

# МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «НА ПЛАНЕТЕ ТРИЗ»

## Пояснительная записка

Взрослые понимают, что ум ребёнка свободен от стереотипов и шаблонов, в отличие от них, он активен и открыт для познания окружающего мира. Нестандартность восприятия мира позволяет дошкольникам обладать непосредственностью и чистотой, творческой изобретательностью, умением удивляться и замечать то, чего порой не могут увидеть серьёзные взрослые. В настоящее время в дошкольных организациях Республики Казахстан одной из самых востребованных методик является адаптированный для дошкольников вариант технологии ТРИЗ (теории решения изобретательских задач), нацеленный на раскрытие творческого потенциала детей.

В современном, динамично меняющемся мире, перед ребёнком встаёт много творческих задач, требующих незамедлительного решения. Меняется концепция дошкольного воспитания - ориентация социального заказа общества на людей, способных самостоятельно и креативно мыслить, преобразовывать и изменять жизнь. На первый план выступает творческое развитие ребёнка, которое необходимо формировать именно с дошкольного возраста. Решение нестандартных задач позволяет не только выявлять детей с признаками интеллектуальной и творческой одарённости, но и сопровождать их в период обучения.

Теория решения нестандартных задач (ТРИЗ), автором идеи которой является Генрих Альтшуллер, становится той самой технологией, тем инструментом, с помощью которого можно качественно подготовить детей к школьному обучению. Использование ТРИЗ в рамках вариативной части учебно-воспитательного процесса – это интересно, увлекательно и результативно!

В дошкольном периоде основная идея обучения состоит из четырёх стадий. На первом этапе осуществляется поиск истины. Воспитанники приходят к пониманию того, что любой из предметов окружающего мира можно использовать по-другому. На втором этапе осуществляется поиск противоречий в предмете и анализируется, что хорошего и что плохого в нём. На третьем этапе решаются противоречия. Именно этот этап самый увлекательный, потому что для него разработана целая система игр и упражнений. Дети учатся искать нестандартное решение проблемы, избегая шаблонов и стереотипов. В рамках последнего этапа идёт работа, направленная на развитие мышления, фантазии и воображения. Именно для этой стадии, автором методики ТРИЗ были разработаны различные специализированные методики, в состав которых входит рисование, конструирование, лепка и игра.

Вариативность образования – это один из основополагающих принципов и направлений развития современной системы образования в Казахстане. Вариативная часть плана обеспечивает вариативность образования, отражает приоритетные направления деятельности дошкольной организации и расширение областей образовательных услуг для воспитанников, учитывая их личностные интересы, особенности и склонности.

Вариативный курс для работы с детьми 5-7 лет «На планете ТРИЗ» разработан с учётом требований обновлённого ГОСО. Его содержание отражает целевые установки Типовой учебной программы воспитания и обучения детей дошкольного возраста.

Актуальность методического пособия в том, что в его основе лежит применение инновационной педагогической технологии, позволяющей развивать гибкость и системность мышления, его диалектичность, поисковую активность и творческое воображение у всех воспитанников группы, независимо от уровня компетентностного развития.

Неоценимый вклад в исследование психологических основ развития интеллектуальных способностей, творческого процесса внесли видные учёные нашей

Республики К. Б. Жарыкбаев, М. А. Кудайкулов, М. М. Муканов, Т. Т. Тажибаев, и многие другие. Необходимо также выделить ряд диссертационных исследований, посвященных проблемам интеллектуальных способностей, которые провели казахстанские ученые Б. Ш. Байжуманова, Б. А. Тургунбаева, Л. Г. Дирксен, Т. У. Оспанова и другие.

В арсенале ТРИЗ есть много интересных технологических приёмов.

<b>Метод</b>	<b>Содержание</b>
<b>Мозговой штурм</b>	<p>Мозговой штурм — из большого числа высказанных вариантов решения и творческих идей отбираются наиболее перспективные с практической точки зрения. Этот метод можно назвать «палочкой-выручалочкой», поскольку с его помощью дети могут найти выход из сложной ситуации.</p> <p>Организация и проведение мозгового штурма: Подготовительный этап. Чёткая и понятная формулировка проблемы, формирование команды участников и распределение ролей, выбор кандидатуры ведущего. Основной этап. Педагог поощряет творческий азарт и энтузиазм своих воспитанников, не критикует, не оценивает, не ограничивает высказываемые мысли и предложения. Выслушиваются и принимаются к обсуждению даже самые абсурдные и смелые идеи. Содержание основного этапа: разработка, комбинирование, оптимизация идей.</p> <p>Заключительный этап: критический анализ, оценка, отбор наиболее ценных идей</p>
<b>Синектика</b>	<p>Цель метода — познакомить с незнакомым, отстраниться от привычного. Развить творческие способности ребёнка помогут аналогии:</p> <p>Эмпатия — перевоплощение в объект проблемной ситуации, отождествление себя с каким-либо персонажем или предметом, передача эмоционального состояния, характера образа. Примеры заданий: изобрази повадки кошки во время охоты на воробья; изобрази свою походку в папиных ботинках; представь, что ты котёнок, который очень любит музыку, промяукай мелодию детской песенки</p> <p>Прямая аналогия — основывается на нахождении буквального сходства природных и технических объектов, например, полёт самолёта и птицы, глубоководное плавание подводной лодки и рыбы.</p> <p>Фантазия — аналогия, возникающая в фантастическом, воображаемом мире, например, счастье — радуга, солнечные лучи, дружба — мостик или цветок и т. д</p>
<b>Метод каталога</b>	<p>Применяется в развитии навыков творческого сочинительства, когда дети составляют новый зачастую непредсказуемый сказочный сюжет из случайных, выбранных наугад из книги, слов, которые обозначают героев, предметы, действия и т. д</p>
<b>Метод фокальных объектов</b>	<p>Метод способствует преодолению инертности мышления, развитию фантазии, поскольку перед детьми ставится задача по переносу свойств одного объекта на другой, что, безусловно, ломает стереотипы восприятия. Для игр используются предметные карточки, дети называют характерные признаки этих предметов, затем переносят их на другие предметы. Примеры: Игра «Сюрприз» (старшая группа). Материалом служат карточки с изображением различных предметов (нарядное платье, детская машинка, яркий мяч, воздушный шарик, кукла, книга и т. д.). Два участника выбирают карточки и называют признаки изображённых объектов, например, «красивая, скоростная машина с автоматическим управлением» или «интересная, большая книга со сказками». Затем преподаватель предлагает детям «обменяться» свойствами и вновь рассказать о своих</p>

