**«Игровые универсальные комплексы как средство реализации федерального государственного стандарта»**

В современных условиях значительно возросли требования к дидактическим пособиям и материалам. Принцип интеграции, который лежит в основе организации образовательного процесса в детском саду, нацелил нас на творческий поиск в решении вопросов многофункциональности использования дидактических материалов. Другими словами, мы говорим о принципе универсализма, который широко используется в современном обществе. В программе «Детство», реализуемой в нашем дошкольном учреждении, одной из форм организации познавательной деятельности являются развивающие игры, с помощью которых создаются самые разнообразные проблемные ситуации, как в совместной деятельности воспитателя с ребенком, так и в самостоятельной деятельности детей. Сейчас в продаже появляется много различных игровых серий с познавательным направлением: «морские обитатели», «домашние животные», «животные жарких стран» и др. Мы задумались о том, как использовать их для решения конкретных образовательных задач, объединяющих технологию ТРИЗ и содержание комплексной программы «Детство». Наш игровой комплекс «Путешествие в страну лесных жителей» разработан на основе фабричного издания ООО «Де Агостини», серия «Животные леса».

Конструируя образовательный процесс в нашем детском саду, придаем значение разработке и созданию универсальных и игровых комплексов.

Предлагаемый игровой комплекс «Путешествие в страну лесных жителей» нацелен на целый комплекс решения образовательных задач:

1. Экологическое воспитание - Способствовать формированию представлений у детей о характерных особенностях диких животных: их внешнем виде, способе передвижения, питании, экологических взаимосвязях: человек-природа, живая и неживая природа; животный и растительный мир.
2. Закреплять значения имен признаков (ТРИЗ технология): цвет, форма, количество, размер, направление, рельеф, температура, части. Формировать осознанное отношение к их использованию в различных мыслительных операциях.
3. Формировать навыки работы с морфологической таблицей.
4. Развивать психические процессы: логическое мышление, восприятие, память, внимание.
5. Побуждать детей к решению творческих задач.
6. Воспитывать ценностное отношение к природе Родного края.

Преимущества игрового пособия:
- разнообразие деталей, - красочность, - возможность многофункционального использования в совместной и самостоятельной деятельности детей, - дальнейшее расширение содержания, в соответствии с усложнением программных задач.

**Игровой комплекс предназначен для дошкольников с 4-7 лет.**

**Описание игрового комплекса:**

Игровой комплекс «Путешествие в страну лесных жителей» состоит из:

1. Игрового поля с природным ландшафтом Южного Урала, разделенного на 30 частей, последовательно обозначенных цифрами. Поле представляет собой морфологическую таблицу, где по вертикали и горизонтали могут выставляться показатели - модели имен признаков, разных типов вопросов, Волшебников фантазирования. Пересечение значений этих показателей является основой аналитической деятельности ребенка.

На самом игровом поле выставляются объекты: животные и растения.

2. Набора семей животных разного вида: семья лис, зайцев, волков, медведей, барсуков, ежей, белок, сурков, хомяков, бобров…

3.Семьи человека: лесник, жена лесника, сын.

4. Макетов деревьев, пень, гнездо, кормушка для оленей.

5. Игрового кубика по количеству от 1 до 6

6. Фишек для игроков

7. Барабана со стрелкой, разделенного на сектора с заданиями:

1)Составь сравнение про объект

2)Составь загадку про объект

3)Составь рифму про объект

4)Задай вопрос об объекте

5) «Помощники умной головы»:

ухо: какие можно услышать звуки;

нос: какие можно почувствовать запахи;

 рука: ощутить, какой объект по рельефу;

 глаз: описать, что изображено на картинке (выпавшей части игрового поля)

6) Опиши предмет по признаку

7) Отгадай задуманный объект (пространственная или классификационная «Да-нет-ки»)

8) Волшебство (работа с типовыми приемами фантазирования - Волшебниками)

9) Найди след животного

10) Изобрази животного

8. Карточек-моделей имен признаков: форма, цвет, место, части, рельеф, действие, звук, вкус

9. Карточек-моделей вопросов:

Восполняющие вопросы: Когда? Какие? Какой? Какое?

