



**Журнал
педагогических инноваций
в дошкольной организации**

**Использование метода ТРИЗ «Данетка»
Модуль
«Волшебная дорожка»**

**Автор-составитель:
Корниенко М.В.,
воспитатель МАДОУ МО г.Краснодар
«Детский сад № 113»**



Выпуск 3

Игра «Данетка»



Есть в ТРИЗ-педагогике игра «Данетка», она имеет множество разновидностей. Суть игры заключается в разгадке некоторой тайны. Один человек загадывает – другой или другие отгадывают. Загадать можно любой предмет, явление, ситуацию и т. д. Отгадку надо найти при помощи вопросов, ответами на которые могут быть слова «да» и «нет».

На первый взгляд все чрезвычайно просто. Однако, играя в такую игру оказывается, даже мы взрослые, не всегда можем сообразить, какой вопрос существенно сузит перечень выбираемых вариантов.

Выделяют две разновидности этой игры по типу задаваемых вопросов: спрашивать, ориентируясь на положение загаданного объекта в пространстве или на классифицировать объект по его признакам.

«Данетка» на основе ориентировки в пространстве самая простая, с нее и следует начинать обучение. Объекты, среди которых нужно отыскать задуманный, могут располагаться в одномерном пространстве: по горизонтали, по вертикали, в удалении; в двухмерном пространстве: на плоскости; в трехмерном пространстве: например, в комнате, коробке, шкафу.



Правила пространственной «Данетки»:

Объекты (цифры, числа, картинки, игрушки) должны быть выстроены линейно, расставлены на плоскости или распределены в объемном пространстве.

Ведущий дает задание: найти загаданный объект.

Отгадывающий игрок должен задавать вопросы по его поиску, не перечисляя названия объектов, а сужая поле поиска, отсекая часть пространства.

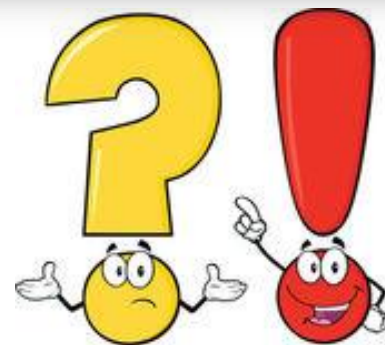
Гадать, что за слово спрятано, можно долго, поэтому есть секреты. Нужно задать общие вопросы, которые отсекут ненужное: это живое? Нет. Этот предмет можно взять в руки? Да. Это съедобное? Да. Собрав информацию, можно задать точечные вопросы. Это яблоко? Да!

Интересная разновидность таких головоломок – числовые данетки. Взрослый загадывает какое-нибудь число, а малыш старается его отгадать. В остальном, все принципы данетки сохраняются.

Для того, что бы ребенок научился рационально задавать вопросы, сначала пусть загадывает число он, а взрослые отгадывают.



Работа по системе ТРИЗ с детьми дошкольного возраста должна осуществляться постепенно. Используйте различные приемы ТРИЗ, и перед вами в полной мере раскроется неиссякаемый источник детской фантазии. В результате занятий с применением технологии ТРИЗ у детей снимается чувство скованности, преодолевается застенчивость, развивается воображение, речевая и общая инициатива, повышается уровень познавательных способностей, что помогает детям освободиться от инерции мышления. Положительных результатов можно добиться при тесном контакте с родителями. Необходимо проводить с родителями беседы, консультации, знакомить их с методикой на родительских собраниях.





Чтобы стимулировать творческую активность детей используются различные методы и приёмы, применяемые в решении изобретательских задач (ТРИЗ). Средством работы с детьми является педагогический поиск. Можно использовать различные методики, например можно разложить карточки и задавать различные вопросы, а можно сшить игровое поле из ткани, где разместить эти карточки в кармашки и использовать педагогам для занятий с детьми как индивидуально, так и по подгруппам в детских дошкольных образовательных учреждениях и решать с детьми вопросы продуктивно-поискового типа. Важно в процессе выяснения информации об объекте, помогать ребенку резюмировать то, что он уже узнал. Обдумывая вопрос, ребенок движется по разным уровням абстрактных понятий, учится видеть целое и части. Важно, что он действует не по готовой схеме, а сам конструирует свой алгоритм поиска ответа. И главный показатель того, что всему научили правильно – это когда дети играют в «ДаНетку» друг с другом.

Цель дидактического модуля «Волшебная дорожка»:

1. Научить детей задавать вопросы, благодаря которым ребенок узнает об окружающем мире, расширяя свой словарный запас.
2. Классифицировать любые объекты окружающего мира и быть внимательным, не повторять вопросы.



Дидактические игры с модулем «Волшебная дорожка»:

В кармашки вкладываются картинки различной тематики: животные, грибы, транспорт. Тогда вопросы могут звучать так:

1. Игра «Ассорти»

- Это овощ? - нет. Это животное? - нет.

- Это фрукт? - нет. Это транспорт? - да.

- Это наземный транспорт? - да.

- Он перевозит грузы? - да. Это - грузовая машина.

2. Игра «Угадай по части» (по подсистеме).

В этой игре можно задавать только такие вопросы, которые обозначают, что делают с предметом или что предмет делает.

Например:

- Его можно есть? - нет.

- На нем можно ездить? - да.

- Можно перевозить грузы? - да.

- Это - грузовая машина.

3. Игра «Кто где живет?»

В этой игре можно задавать вопросы, помогающие угадать предмет по надсистеме:

- Этот предмет живет в лесу? – да.

- Это животное? – да.

- У него есть дом? – да.

А затем уточняющие вопросы, сужающие поле поиска:

- Он живет в норе? - нет

- Он живет на дереве? – да.

- Это дятел.

4. Игра «Поиск геометрической фигуры»

Фигуры расставляем на дорожке в любом порядке. Задумываем фигуру (пусть это будет круг). Ребенок, предположим, устанавливает метку посередине пояска.

И задает вопросы:

- Эта фигура находится справа от метки? - нет.

- Это плоскостная фигура? - да.

- Это маленькая фигура? - нет.

- Это круг? - да.

5. Игра «Найти транспорт»

Картинки расставить на дорожке в любом порядке, не пользуемся прищепкой-меткой.

Вопросы:

- Это наземный вид транспорта? - нет.

- Это воздушный вид транспорта? - да.

- Винт расположен горизонтально? - да.

- Это самолет!

Также можно использовать в игре слово «Сколько?»

Например:

Нужно придумать как можно больше вопросов, начинающихся со слов «Сколько?».

"Сколько в кармашке грибов?", "Сколько ядовитых?", «Сколько съедобных?», «Сколько с грибов с красной шапочкой?», «Сколько животных?»

За каждый придуманный вопрос можно раздавать детям фишки. Выиграет, тот кто наберет больше фишек.

6. Игра «Молчанка»

В этой игре также угадываем задуманный предмет, но играем молча, используя невербальные формы общения (жесты, мимику). И вопрос, и ответ - молча. В дорожке может быть 3-5 картинок.

7. «Чем больше, тем лучше»

В этой игре выигрывает тот, кто, рассматривая дорожку с картинками, сумеет придумать как можно больше вопросов, начинающихся со слов «как, почему, кто, что, когда и где».

Также можно рассматривать одну картинку на дорожке и придумывать самые разные вопросы.