	предметах, но уже с новыми признаками: «У меня красивая книга с автоматическим управлением, которая сама рассказывает сказочные истории. А у меня большая машина для сказочных героев».
<b>Системный анализ (системный оператор)</b>	<p>Метод помогает сформировать целостную картину мира, развивает «многоэкранное» мышление, так как учит видеть взаимодействие объектов в единстве и противостоянии, осознавать движение времени, а также понимать и оценивать роль и место каждого объекта. Значение системного анализа:</p> <p>Помогает разобраться, из каких частей состоит (подсистема) и элементом какого целого (надсистема) является объект (система); знакомит с действиями и функциональными свойствами отдельных частей, позволяет понять, в какие подсистемы и системы эти части объединяются, какую вертикаль (снизу вверх) образуют;</p> <p>Способствует формированию способности анализировать действия объекта с учётом временной шкалы (прошлое, настоящее, будущее) на уровне системы, подсистемы и подсистемы.</p>
<b>Кольца Луллия</b>	Овладеть системным мышлением помогают кольца Луллия — эффективное многофункциональное игровое пособие, которое применяется во всех видах образовательной деятельности (математика, развитие речи, музыкальное воспитание, обучение грамоте) и состоит из трёх вращающихся круговых зон: малый круг — карточки с изображением объектов, участвующих в сюжетно-ролевой игре (сказочных героев, человек, животное, предмет и т. д.); средний круг — атрибуты для игры (волшебная палочка, руль, шприц, нора, гнездо и т. д.); большой круг — действия объектов (спасает принцессу, едет, лечит, бежит и т. д.)
<b>Морфологический анализ</b>	Комбинаторный метод, суть которого предполагает рождение нового оригинального творческого решения или образа путём системного перебора всех теоретически возможных вариантов решения или характеристик объекта. Морфологическая таблица состоит из двух осей координат — горизонтальной (объект) и вертикальной (признаки). Морфологический ящик включает большее количество осевых линий, например, объектов может быть несколько (ребёнок, подросток, старик), расширяется перечень характеристик (одежда, способ передвижения, внешний вид, характер).
<b>Данетка</b>	Скорее игра, чем метод, данетка учит точно и понятно формулировать вопросы, выделять наиболее значимые признаки, систематизировать предметы по общим характеристикам. Правила: дети отгадывают объект с помощью наводящих вопросов, которые сами же и формулируют, отвечать можно только «да» или «нет». Первоначально ставятся вопросы общего характера (это человек, животное, механизм, растение и т. д.), затем более направленные и уточняющие.
<b>«Золотая рыбка»</b>	Метод учит разграничивать мир реальный и фантастический, видеть взаимопроникновение и переплетение двух этих миров. Анализ сказки с точки зрения разделения реальных и фантастических событий: старик забросил невод и вытащил рыбку — реальная ситуация; поймал говорящую Золотую Рыбку — нереально, поскольку аквариумные рыбки в море не живут. Гипотеза: на палубе судна, совершающего кругосветное плавание, разбился аквариум, и золотая рыбка попала в море. Таким образом, гипотеза помогает перешагнуть из сказочной, фантастической ситуации в реальную.

<b>Моделирование маленькими человечками</b>	Моделирование маленькими человечками развивает понимание сути природных явлений, состава вещества. Сказочные персонажи в разных веществах ведут себя по-разному, например, в твёрдых телах они неразлучны, неподвижны и крепко прижимаются друг к другу, в жидких — находятся рядом друг с другом, но не так близко, наконец, в газообразных — очень шаловливые и постоянно двигаются. Следовательно, путём экспериментирования дети приходят к выводу о том, что когда вода превращается в лёд, человечки меняют свой характер и поведение.
---	--

### **Методы обучения по технологии ТРИЗ:**

- Словесные методы: рассказ, объяснение, беседа, работа с книгой, вопрос и ответ.
- Работа с информационными источниками: книга, энциклопедия, интернет-источники, цифровые носители.
- Наглядные методы обучения - показ иллюстративных пособий (плакатов, таблиц, картин, репродукций предметов художественного творчества, зарисовок на доске и пр.).
- Практические методы обучения: упражнения, игры.

**Цель данного методического пособия** – развитие творческого мышления детей 5-7 лет, формирование навыков самостоятельного поиска оптимальных решений на основе знаний и представлений о системах (предметах и объектах) окружающего мира.

**Задачи использования технологии ТРИЗ:** развитие нестандартного, системного, раскованного, широкоформатного, гибкого мышления, умения отслеживать тонкие причинно-следственные связи, видеть логические закономерности происходящих явлений и событий; формирование целостной картины мира; воспитание стремления разрабатывать необычные варианты решения задачи; развитие речи, памяти, творческого воображения.

