***КАРТОТЕКА ТВОРЧЕСКИЙ ЗАДАНИЙ***

***ПО ТРИЗ***

|  |  |
| --- | --- |
| **Название творческого задания (игры).**  **Цель проведения.** | **Содержание.**  **Ход выполнения.** |
| **Обучение составлению сравнений** | |
| «Какой объект?» Учить детей выделять разные признаки в объекте. | Воспитатель называет слово, а дети перечисляют признаки названного предмета. |
| «Цепочка». Учить детей выделять разные признаки у объектов. | Ведущий показывает картинку с изображением объекта, дети называют его. Затем картинка передаётся другому ребёнку, который должен назвать один из признаков объекта и передать её следующему. Нужно назвать как можно больше признаков и не повториться. |
| «Угадай по описанию». Учить детей по названным признакам определять объект. | Ведущий показывает картинку с изображённым объектом только одному ребёнку. Он описывает его (не называя) так, чтобы остальные играющие догадались, о каком объекте идёт речь. Правило: ведущий описывает объект от общего к частному. |
| «Выбери признак, который есть у других объектов». Учить детей выделять характерный и специфичный признак объекта. | Ведущий называет объект. Играющие называют признаки этого объекта. Из всех перечисленных признаков выбирают один характерный и один специфичный (очки круглые, солнечные). |
| «Давай поменяемся». Учить детей переносить признак одного объекта на другой и объяснять практическое использование нового объекта. | Воспитатель раздаёт картинки. Дети перечисляют признаки своих объектов. Затем воспитатель меняет признаки у объектов и предлагает объяснить, как будет выглядеть объект с новым признаком и как его можно будет использовать (игра проводится с подгруппой в 4 – 5 человек). |
| «Необычный подарок». Учить детей переносить признак одного объекта на другой и объяснять практическое использование нового объекта. | Ведущий спрашивает, какой подарок хотел бы получить ребёнок и как он должен выглядеть. Опрашивается 2 – 3 ребёнка. Названные признаки «подарков» объектов меняются между собой. Каждый играющий описывает, как будет выглядеть новый «подарок» и как он будет с ним играть, для чего подарку нужен новый признак. |
| «Невпопад». Учить детей объяснять несвойственные объекту действия. | Ведущий называет предмет и бросает мяч ребёнку. Он называет любое действие невпопад — несвойственное этому предмету. Интересные словосочетания объясняются детьми: как выглядит, в каких ситуациях нужна эта вещь (расчёска пищит) в реальной жизни. |
| «Что такое же у другого объекта?» Учить детей выявлять признаки объекта (функция, части). Учить составлять загадки по моделям «Как…», «Но не…» | Ведущий называет объект (самовар). Дети определяют признаки, отвечающие на вопрос «Какой?», и перечисляют признаки объекта (блестящий, дымящийся, пыхтящий). К каждому признаку подбирается объект, у которого он явно выражен (блестящий — монета, дымящийся — вулкан, пыхтящий — ёжик). Составляется текст загадки со связками «Как…», «Но не…». Произносится текст загадки: «Самовар: блестящий, как монета, дымящийся, как вулкан, пыхтящий, но не ёжик». |
| **Обучение рифмованию** | |
| «Складушки — ладушки». Учить детей подбирать рифмующиеся между собой слова. | Воспитатель предлагает детям набор картинок (не менее 40) с изображением предметов, названия которых рифмуются. Например, баран — тюльпан, кошка — ложка и т. д. Дети подбирают картинки и объявляют их как «Складушки — ладушки». В среднем и старшем возрасте проводится с усложнением: воспитатель называет слово (существительное, глагол, наречие, прилагательное), а ребёнок должен подобрать рифмующееся слово. |
| «Составь рифму». Учить детей составлять два рифмующихся между собой предложения. | Воспитатель называет два рифмующихся между собой слова, а дети должны составить из них две стихотворные строчки так, чтобы они оканчивались рифмующимися словами. Например, «птичка — синичка»; составляется фраза: «На дереве сидела птичка, похожая на синичку». |