Описательные: Что? Где? Как? Кто? Почемучкины: Почему? Отчего?

Воображаемые: Что было бы если? Что случилось бы?

Уточняющие: Верно ли что? Правда, что?

Оценочные: Что лучше? Что хорошего в том, что…? Что плохого в том, что…?

8.Модели формулировки вопроса

10.Карточек -моделей волшебников фантазирования:

увеличение – уменьшение (Волшебник «Великан-Кроха»);

оживление – окаменение (Волшебник «Замри-Отомри»);

деление – объединение (Волшебник «Дели-Давай»);

специализация – универсализация (Волшебник «Все могу» и «Могу только»);

наоборот (Фея Инверсия)

преобразование признаков времени (Волшебник Времени)

11. Кукол в образе Волшебников, Царицы Загадок, Тетушки Рифмы.

12. Моделей для составления сравнения, загадок, рифмовки.

14. Звукозаписей: голоса зверей, птиц, объектов неживой природы.

15. Карточек со следами обитателей леса.

**Содержание игры:**

***1 вариант игры:***

«Игра с кубиком на игровом поле по заданиям на барабане».

**Цель:** Способствовать закреплению значений имен признаков (ТРИЗ технология): цвет, форма, рельеф, части, место, действие, звук, вкус. Формировать осознанное отношение к использованию моделей мыслительной деятельности для выполнения различных заданий игры.

**Правила игры:**

Количество играющих до 6 человек. На игровом поле выставляются семьи животных в зависимости от среды обитания, макеты деревьев. Первый игрок бросает кубик. По количеству выпавших точек делает ход со старта игрового поля. Остановившись на клетке, крутит стрелку барабана. Ведущий читает задание, на котором остановилась стрелка. Игрок выполняет задание (составляет сравнение, загадку, рифму про любой объект (животное, растение, водоем…) с помощью моделей – алгоритмов мыслительной деятельности).

Остальные игроки внимательно слушают. Затем следующий игрок делает ход и выполняет выпавшее на барабане задание.

Игра заканчивается, когда игровая фишка любого игрока дойдет до финиша.

Выигрывает тот, кто справится со всеми заданиями

Задания на барабане со стрелкой:

1)Составь сравнение про объект (игровая ситуация «Подарки для Королевы Красивых слов»)

Например:

Сравнение: лиса по цвету оранжевая, как солнце (использование модели для составления сравнений приложение № 1)

2)Составь загадку про объект (игровая ситуация «В волшебном саду у царицы Загадок»)

Например:

Загадка: Колючий, как кактус, пыхтит, как паровоз (ежик) ( использование модели для составления загадки приложение № 2)

3) Составь рифму про объект (игровая ситуация « Чаепитие с тетушкой Рифмой»)

Например:

Рифма: лягушка-подушка (жила- была зеленая лягушка, и была она мягкая как подушка); ежик-ножик (жил- был маленький ежик, и был он как острый как ножик)(использование модели для составления рифмы приложение № 3)

4) Задай вопрос об объекте (игровая ситуация « Игры с Любознайкой» )

Например:

Вопрос об объекте: «Почемучкин» вопрос: Почему ежик сворачивается клубком? (использование модели для составления вопроса к объекту приложение № 4)

5) Игровая ситуация ( в лаборатории «Помощников умной головы»):

«Помощница ухо»: какие можно услышать звуки;

Например:

Ухо: ухо помогает услышать пение птиц

Например: Объект : медведь, признак: звук. Медведь рычит очень громко.

«Помощник нос»: какие можно почувствовать запахи;

Например: В лесу пахнет свежестью, грибами и ягодами.

«Помощница рука»: ощутить, какой объект по рельефу;

Например: Рука ощущает, какое животное, кора дерева по рельефу.

«Помощник глаз»: описать, что изображено на картинке, какого цвета, формы (выпавшей части игрового поля)

6) Опиши объект по признаку (игровая ситуация)

Например:

Описание животного по модели: внешний вид (размер, окраска, длина шерсти), жилище (берлога, дупло, нора…), повадки, как добывает пищу, чем питается, как защищается, кто является его врагом, как называется детеныш.