### **Организация деятельности**

ОУД проводится в рамках вариативного компонента 1 раз в неделю. Длительность занятия – 25-30 мин.

ОУД состоит из 3-х этапов: организационный момент, основная часть и рефлексия.

Этап первый (вводный, мотивирующий, актуализирующий) – пробуждение интереса, выявление проблемы, постановка задачи, формулирование темы ОУД. Инструментарий: морфологический анализ, синектика (подсказки в форме метафор, загадки, элементы театральной инсценировки). Этап второй (основной) – уточнение противоречий, выяснение ресурсной базы с помощью игр, моделирование возможных вариантов решения с помощью приёмов методики ТРИЗ. Этап третий (рефлексия) — выбор оптимального решения, самооценка и самоанализ (Чем занимались? Что нового узнали? Что получилось, а что нет?), отслеживание логической цепочки рассуждений. Инструментарий: введение в работу элемента системного оператора, использование морфологического анализа

**Алгоритм решения любых задач выстраивается в определённой логической последовательности этапов:**

- Грамотная формулировка задачи, выявление проблемы (разгадывая загадки, расшифровывая метафоры, дети самостоятельно определяют задачи). Выявление и осмысление противоречий (хорошо-плохо, добрый-злой). Определение ресурсов (дети выясняют, что умеет делать объект, какие действия совершает).
- Ожидаемый оптимальный результат (ожидания основаны на реальных условиях).
- Моделирование различных вариантов решения, разрешение противоречий (упражнения, ролевые игры, головоломки, ребусы и т. д.).
- Неожиданные, смелые варианты решений.

**Достоинства использования технологии ТРИЗ:**

- является универсальным инструментарием, применимым во время обязательных занятий, игровой деятельности, режимных моментов;
- позволяет раскрыть индивидуальность каждого ребёнка;
- стимулирует взаимообмен оригинальными идеями;
- помогает почувствовать вкус успеха в достижении поставленных целей;
- стимулирует творчески активное самостоятельное мышление;
- развивает детскую фантазию, которая находит воплощение в игровой, практической, художественной деятельности;
- помогает сформировать личность, способную предложить нестандартное решение, найти выход из затруднительной ситуации, помочь другим взглянуть на проблему под иным углом зрения.

Для выявления уровня развития интеллектуальных способностей старших дошкольников рекомендуем использовать следующие исследовательские методики и диагностики:

- Г. Н. Матвеев, И. В. Выбойщик «Развитие наглядно-схематического мышления»;
- «Развитие ассоциативного воображения» А. И. Савенкова;
- «Развитие творческого воображения» автор О. М. Дьяченко;
- «Развитие вербального воображения» Г. Н. Матвеев, И. В. Выбойщик;
- «Развитие интеллекта» с помощью теста Гудинаф–Харриса.

### Использованная литература

1. Гин, С. И. Занятия по ТРИЗ в детском саду: пособие для педагогов дошк. учреждений. — 4-е изд. — Минск: ИВЦ Минфина, 2008. — 11
2. Поддьяков Н.Н. Новые подходы к исследованию мышления дошкольников // Вопросы психологии. 1985. № 2. С. 105–117.
3. Дыбина О.В. Что было до. М.: Творческий центр СФЕРА, 2004
4. Жихар О.П. ОТСМ - ТРИЗ в дошкольном образовании Мозырь, 2006
5. Гин А. А. «Да» и «нет» говорите... // Педагогика + ТРИЗ: Сб. статей для учителей, воспитателей и менеджеров образования. Выпуск 2. - Гомель: ИПП «Сож», 1997
6. Альтшуллер Г. С. Краски для фантазии. Прелюдия к теории развития творческого воображения // Шанс на приключение. /Сост. Селюцкий А. Б. - Петрозаводск, 1991.
7. Страунинг А. М. Росток. Программа по ТРИЗ - РТВ для детей дошкольного возраста. - Обнинск, 1995.
8. Корзун А.В. Веселая дидактика. Элементы ТРИЗ и РТВ в работе с дошкольниками. Мн, 2010
9. Сидорчук Т.А. Методы развития воображения дошкольников. Ульяновск, 2007.

### Перспективное планирование для работы с детьми 5-6 лет

№	Тема	Программные задачи	Кол-во
1	<b>Какая осенью погода?</b>	Формировать творческое мышление: активизировать интерес к окружающему миру. Развивать интеллект, самостоятельность, умение оригинально мыслить. Воспитывать стремление разрабатывать необычные варианты решения задач.	1
2	<b>Что нас окружает?</b>	Обучать умению классифицировать предметы по внешним признакам, закреплять представления о свойствах предметов.	1