| «Составь четыре строчки смешного стихотворения». Учить детей составлять четыре рифмующихся между собой предложения. | Воспитатель называет две пары рифмующихся между собой слов и предлагает детям составить стихотворение с ними. Например, олень — тюлень, плыл — ныл. Возможное рифмование:   * Удивительный олень И внимательный тюлень По морю плыли И совсем не ныли.   В старшем возрасте рифмующиеся слова подбирают сами дети. |
| «Придумаем разные стишки про один предмет». Учить детей использовать различные модели при составлении двухстрочных и четырехстрочных рифмовок. | Воспитатель предлагает выбрать какой–либо объект и придумать про него стихотворение, которое начиналось бы со слов «Жил — был…». Например, объект — кошка; подбирается рифма — кошка-ложка; складывается начало: «Жила — была пушистая кошка, совсем не похожая на ложку». Воспитатель предлагает про эти же предметы сочинить двухстрочник по модели «Если это кто-то, то они чего-то». Например, «Если бы пушистая кошка была похожа на ложку, то она не бежала, а только лежала». |
| **Обучения приёмам фантазирования** | |
| «Волшебные предметы и их хозяева». Учить анализировать знакомый сказочный предмет, находить в нем волшебные свойства. Побуждать детей к объединению волшебного предмета со знакомым сказочным персонажем. | Воспитатель предлагает набор картинок с изображением волшебных предметов (чёрный плащ, волшебная палочка, ступа и т.д.). Детям необходимо выбрать картинки, соответствующие тому или иному сказочному персонажу.  Усложнения игры: Превращения в сказочного персонажа и показ действиями его образа. Представление возможных волшебных преобразований окружающего мира. Изобразительная деятельность: рисование волшебного предмета и его хозяина. |
| «Фантастический рассказ». Учить создавать новый сюжет сказки, видоизменяя привычную атрибутику персонажей. | В начале игры обсудить отдельных сказочных героев и их атрибутику. Обдумать и предсказать их изменённый образ жизни в связи с потерей этой атрибутики. Дети составляют сказку (фантастический рассказ), учитывая произведённые в сказочном герое изменения. Один из вариантов усложнения — волшебный объект есть у героя, но из другой сказки (у девочки Жени из сказки «Цветик — семицветик» появилась летающая ступа от Бабы-Яги). |
| «Кто внимательный?» Закрепить представления о принципах действия приёмов ТФ. | Воспитатель показывает картинки с изображением объектов с явно выраженными признаками «действия Волшебников» (Большого и Маленького размеров; Оживления — Окаменения и др.) и символы этих Волшебников. Дети, увидев схематическое изображение Волшебника, например, Великана, должны встать (или поднять руки вверх), а, увидев схематическое изображение Волшебника Крохи, – присесть (опустить руки вниз). Один и тот же Волшебник может быть изображён по–разному (схемой, рисунком, лепка или просто объявлен по имени). |
| «Что стало большим, что стало маленьким». Учить представлять, описывать, разрешать ситуации, возникающие в результате воздействия Волшебников изменения размера. | Воспитатель предлагает детям картинки, в которых объекты или части нарисованы неверно (огромные пуговицы и маленькое пальто). Дети должны увидеть неточности и исправить их. По итогам обсуждения возможно составление и решение творческих задач с изменённым по размеру объектом, например: как действовать с маленьким пальто, у которого большие пуговицы. |
| «Какого Волшебника ты должен пригласить». Учить детей использовать приём преобразования размера для решения проблемной ситуации. | Детям предлагается ситуация для обсуждения, а им нужно решить, какого Волшебника нужно пригласить (увеличения или уменьшения), чтобы её решить (каким лучше быть, чтобы быстро ходить; доесть невкусную кашу и т. д.). Самостоятельное составление детьми проблемных ситуаций, которые можно решить с помощью преобразования размера. |