7) Отгадай задуманный объект (игровая ситуация « Играем в прятки с Да-нет-кой) (пространственная или классификационная)

8) Игровая ситуация (« В гостях у Волшебников») (работа с волшебниками)

Например:

Волшебство:Волшебник «Великан-Кроха» увеличил хомяка размером с медведя. Хомяка испугались многие животные. Волшебник «Великан-Кроха» уменьшил оленя до размера гриба, олень стал похож на жука-оленя.

9)Найди след животного (игровая ситуация «Мы – маленькие сыщики»)

11) Изобрази животного (игровая ситуация «Театр зверей»)

***2 вариант:***

Игра с кубиком по морфологической таблице игрового поля (разные типы вопросов и имена признаков).

 **Цель:** Формировать навыки работы с морфологической таблицей. Способствовать закреплению навыков формулировки вопросов по признакам объекта.

**Правила игры:**

Количество играющих до 6 человек. На игровом поле выставляются семьи животных в зависимости от среды обитания, макеты деревьев. Игровое поле - это морфологическая таблица. Слева по вертикали выставляются значения: разные типы вопросов, а сверху по горизонтали имена признаков.

Первый игрок бросает кубик. По количеству выпавших точек делает ход со старта игрового поля. Остановившись на клетке, являющейся пересечением двух показателей - вопроса и имени признака, игрок задает вопрос по признаку к любому объект.

Например: по вертикали морфологической таблицы выпал вопрос «какой?» По горизонтали имя признака «рельеф». В выпавшей клетке выбирается объект – например, заяц. Составляется вопрос: «Какой заяц по рельефу?»

***3 вариант:***

Игра с кубиком по морфологической таблице игрового поля (разные типы вопросов и волшебники)

**Цель:** Формирование навыков работы с морфологической таблицей. Способствовать закреплению навыков формулировки вопросов по фантастическому преобразованию признаков объекта.

**Правила игры:**

Количество играющих до 6 человек. Игровое поле - это морфологическая таблица. Слева по вертикали выставляются значения: разные типы вопросов, а сверху по горизонтали волшебники фантазирования.

Первый игрок бросает кубик. По количеству выпавших точек делает ход со старта игрового поля. Остановившись на клетке, являющейся пересечением двух показателей: вопроса и волшебника фантазирования, игрок задает вопрос к фантастическому преобразованию объекта.

Например: воображаемый вопрос:«Что было бы?» Волшебник: «Фея Инверсия» (прием наоборот) объект : волк

Игрок составляет вопрос о волке по преобразованию «Наоборот»: «Что было бы, если бы волк стал, наоборот, травоядным животным?»

***4 вариант:***

Игра с кубиком по морфологической таблице игрового поля (волшебники и имена признаков)

**Цель:**Формирование навыков работы с морфологической таблицей. Способствовать закреплению навыков фантастического преобразования объектов признаков объекта.

**Правила игры:**

Количество играющих до 6 человек. Игровое поле - это морфологическая таблица. Слева по вертикали выставляются значения: волшебники фантазирования, а сверху по горизонтали имена признаков.

Первый игрок бросает кубик. По количеству выпавших точек делает ход со старта игрового поля. Остановившись на клетке, являющейся пересечением двух показателей: волшебника фантазирования и имени признака, игрок производит фантастическое преобразование какого-либо признака объекта.

Например: волшебник фантазирования «Дели-Давай»; признак «части»; объекты - лиса и сова.

Волшебник «Дели-Давай» перепутал части тела лисы и совы, и получилось фантастическое животное.

Предлагаемый авторский развивающий игровой комплекс «Путешествие в страну лесных жителей является многофункциональным игровым комплексом, дающим возможность в игровой форме закреплять с детьми методы ТРИЗ технологии.

Мы считаем, что с помощью таких игровых комплексов педагог может ставить и решать перед собой задачи в различных разделах и областях.

Литература:

1.Сидорчук Т.А. « Я познаю мир: методический комплекс для работы с дошкольниками» –Ульяновск: ОО « Вектор – С» 2013г

2. Сидорчук,Т.А.,ЛелюхС.В. «Формирование навыков мышления, воображения и речи дошкольников» 2007г.Учебно – методическое пособие для работников дошкольных учреждений,г.Ульяновск,2015г,- 136с