		Развивать умение принимать нестандартные решения. Формировать умение проявлять фантазию в игровой деятельности.	
3	<b>Кем работают наши родители?</b>	Обучать умению определять противоположные признаки предметов. Развивать когнитивные и эмоционально-волевые качества. Воспитывать навыки взаимодействия, положительное отношение к учебной деятельности.	1
4	<b>Кто самый здоровый?</b>	Формировать умение выделять противоречия в различных жизненных ситуациях; нацеливать на здоровый образ жизни. Развивать умение мыслить креативно, высказывать свою точку зрения. Воспитывать умение работать в коллективе.	1
5	<b>Кто самый высокий?</b>	Обучать умению определять относительность размера, закреплять знания о размерах животных. Развивать креативное мышление при разрешении проблемной ситуации. Воспитывать умение работать в команде, желание помогать другим.	1
6	<b>Сколько всего?</b>	Обучать умению определять относительность количества. Развивать умение пользоваться приёмами и методами ТРИЗ. Формировать умение проявлять фантазию в игровой деятельности.	1
7	<b>Почему меняется погода?</b>	Обучать детей умению работать в режиме «мозгового штурма»; закрепить представления о сезонных изменениях. Развить у дошкольников изобретательскую смекалку, творческое воображение, диалектическое мышление.	1
8	<b>Человек или робот?</b>	Систематизировать знания о строении человека. Развивать диалектическое мышление и фантазию. Воспитывать стремление разрабатывать необычные варианты решения задач.	1
9	<b>Где живёт посуда?</b>	Формировать умения функционально подходить к восприятию подсистем; закрепить представления о посуде. Развивать умение мыслить системно, с пониманием происходящих процессов. Формировать уверенность в собственных силах.	1
10	<b>Что бежит по дорогам?</b>	Обучать детей системному анализу объектов. Развивать умение задавать вопросы и отвечать на них. Воспитывать стремление к исследовательской и поисковой деятельности.	1
11	<b>Что мы узнали? (повторение, подведение итога)</b>	Систематизировать восприятие объектов как совокупности взаимосвязанных частей; познакомить с приемами сочинения загадок. Развивать творческий потенциал детей. Воспитывать умение работать в коллективе.	1

12	<b>Кто такие «маленькие человечки»?</b>	Познакомить воспитанников с методом «маленьких человечков» Развивать нестандартное, системное мышление. Воспитывать стремление разрабатывать необычные варианты решения задач.	1
13	<b>Что бывает твёрдым?</b>	Обобщить представления детей о свойствах твердых веществ. Развивать воображение, умение инсценировать. Воспитывать стремление к исследовательской и поисковой деятельности.	1
14	<b>Что бывает жидким?</b>	Закрепить представления детей о свойствах жидких веществ. Развивать гибкое, широкоформатное мышление, умение прослеживать связи. Воспитывать стремление к исследовательской и поисковой деятельности.	1
15	<b>Где находятся газообразные человечки?</b>	Систематизировать представления детей о свойствах газообразных веществ. Развивать речь, память, творческое воображение. Воспитывать умение работать в коллективе.	1
16	<b>О чём рассказывают краски?</b>	Обобщить представления о веществах в различных агрегатных состояниях. Развивать творческие компетенции ребёнка. Воспитывать умение проявлять смелость в общении.	
17	<b>Что мы узнали? (повторение, подведение итога)</b>	Формировать умение моделировать физические процессы. Стимулировать самостоятельное мышление. Воспитывать стремление разрабатывать необычные варианты решения задач.	1
18	<b>Какие бывают дома?</b>	Сформировать представления о назначении дома и его составных частей. Развивать умение мыслить креативно, высказывать свою точку зрения. Воспитывать умение работать в коллективе.	1
19	<b>Что такое лифт?</b>	Познакомить с моделью анализа объекта «системный лифт». Развивать креативное мышление. Воспитывать стремление к исследовательской и поисковой деятельности.	1
20	<b>Кто не может пользоваться лифтом?</b>	Обучать использовать модель «системный лифт» для анализа объекта. Развивать умение пользоваться приёмами и методами ТРИЗ. Воспитывать умение проявлять смелость в общении.	1
21	<b>Что мы узнали? (повторение, подведение итога)</b>	Закрепить представления о над- и подсистемах объектов; закрепить умение пользоваться моделью «системный лифт». Развить у дошкольников изобретательскую смекалку, творческое воображение, диалектическое мышление. Воспитывать стремление разрабатывать необычные варианты решения задач.	1
22	<b>Что было в</b>	Формировать представления детей о прошлом	1

	<b>прошлом?</b>	различных объектов. Развивать интеллект, самостоятельность, умение оригинально мыслить. Воспитывать умение работать в коллективе.	
23	<b>Кем я стану?</b>	Обучать умению прогнозировать. Развивать умение принимать нестандартные решения. Воспитывать умение работать в команде, желание помогать другим.	1
24	<b>А что потом?</b>	Формировать умение прогнозировать. Развивать когнитивные и эмоционально-волевые качества. Воспитывать стремление разрабатывать необычные варианты решения задач.	1
25	<b>О чём нам рассказывает «пятиэкранка»?</b>	Сформировать представление о модели анализа объектов «пятиэкранка». Развивать умение мыслить креативно, высказывать свою точку зрения. Формировать уверенность в собственных силах.	1
26	<b>Что мы узнали? (повторение, подведение итога)</b>	Формировать умение анализировать сказку по «системному оператору». Развивать умение преобразовывать предмет или явление. Воспитывать умение проявлять смелость в общении.	1
27	<b>Отгадаешь загадку?</b>	Формировать умение сочинять загадки. Развивать нестандартное, системное мышление. Воспитывать умение работать в команде, желание помогать другим.	1
28	<b>Что придумали волшебники?</b>	Познакомить с приемом фантазирования «дробление — объединение». Развивать умение мыслить системно, с пониманием происходящих процессов. Воспитывать умение и желание обмениваться оригинальными решениями.	1
29	<b>Да? или Нет?</b>	Обучить приёмам игры «да-нетка». Развивать умение задавать вопросы и отвечать на них. Воспитывать стремление разрабатывать необычные варианты решения задач.	1
30	<b>Ты Великан или Крошка?</b>	Познакомить с приемом фантазирования «увеличение — уменьшение». Развивать умение преобразовывать предмет или явление. Воспитывать интерес к поисковой деятельности.	1
31	<b>Кто в теремочке живёт?</b>	Сформировать умение мыслить с помощью ассоциаций. Развивать умение мыслить креативно, высказывать свою точку зрения. Воспитывать умение работать в коллективе.	1
32	<b>Что умеет Замри-Отомри?</b>	Познакомить с приемом фантазирования «Оживление»; активизировать мышление детей. Развивать воображение, фантазирование. Воспитывать исследовательское поведение.	1