| «Волшебник Дробления — Объединения проводит чудесные преобразования». Учить определять части и целое у объекта и менять их местами. | Воспитатель предлагает рассмотреть знакомый объект по частям и заменить часть объекта, а объект частью; например: телевизор имеет экран, кнопки и ножки; теперь кнопка — сам объект, а у неё есть часть — сам телевизор. Или: у цветка есть стебель, серединка, лепестки. Теперь объект — лепесток, на котором находится цветок.  Детям поясняют, что такие преобразования делает Волшебник Дробления — объединения. |
| «Замри — отомри». Закрепить представления о многообразии мира, о том, что есть объекты подвижные и статичные. | Ведущий называет объекты динамичные и статичные. Играющие показывают (жестом, мимикой, движением), когда они могут быть подвижны (динамичны), а когда нет (статичны). Воспитатель объясняет возможности Волшебника Оживления — Окаменения. |
| «Приглашаем Волшебника Могутолько». Учить детей ограничивать функции объекта | Воспитатель предлагает детям картинки с изображением различных объектов. Обсуждается основное назначение объекта. Приглашается Волшебник Могутолько и он ограничивает функции данного объекта. Например: шапка удерживает тепло головы; шапка, которая удерживает тепло головы только с восьми до девяти часов утра или удерживает тепло головы мальчика пяти лет. |
| «К нам пришёл Волшебник Всемогу». Учить детей расширять функцию объекта, делая его многофункциональным и объяснять полезность новой функции | Ведущий называет какой -либо объект рукотворного мира. Дети выделяют основную функцию данного объекта. Приглашаем Волшебника Всемогу. Дети описывают результаты воздействия на объект (из чего должен быть сделан такой объект, как он будет выглядеть, его устройство) или на его часть (практическое применение многофункциональной части объекта — ножка стула удерживает любой вес, проводит воду). Дают название новому объекту. |
| «Волшебник Наоборот просит выполнить задание». Учить детей выявлять свойства объекта и заменять их на противоположные и решать проблемные ситуации, возникшие в результате изменений. | Ведущий (ребёнок) показывает детям карточки с изображением объектов. Дети перечисляют признаки каждого объекта, фиксируя их схематично на доске, затем подбирают к каждому названному признаку противоположный и объясняют практическое применение преобразованного объекта. |
| «Меняем порядок». Учить детей нарушать логическую последовательность хода событий с помощью Волшебника Перепутывания времени. | Обсуждение хода какого -либо события или последовательности линии жизни объекта. Приглашение Волшебника Перепутывания времени, который перепутал порядок хода событий.  Детей старшего дошкольного возраста следует побуждать к составлению фантастических рассказов. |
| «В гостях у Волшебника быстрых минут (Волшебник замедления)». Учить представлять результаты ускорения процессов, протекающих как в самом объекте, так и в его окружении. | В гости к детям пришёл Волшебник быстрых минут. Детям предлагается обсудить проблемную ситуацию, которая может возникнуть, если течение времени в группе ускорится (у всех один день, а в групповой комнате — 10 лет) или замедлится (у всех это — один день, а групповой комнате прошло всего 10 минут). Дети описывают, что произойдёт с ростом детей, какие изменения произойдут с живыми и нежимыми объектами, находящимися в группе (цветы, мебель, книги), что будут делать родители в такой ситуации и т. д. |
| «В гостях у Волшебника, умеющего останавливать время». Закрепить представления детей об однонаправленности, непрерывности и однозначности времени для всех объектов материального мира. | Воспитатель напоминает детям, что каждый объект развивается во времени, и вместе с ним изменяется и его окружение (головастик превращается во взрослую лягушку, и в это же время изменяется само болото и живущие там жители — комары, цапли, рыбы). Далее воспитатель предлагает детям выбрать объект, описать его окружение и пригласить Волшебника, умеющего останавливать время. Детям предлагается описать, что произойдёт, если Волшебник коснётся выбранного объекта (объект навсегда останется в таком же возрасте, а все вокруг будет меняться). Обсуждение данной ситуации с позиции «хорошо — плохо». |
| **Обучение умению сужать поля поиска** | |
