать общие сенсорные способности;

Формировать понятия о причинно-следственной связи вещей;

Формировать основы системного мышления;

Формировать умение выделять заданный признак и оперировать ими;

Закрепление знаний окружающего мира;

Знакомить с дидактическими играми и правилами этих игр;

Развивать познавательный интерес, любознательность;

Развивать память и логическое мышление;

Развивать самостоятельность;

Развивать связную речь, активизировать и развивать словарный запас;

Развивать мелкую моторику рук;

Развивать фантазию и воображение.

При изготовлении бизиборда в конечном результате, мы стремились к тому, чтобы он отвечал следующим требованиям:

- трансформируемость;

- полифункциональность;

*-* вариативность;

*-* доступность;

*-* безопасность;

*-* эстетичность.

Что такое бизиброд и зачем он нужен, специалисты, занимающиеся развитием детей, поняли уже давно, поэтому развивающие стенды можно встретить и в дошкольных учреждениях, которые используют методику М. Монтессори, и в магазине развивающих игр, и даже самодельные дома.

Бизиборд способствует развитию у ребенка памяти, логики, усидчивости, когнитивных процессе мышления, мелкой моторики, что уже, в свою очередь, влияет на развитие речи, интеллекта, а в дальнейшем- письма.

В настоящее время много развивающих игр, пособий. В нашей группе есть как покупные (магазинные) игры, так и собственного изготовления, созданные педагогами. Не раз подмечено, что все новое всегда привлекает внимание и становится центром игровой деятельности.

Бизиборд- двусторонний, элементы расположены с двух сторон. Преимущество данного бизиборда в том, что им могут пользоваться сразу 2 детей. Еще одно преимущество- компактность, мобильность.

На панели расположены дидактические игры, которые заинтересуют и займут ребенка и свою очередь будут способствовать познавательному и речевому развитию детей.

Д\и «Гусеничка».

Цель: формирование умения устанавливать причинно-следственные связи. Оборудование: Цветная гусеничка со шнурком и на нем цветными зажимами, листочки, (картинки предметные) фломастеры.

Ход: Гусеничка ползет,

Причину и следствие везет,

Ты причину подбери,

Следствие к ней найди.

Ребенок рисует картинку -причину на первом листке и на следующих рисует следствие. (Прошел дождь, поэтому образовались лужи, поэтому ребенок обул резиновые сапоги, поэтому ноги будут сухие, поэтому он не заболеет, и т.д. Рисунки: дождь, лужа, сапоги, капля зачеркнута, смайлик…)

Д\и «Планшет».

Цель: способствовать развитию математических представлений «прямые линии», «направления» (налево, направо, вверх, вниз, по диагонали)

геометрические формы (трапеция, треугольник и др.), осваивать умения увеличивать и уменьшать числа на один.

Оборудование: поле со штырьками, резиночки, детали.

Ход: Ты к планшету подойди,

Фигуры, цифры, буквы там найди.

Ребенок с помощью резиночек объединяет штырьки. На игровом поле можно конструировать буквы и цифры, и многое другое.

Д\и «Волшебный экран (Системный оператор)».

Цель: формирование основ системного мышления.

Оборудование: Поле, разделенное на 9 квадратов, (картинки предметные), листочки, фломастеры.

Ход: Ты объект выбирай,

Волшебный экран заполняй.

Ребёнок выбирает объект (рисует его сам или использует предметные картинки по выбору), и располагает его в среднем окне, далее заполняет остальные окна с помощью рисунков-схем. (Стул, части стула, мебель, пень, части пня, лес, стул будущего, части стула в будущем, мебель в будущем, и др.)

Д\и «Смени цвет, форму, размер, направление»

Цели: Формировать умение выделять заданный признак и оперировать ими.

Оборудование: игровое поле и детали мозаики, картинки –символы цвет, форма, размер, направление.

Ход: В руках картинки –символы цвет, форма, размер, направление. Из набора мозаики ребенок выбирает любую деталь. Ребенок кладет перед собой одну из картинок-символов и подбирает другую, выполняя задание. (Выбирает круглой формы маленького размера желтого цвета вставляет в игровое поле, кладет перед собой картинку –символ цвет, выбирает красного цвета, и так далее, меняя по заданному признаку детали, вставляя в игровое поле). Мозаику из фигурок можно заменить на буквы и цифры- для закрепления знаний счета и чтения.

Д\и «Бабочка на цветке».

Цель: формировать умение подбирать картинки с изображением предметов, названия которых рифмуются, развивать связную речь, активизировать и развивать словарный запас.

Оборудование: Цветок, бабочка, картинки предметные.

Ход: Бабочка прилетела,

На цветок присела,

Бабочка нам предлагает поиграть,

К объекту рифмы подобрать.

Ты, дружок, не зевай,

Рифму к слову называй.

Ребенок выбирает какую-либо картинку, помещает ее в серединку цветка на бабочку и находит картинки, с изображением предметов, названия которых рифмуются и раскладывают на лепестки цветка. (Матрешка- в середине, подбирает картинки и кладет на лепестки: картошка, гармошка, окошко, окрошка...)

Д\и «Кольца Луллия: «Кто где живет»».

Цель: создать условия для овладения детьми умения подбирать объект по заданным признакам, закрепление знаний окружающего мира.

Оборудование: пособие с окошком и двумя дисками. Один-с изображением животных, другой- с изображением жилища.

Ход игры: животные предлагают поиграть,

Кто где живет -угадать.

Ты, дружок, не зевай,

Свой объект называй,

Ему жилище подбирай.

Ребенок вращает диски, подбирает картинку животного и картинку жилища в середине пособия, в окошке. (Собака- конура, белка-дупло и др.,)

Можно использовать различные варианты дисков: на закрепление признаков объектов, на умение преобразовывать объект и развитие воображения, на умение формулировать вопросы, на умение устанавливать простые причинно-следственные связи.

Д\и «Поезд времени»

Цель: формировать умение детей выстраивать логические последовательности, происходящие с объектом во времени; учить выстраивать логические цепочки, закрепление знаний окружающего мира. Формировать умение выстраивать линию развития сюжета знакомой **сказки.**

Оборудование: карточка поезда, карточки - вагончики с изображением сюжетов знакомых **сказок,** изображений одного объекта в разные временные периоды.

Ход игры: отправляем на паровозике времени человека. Ребенок выбирает из нескольких вариантов изображений одного объекта в разные временные периоды: нужно "расположить" в правильном порядке человека по возрасту: младенец, дошкольница, школьница, девочка-подросток, девушка, женщина, старушка. (Также на паровозике времени можно отправить дерево, рыбу, зверя, т. е. любую живую систему.) Вариант игры: выстраивать линию развития сюжета знакомой **сказки.**

Таким образом, бизиборд- не просто красивое пособие с набором игр, а пособие, с помощью которого происходит осуществление неразрывной связи сенсомоторного развития с разнообразной деятельностью детей посредством дидактических игр. Такой подход дает возможность подрастающей личности самостоятельно систематизировать информацию, получаемую из окружения, обеспечивает устойчивость познавательного интереса, развивает не только логическое мышление, но и воображение.

В своей работе данное пособие могут использовать не только воспитатели, но и логопеды, и психологи, и даже родители дома.



 