33	<b>Кто самый быстрый?</b>	Познакомить с приемом фантазирования «Изменение времени». Развивать диалектичность и вариативность. Воспитывать умение и желание обмениваться оригинальными решениями.	1
34	<b>А как наоборот?</b>	Познакомить с приемом разрешения противоречий «наоборот». Активизировать словарный запас путем использования антонимов. Формировать командный дух.	1
35	<b>Ты умеешь фантазировать?</b>	Формировать умение придумывать новое. Развивать умение преобразовывать предмет или явление. Формировать умение высказывать свою точку зрения.	1
36	<b>Что на свете лучше всего?</b>	Формировать системное мышление. Развивать умение описывать все системные связи любого объекта материального мира. Воспитывать желание сотрудничать, вырабатывать в команде новые идеи.	
Итого			36

#### Перспективное планирование для работы с детьми 6-7 лет

№	Тема	Программные задачи	Кол-во
1	<b>Какая осенью погода?</b>	Формировать творческое мышление: активизировать интерес к окружающему миру. Развивать интеллект, самостоятельность, умение оригинально мыслить. Воспитывать стремление разрабатывать необычные варианты решения задач.	1
2	<b>Что нас окружает?</b>	Обучать умению классифицировать предметы по внешним признакам, закреплять представления о свойствах предметов. Развивать умение принимать нестандартные решения. Формировать умение проявлять фантазию в игровой деятельности.	1
3	<b>Кем работают наши родители?</b>	Обучать умению определять противоположные признаки предметов. Развивать когнитивные и эмоционально-волевые качества. Воспитывать навыки взаимодействия, положительное отношение к учебной деятельности.	1
4	<b>Кто самый здоровый?</b>	Формировать умение выделять противоречия в различных жизненных ситуациях; нацеливать на здоровый образ жизни. Развивать умение мыслить креативно, высказывать свою точку зрения. Воспитывать умение работать в коллективе.	1
5	<b>Кто самый высокий?</b>	Обучать умению определять относительность размера, закреплять знания о размерах животных.	1

		Развивать креативное мышление при разрешении проблемной ситуации. Воспитывать умение работать в команде, желание помогать другим.	
6	<b>Сколько всего?</b>	Обучать умению определять относительность количества. Развивать умение пользоваться приёмами и методами ТРИЗ. Формировать умение проявлять фантазию в игровой деятельности.	1
7	<b>Почему меняется погода?</b>	Обучать детей умению работать в режиме «мозгового штурма»; закрепить представления о сезонных изменениях. Развить у дошкольников изобретательскую смекалку, творческое воображение, диалектическое мышление.	1
8	<b>Человек или робот?</b>	Систематизировать знания о строении человека. Развивать диалектическое мышление и фантазию. Воспитывать стремление разрабатывать необычные варианты решения задач.	1
9	<b>Где живёт посуда?</b>	Формировать умения функционально подходить к восприятию подсистем; закрепить представления о посуде. Развивать умение мыслить системно, с пониманием происходящих процессов. Формировать уверенность в собственных силах.	1
10	<b>Что бежит по дорогам?</b>	Обучать детей системному анализу объектов. Развивать умение задавать вопросы и отвечать на них. Воспитывать стремление к исследовательской и поисковой деятельности.	1
11	<b>Кто такие «маленькие человечки»?</b>	Познакомить воспитанников с методом «маленьких человечков» Развивать нестандартное, системное мышление. Воспитывать стремление разрабатывать необычные варианты решения задач.	1
12	<b>Что бывает твёрдым?</b>	Обобщить представления детей о свойствах твердых веществ. Развивать воображение, умение инсценировать. Воспитывать стремление к исследовательской и поисковой деятельности.	1
13	<b>Что бывает жидким?</b>	Закрепить представления детей о свойствах жидких веществ. Развивать гибкое, широкоформатное мышление, умение прослеживать связи. Воспитывать стремление к исследовательской и поисковой деятельности.	1
14	<b>Где находятся газообразные человечки?</b>	Систематизировать представления детей о свойствах газообразных веществ. Развивать речь, память, творческое воображение. Воспитывать умение работать в коллективе.	1
15	<b>О чём рассказывают краски?</b>	Обобщить представления о веществах в различных агрегатных состояниях. Развивать творческие компетенции ребёнка.	