| «Да — нет» на загаданный объект рукотворного мира.  Учить детей классифицировать объекты рукотворного мира по заданным признакам. | Ведущий загадывает предмет рукотворного мира. Дети его отгадывают. Для создания собственных классификаций (по функциональному назначению, по месту назначения, по материалу, по форме, по времени создания и т. д.) признак выбирает ребёнок. Базовый алгоритм: — Определение принадлежности к рукотворному и природному миру. — Назначение объекта (функция или функциональная принадлежность к какой-либо классификационной группе); — Материал; — Форма, размер, цвет; — Наличие частей; — Местонахождение; — Время создания; — Звук, запах, вкус; — Вес, и другие признаки загаданного объекта. Например: ведущий загадал стол. Примерная последовательность детских вопросов, на которые необходимо ответить «Да»: – Объект относится к рукотворному миру? – Это относится к мебели? – Это удерживает человека?  – Этот объект сделан из дерева? – В нём есть прямоугольная форма? – Этот предмет ниже девочки? – Он находится в группе? – У него есть части? – У него одна часть больше остальных? – Это стол? |
| «Да — нет» на неизвестное слово.  Продолжать учить выявлять признаки объекта и отсекать несущественные. Развивать познавательный интерес и желание узнать значение неизвестного слова. | В основании игры лежит тот же принцип вопросов и ответов. Ведущий называет слово, заведомо неизвестное детям, и просит угадать, что это такое. Например: ведущий загадывает слово «острец» (сорняк на хлебных полях). Примерная последовательность детских вопросов, на которые необходимо ответить «Да»: – Объект относится к природному миру? – Живая природа? – Живёт больше на земле? – Это растение? – Оно растёт в поле? – Оно приносит вред для деятельности человека? |
| **Обучение основным мыслительным действиям диалектического характера** | |
| «Маятник». Учить выделять противоречивые свойства объекта. | Дети перечисляют положительные и отрицательные свойства выбранного объекта. Усложнение: определяются противоположные свойства у объекта, к которому дети относятся неоднозначно. |
| «Перевертыш». Учить детей объяснять любое событие с точки зрения «хорошо — плохо». | Ведущий называет какое–либо событие и спрашивает у первого ребёнка, почему это хорошо для него. Ответ переворачивается воспитателем как плохое. Второй ребёнок должен объяснить, почему это так может быть. Ответ переворачивается в «хорошо», третий ребёнок объясняет, почему это так. Игра продолжается. |
| «Хорошо — плохо дружит с много-мало». Продолжать учить детей находить взаимосвязи и причинно -следственные отношения объектов на основе перехода количественных изменений в качественные. | Педагог предлагает детям обсудить тот или иной объект материального мира с точки зрения количества и выполнения им своей основной функции (увеличение или уменьшение количества приводит к невозможности выполнения функции объекта). Например: тысяча пылесосов в доме — не хватит электричества и ковров; тысяча пылесосов на весь мир тоже не смогут выполнить своё дело в полной мере. |
| «Что произойдёт?». Учить детей формулировать причины и выводить следствие | Дети делятся на две команды. Одна команда придумывает необычный вопрос (например: «Что произойдёт, если дождь будет лить не переставая?»), дети другой команды должны дать полный и оригинальный ответ. Команда, задающая вопрос, может дать собственный ответ. Можно ввести правило: задавать вопросы на определённую тему (например, природа, сказки и т. д.), и ответы давать, исходя из реальной линии развития системы или на уровне фантастики. |
| «Учимся у сказки». Учить формулировать противоречия, разрешать их, сопоставлять с предложенными приёмами. | Ведущий читает или рассказывает часть сказки или рассказа, содержащую проблемную ситуацию. Дети в совместном обсуждении формулируют противоречие, находят его решения. Затем произведение дочитывается до конца. Дети анализируют решения, предложенные автором, определяют приёмы, с помощью которых было решено противоречие в сказке или рассказе. |