		Воспитывать умение проявлять смелость в общении.	
16	<b>Какие бывают дома?</b>	Сформировать представления о назначении дома и его составных частей. Развивать умение мыслить креативно, высказывать свою точку зрения. Воспитывать умение работать в коллективе.	1
17	<b>Что такое лифт?</b>	Познакомить с моделью анализа объекта «системный лифт». Развивать креативное мышление. Воспитывать стремление к исследовательской и поисковой деятельности.	1
18	<b>Кто не может пользоваться лифтом?</b>	Обучать использовать модель «системный лифт» для анализа объекта. Развивать умение пользоваться приёмами и методами ТРИЗ. Воспитывать умение проявлять смелость в общении.	1
19	<b>Что было в прошлом?</b>	Формировать представления детей о прошлом различных объектов. Развивать интеллект, самостоятельность, умение оригинально мыслить. Воспитывать умение работать в коллективе.	1
20	<b>Кем я стану?</b>	Обучать умению прогнозировать. Развивать умение принимать нестандартные решения. Воспитывать умение работать в команде, желание помогать другим.	1
21	<b>А что потом?</b>	Формировать умение прогнозировать. Развивать когнитивные и эмоционально-волевые качества. Воспитывать стремление разрабатывать необычные варианты решения задач.	1
22	<b>О чём нам рассказывает «пятиэкранка»?</b>	Сформировать представление о модели анализа объектов «пятиэкранка». Развивать умение мыслить креативно, высказывать свою точку зрения. Формировать уверенность в собственных силах.	1
23	<b>Отгадаешь загадку?</b>	Формировать умение сочинять загадки. Развивать нестандартное, системное мышление. Воспитывать умение работать в команде, желание помогать другим.	1
24	<b>Что придумали волшебники?</b>	Познакомить с приемом фантазирования «дробление — объединение». Развивать умение мыслить системно, с пониманием происходящих процессов. Воспитывать умение и желание обмениваться оригинальными решениями.	1
25	<b>Да? или Нет?</b>	Обучить приёмам игры «да-нетка». Развивать умение задавать вопросы и отвечать на них. Воспитывать стремление разрабатывать необычные варианты решения задач.	1
26	<b>Ты Великан или Крошка?</b>	Познакомить с приемом фантазирования «увеличение — уменьшение».	1

		Развивать умение преобразовывать предмет или явление. Воспитывать интерес к поисковой деятельности.	
27	<b>Кто в теремочке живёт?</b>	Сформировать умение мыслить с помощью ассоциаций. Развивать умение мыслить креативно, высказывать свою точку зрения. Воспитывать умение работать в коллективе.	1
28	<b>Что умеет Замри-Отомри?</b>	Познакомить с приемом фантазирования «Оживление»; активизировать мышление детей. Развивать воображение, фантазирование. Воспитывать исследовательское поведение.	1
29	<b>Кто самый быстрый?</b>	Познакомить с приемом фантазирования «Изменение времени». Развивать диалектичность и вариативность. Воспитывать умение и желание обмениваться оригинальными решениями.	1
30	<b>А как наоборот?</b>	Познакомить с приемом разрешения противоречий «наоборот». Активизировать словарный запас путем использования антонимов. Формировать командный дух.	1
31	<b>Ты умеешь фантазировать?</b>	Формировать умение придумывать новое. Развивать умение преобразовывать предмет или явление. Формировать умение высказывать свою точку зрения.	1
32	<b>Что на свете лучше всего?</b>	Формировать системное мышление. Развивать умение описывать все системные связи любого объекта материального мира. Воспитывать желание сотрудничать, вырабатывать в команде новые идеи.	
Итого			32

## Сборник конспектов организованной учебной деятельности

### Конспект № 1

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** Естествознание, развитие речи, рисование.

**Тема:** Какая осенью погода?

**Программные задачи:** Формировать творческое мышление: активизировать интерес к окружающему миру. Развивать интеллект, самостоятельность, умение оригинально мыслить. Воспитывать стремление разрабатывать необычные варианты решения задач.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** признаки осенней погоды.

**Понимает:** что такое хорошо, и что такое плохо.

**Применяет:** умение подбирать необычные варианты решения задач.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, зонт, фишки разных цветов, иллюстративный материал по теме ОУД, листы бумаги с шаблонами фигур, карандаши, фломастеры, маркеры.

**Полиязычный компонент:** Күз – осень – autumn, зонт - зонт – umbrella, жауын – дождь - rain

## Ход ОУД:

### 1. Организационный момент

- Здравствуйте, мои хорошие! Сегодня на улице пасмурно и сыро, а в нашей группе светло и весело! А весело от наших светлых улыбок, ведь каждая улыбка - это маленькое солнышко, от которой становится тепло и хорошо. Поэтому я предлагаю вам чаще улыбаться друг другу и дарить окружающим хорошее настроение!

- Вы подросли и перешли в старшую группу! И теперь смело можете путешествовать по планете ТРИЗ. ТРИЗ – это теория решения изобретательских задач! И мы с вами будем заниматься такой увлекательной наукой, которую разработал Генрих Альтшуллер. Наука эта о том, как современный человек должен решать задачи! И не просто решать, а находить много интересных идей.

Педагог предлагает воспитанникам собрать разрезную картинку и назвать игровой персонаж, который будет сопровождать детей на планете ТРИЗ – Незнайка!

Появляется Незнайка с зонтиком. Педагог ведёт диалог о погоде осенью:

- Для чего тебе, Незнайка, зонтик? От чего он может спасти тебя и ребят? (От дождя.) Приглашает детей поиграть в игру «Хорошо - плохо» (можно предложить Незнайке доказать, что дождь – это плохо, а ребятам, что дождь – это хорошо).

### 2. Основная часть

Воспитатель предлагает детям обсудить противоречия в осенней погоде.

- Ребята, какие ещё приметы осени вы можете назвать? Тучи...А как вы думаете, тучи это хорошо или плохо? (выслушать рассуждения детей). А солнце? Ветер? (можно использовать фишки разных цветов: хорошо – жёлтые, плохо – синие или зелёные). Случались ли в вашей жизни такие ситуации, когда вы радовались дождю? А бывало ли, что вы огорчились от того, что идёт дождь?

Незнайка (шутливо): Интересно, а что было бы, если бы вдруг пошёл дождь из конфет? Или из мармелада? (дети высказывают предположения)

- Приглашаю вас поиграть в подвижную игру «Осенний листопад». Воспитанники под музыкальное сопровождение импровизируют листопад.

- А теперь подумайте, «Осень – это хорошо или плохо».

Воспитанники предполагают: Осень хорошо - все желтое, нарядное, как будто покрыто золотом. Хорошо - поспевают овощи и фрукты. Хорошо - дети пошли в школу или детский сад и встретили своих друзей. Хорошо - природа отдыхает. Хорошо - можно бегать по листьям, и они шуршат под ногами и т. д.

Осень это плохо, потому что идут дожди, гуляем на улице меньше, птицы улетают в теплые края и больше не поют, дни становятся короче, и меньше гуляем на улице. Осень плохо, потому что холодно и т. д.

Педагог подводит итог всему, что сказали дети и делает вывод, что осень - это и хорошо и плохо одновременно.

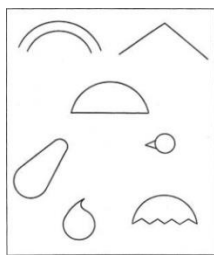
Незнайка тоже предлагает игру «Зонтик хорошо - плохо».

Дети: Зонтик - хорошо, потому что он укрывает от дождя, Зонтик может укрывать не только от дождя, но и от солнца. Зонтик хорошо, его можно использовать, как тросточку тем, кто плохо ходит, или у кого ноги болят. Зонтик хорошо, он красивый.

Зонтик плохо, его надо всегда носить с собой, а он много места занимает в сумке, и он очень тяжелый. Зонтик плохо, потому что он не прочный и, когда дует сильный ветер, его выворачивает и он быстро ломается. Зонтик плохо, когда идет дождь и надо переходить дорогу, можно попасть под машину, потому что за зонтиком не видно дороги и машин и т. д.

- Ребята, не встречались ли вам такие трудности? Как вы с ними справлялись? Скажите, а что надо делать, чтобы под зонтиком идти и видеть дорогу? (Ответы детей.)

**Незнайка предлагает детям в подгруппах дорисовать фигуры на тему «Осень»:**



- Ребята, а если бы вы были зонтом, что бы вы делали? Как бы вы действовали, если были бы дождём?

### 3. Рефлексия

- Ребята, подумайте и скажите, что сегодня вам понравилось на занятии? Вы справились со всеми заданиями? О чём ещё вы хотели бы поговорить с Незнайкой? Что вы хотели бы сказать ему на прощание?

Благодарят Незнайку и говорят ему «Спасибо!»

## Конспект № 2

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** Естествознание, развитие речи, аппликация.

**Тема:** Что нас окружает?

**Программные задачи:** Обучать умению классифицировать предметы по внешним признакам, закреплять представления о свойствах предметов. Развивать умение находить противоречия в предметах; принимать нестандартные решения. Формировать умение проявлять фантазию в игровой деятельности.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** свойства предметов.

**Понимает:** что в каждом объекте есть противоречия.

**Применяет:** полученные навыки в самостоятельной игровой деятельности.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, корзина, кубик, деталь от конструктора, небольшие игрушки, блокнот, муляжи фруктов и овощей, цветная бумага, ножницы, клей, карточки с изображением различных предметов, цветные круги для рефлексии.

**Полиязычный компонент:** үй - дом – house, ойыншықтар - игрушки - toys, тапсырма - задание - task, мөлшері - размер – size.

**Ход ОУД:**

### 1. Организационный момент

- Здравствуйте, ребята! Я очень рада видеть вас! Сегодня нас ждут увлекательные игры и ещё много чего интересного во время путешествия по планете ТРИЗ. Я хочу, чтобы у вас всё получилось, и целый день было хорошее настроение!

Воспитатель обращает внимание детей на корзину, которую принёс Незнайка и приглашает ребят рассмотреть, что в ней. В ней предметы – кубик, деталь от конструктора, небольшие игрушки, блокнот, муляжи фруктов и овощей и т. д. Воспитатель приглашает поиграть с Незнайкой в игру «Чего не стало?». Затем даёт задание разложить предметы и игрушки по полкам:

- Ребята, разложите предметы по размеру...цвету...качеству материала...мягкие и твёрдые...

Педагог интересуется у детей, легко ли им было справиться? Какие встретились трудности?

Нацеливает на предстоящую деятельность.

### 2. Основная часть

Незнайка: Ребята, отгадайте мою загадку:

У самых маленьких детей

Любимые игрушки

Без всяких сложностей, затей -

Простые...(Погремушки)

- У кого есть дома погремушки? А кто в них играет? Вы? (удивлённо) Нет? Ваши маленькие братишки и сестрёнки! А для чего нужна погремушка? Что в ней хорошего? А что плохого? (выслушать предположения детей).

- Погремушка – это любимая игрушка маленьких детей. А какие игрушки любите вы? Посмотрите вокруг, выберите одну игрушку, самую-самую любимую и расскажите, что в ней хорошего и что, возможно, есть плохого.

Организует **подвижную игру «Раз, два, три...ко мне беги..»**

Воспитатель раздаёт детям карточки с изображением различных предметов. По команде «Раз, два, три..» педагог приглашает к себе воспитанников, например, с летающими объектами, или твёрдыми, или высокими...и т.д.

Воспитатель предлагает Незнайке оценить, как ребята справились с заданиями.

- Что может быть и горячим и холодным (одновременно) (утюг, чайник, плита, человек, самовар...)

- и легким и тяжелым;

- и длинным и коротким;

- и гибким и твердым;

- и гладким и шероховатым;

- и мягким и твердым;

- и острым и тупым.

Незнайка приглашает ребят в мастерскую, где разбившись на подгруппы, воспитанники делают аппликацию на понравившуюся тему «Дом для великана», «Дом для коротышки», «Дом для .....

- В каком доме вы бы хотели жить с друзьями? В каком с близкими и родными? (выслушать предположения)

Благодарят Незнайку и прощаются с ним.