| Обучение установлению системных связей | |
| «Мои друзья». Упражнять детей в умении выделять у объекта заданный признак. | Ведущий просит детей назвать себя в качестве чего–либо или кого–либо. Дети определяют, кто они (берут на себя роль объекта материального мира). Затем воспитатель выбирает любое свойство и называет его. Дети, объект которых имеет это свойство, подходят (подбегают) к ведущему. |
| «Что было — что будет». Закрепить знания детей о прошлом, настоящем и будущем предметов; развивать ретроспективный и перспективный взгляд на вещи. | Воспитатель раздаёт детям большие карточки, разделённые на три части (в средней части изображён предмет настоящего, первая и третья — пустые); а перед ним в коробке лежат картинки с изображением предметов прошлого и будущего. Он берёт какую–либо картинку, показывает детям, называет предмет и спрашивает, у кого из детей картинка с изображением предмета в настоящем. |
| «Из прошлого в будущее». Ориентировать детей в эволюции современных предметов рукотворного мира. | Детям предлагаются картинки с изображением начальных объектов природы, по подобию которых человек создал предметы рукотворного мира. Каждый ребёнок дорисовывает предмет, показывая, как он совершенствовался. |
| «Пирог для великана». Учить детей соотносить предметы по заданным параметрам, использовать ресурсы. | Воспитатель предлагает проблемную ситуацию, разрешение которой требует произведения измерения на основе сравнения с использованием ресурсов (чем лучше всего измерить следующие объекты: муравья, дом, палец). |
| **Обучение детей составлению рассказов по картине** | |
| Игры с «подзорной трубой». Обучать детей мыслительным действиям, ведущим к перечислению изображений на картине (дробление, моделирование, группировка по какому–либо признаку, выявление главных объектов). | Детям предъявляется картина для рассматривания, альбомный лист для имитации подзорной трубы (правило: навести глазок подзорной трубы на один объект и назвать его). Детям предлагается перечислить все объекты на картине. |
| «Ищу родственников». Обучать детей мыслительным действиям, ведущим к перечислению изображений на картине (дробление, моделирование, группировка по какому–либо признаку, выявление главных объектов). | Воспитатель предлагает детям найти «родственника» конкретному объекту по принципу: природный мир — рукотворный мир; живая — неживая природа; целое — частное; по месту нахождение; по выполняемой функции. Результат: объединение объектов в группы по разным основаниям. |
| «Сравни по форме». Учить детей в сравнении объектов по цвету, форме, материалу. Учить детей производить сравнения данных признаков. | Воспитатель предлагает детям назвать форму объектов или их частей на картине и найти данную форму в предметах окружающего мира. Затем дети составляют открытые загадки (описательные загадки через связки «Как…» или «Но не …», которые подходят под разные объекты, множественность отгадок). |
| «Загадочные части». Учить детей выявлять признаки объекта (функция, части) и делать описание. Учить составлять загадки по моделям «Как…», «Но не…» на основе сравнения объектов по самостоятельно выбранному признаку. | Ведущий называет объект. У объекта выделяются части и перечисляются другие объекты, у которых имеются названные части («Часы: стрелки, как у компаса, цифры, как в математике, круг, как лик луны»). Из предложенных вариантов сравнений выбираются наиболее интересные. Составляется текст загадки с использованием модели: «Как…», «Но не…»: «Стрелки, но не как у компаса, цифры, но не из учебника математики, на круге, но не луны». |
| К нам пришёл волшебник «Я только слышу». Учить представлять возможные звуки, передавать свои представления в законченном рассказе. | Дети сосредоточены на объектах картины. Воспитатель предлагает заняться поиском предполагаемых звуков и слов, имитация их. Игровые правила: представить звуки, издаваемые объектами на картине, и составить связный рассказ на тему: «Я только слышу звуки на этой картине». |
| К нам пришёл волшебник «Я ощущаю запах». Учить представлять возможные запахи и передавать свои представления в законченном рассказе. | Воспитатель предлагает «войти» в картину и представить, какие запахи там можно ощутить. Дети сосредоточены на объектах картины, им предлагается заняться поиском предполагаемых запахов и обозначить их словами. Игровые правила: представить запахи, присущие объектам, изображённым на картине, и составить рассказ на тему: «Я чувствую запахи». |
| К нам пришёл волшебник «Я ощущаю лицом и руками». Учить детей представлять возможные ощущения от предполагаемого соприкосновения с различными объектами и передавать их специфические признаки. Обозначать словами эти признаки и составлять законченный рассказ. | Дети сосредоточены на объектах картины, им предлагается найти и описать предполагаемые ощущения от соприкосновения с ними и составить описательный рассказ. Игровые правила: представить ощущения, возникшие от предполагаемого касания руками или лицом объектов на картине; составить рассказ на тему: «Я ощущаю лицом и руками». |
| К нам пришёл волшебник «Я пробую на вкус». Учить детей разделять объекты на съедобные — несъедобные с точки зрения человека и объектов, изображённых на картине. Уточнить представления о способах и продуктах питания. Побуждать передавать в речи вкусовые характеристики объектов. | Дети сосредоточены на объектах картины с точки зрения способов и продуктов их питания. Воспитатель предлагает подыскать слова, обозначающие отношения к продуктам питания данного объекта (любит — не любит, вкусно — невкусно, сытый — голодный) и разных способов питания (способы питания растительного и животного мира различны). Игровые правила: разделить имеющиеся объекты на растительный и животный мир; объяснить, кто, как и чем питается. |
| «В гости пришли Волшебники Времени». Учить детей представлять прошлое и будущее объекта и составлять связный рассказ. | Воспитатель предлагает пригласить в гости Волшебников Времени. Дети выбирают себе любой объект, называют конкретного волшебника и описывают, что может произойти в результате воздействия волшебника на объект. Например: пришёл Волшебник Быстрых Минут в картину «Кошка с котятами» и дотронулся до молока в блюдце — хозяйка налила его недавно, а оно уже прокисло. Обсудить ситуацию с позиции «хорошо — плохо». |
| «Найди самое удачное название картины». Обучать детей мыслительным действиям, ведущим к объяснению смыслового содержания картины. Учить составлять разные варианты рассказов — рассуждений. | Детям предлагается вспомнить несколько пословиц и поговорок, выбрать одну или две самых подходящих и объяснить, почему, на их взгляд, это так. Особое внимание уделить логическим связкам текста. В результате должен получиться рассказ — рассуждение. |
| **Обучение созданию связных текстов сказочного содержания** | |
| «Найди героя». Учить детей определять основного положительного героя сказки. | Предлагается рассмотреть героя какой-либо сказки и определить его действие. Назвать, каким был герой в начале произведения, и каким стал. Например, Гадкий утёнок был беззащитным, слабым, стеснительным; стал смелым и решительным. |
| «Сказка переехала». Учить определять место и время происходящего, подбирать необычные места и время действий для знакомых героев. | Воспитатель предлагает вспомнить знакомые сказки и назвать место и время действия происходящего. Выбрать одну из сказок и переселить сказку (её героев) в другое время и место. Дети должны описать, как изменится сюжет сказки, зарисовать её или изобразить схематично. Например:   * Жили старик со старухой у синего моря… в наши дни. Что будет просить старуха? * Колобок живёт на 10 этаже с лифтом… |
| «Закончи сказку». Учить придумывать различные варианты окончания сказок. | Воспитатель рассказывает детям начало какой–либо сказочной истории или знакомой сказки до того момента, пока не появятся все герои, и не возникнет проблемная ситуация. Детям предлагается продолжить сказку, придумать новое окончание, схематично изобразив его. |