### **3. Рефлексия**

- Оценивать вы будете себя с помощью цветных кругов. Если вы считаете, что вы работали очень хорошо, покажите желтый круг, если хорошо, но можно бы и лучше, то покажите оранжевый круг. Если вы работали просто хорошо, то покажите зеленый круг. Если вы работали плохо, то сами решите, какой вам показывать круг - голубой, синий или фиолетовый. Но если вам было страшно отвечать на вопросы, то вы покажите красный круг.

## **Конспект № 3**

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** Естествознание, развитие речи, лепка.

**Тема:** Кем работают наши родители?

**Программные задачи:** Обучать умению определять противоположные признаки предметов; систематизировать знания о профессиях. Развивать когнитивные и эмоционально-волевые качества. Воспитывать навыки взаимодействия, положительное отношение к учебной деятельности.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** название профессий; противоположные признаки предметов.

**Понимает:** что такое противоречия.

**Применяет:** навыки работы в команде; полученные представления в игровой деятельности.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, атрибуты для игры в магазин, казан, пластилин и оборудование для лепки.

**Полиязычный компонент:** мамандық - профессия – profession, тәрбиеші - воспитатель – educator, белгілері - признаки – trappings.

**Ход ОУД:**

### 1. Организационный момент

- Я рада видеть вас таких красивых, улыбочивых, с хорошим настроением! Этот день мы проведем вместе. Пусть вам он принесет радость и много новых интересных впечатлений. Давайте радовать друг друга!

- Ребята, как вы думаете, кто я по профессии? Как называется моя профессия? Правильно, воспитатель! А как вы считаете, она важная? Что нужно знать и уметь воспитателю? (Воспитатель должен много уметь и знать, чтобы каждый день для детей был интересным. Чтобы дети узнавали что-то новое, чтобы вы росли веселыми, умными, добрыми.)

- Незнайка пришёл! Здравствуй, Незнайка! Вот скажи нам, Незнайка, кем ты хочешь быть по профессии? Задумался! Ребята, расскажите Незнайке, какие бывают профессии. Кем работают ваши мамы и папы...

Воспитатель нацеливает детей на предстоящую деятельность.

### 2. Основная часть

- Сейчас мы проведем **игру «Угадай профессию»** (воспитатель называет слова, относящиеся к какой-либо профессии, дети должны угадать эту профессию).

Весы, прилавок, товар – *(Продавец)*

Каска, шланг, вода – *(Пожарный)*

Читальный зал, книги, читатели – *(Библиотекарь)*

Ножницы, ткань, швейная машинка – *(Портной)*

Плита, кастрюля, вкусное блюдо – *(Повар)*

Доска, мел, учебник – *(Учитель)*

Руль, колеса, дорога – *(Водитель)*

Дети, игры, прогулки – *(Воспитатель)*

Кирпичи, цемент, новый дом – *(Строитель)*

Краска, кисти, побелка – *(Маляр)*

Ножницы, фен, прическа – *(Парикмахер)*

Корабль, тельняшка, море – *(Моряк)*

Небо, самолет, аэродром – *(Летчик)*

**Педагог приглашает принять участие в физминутке**

Мы в профессии играли *(ходьба на месте)*

В миг мы летчиками стали *(прямые руки в стороны)*

В самолете полетели *(покружиться вокруг себя)*

И шоферами вдруг стали! *(ходьба на месте)*

Руль теперь у нас в руках *(руки перед собой «держим руль»)*

Быстро едим просто класс! *(бег вокруг себя с рулем)*

А теперь на стройке мы *(ходьба на месте)*

Кладем ровно кирпичи *(руки перед собой, согнуты в локтях)*

Раз – кирпич и два, и три- *(поднимаем руки вверх)*

Строим дом мы, посмотрим! *(соединить руки над головой)*

Вот закончена игра, нам на стульчики пора.

**Воспитатель организует игру «Волшебный магазин».** Смысл в том, что один и тот же предмет («товар») вначале предлагается «плохому» герою с указанием отрицательных сторон предмета, а затем положительному герою рассказывается о положительных



сторонах. Игра наглядно демонстрирует вывод, что в каждом предмете есть и хорошее и плохое.

Например: В магазин входит Жадный бай: Я хочу купить казан!

Продавец: Зачем тебе казан, он тяжёлый. Надорвёшь спину, пока нести будешь!

Жадный бай: Не буду покупать.

Затем входит Алдар Косе.

Продавец: Алдар Косе купи казан! Смотри, какой он хороший, стенки высокие! Много плова сварить в нём!

Алдар Косе: Хорошо, покупаю.

В процессе игры «продаются» конфеты, будильник, нож, причем воспитатель обеспечивает организационную сторону игры, а аргументы «за» и «против» покупки высказывают дети.

Незнайка приглашает детей в мастерскую, где они смогут, проявляя фантазию, вылепить из пластилина или глины несуществующий профессиональный инструмент врача, или учителя.

### 3. Рефлексия

Воспитатель предлагает ребятам рассказать, что сегодня на занятии было легко, а что сложно.

- Что тебе сегодня на занятии удалось сделать? Почему? А что не удалось? Почему? Похвали себя за достигнутые успехи. Оценивают работу с помощью сигнальных карт. Прощаются с Незнайкой.

## Конспект № 4

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, здоровье

**Раздел:** Естествознание, развитие речи, физическая культура.

**Тема:** Кто самый здоровый?

**Программные задачи:** Формировать умение выделять противоречия в различных жизненных ситуациях; нацеливать на здоровый образ жизни. Развивать умение мыслить нестандартно, высказывать свою точку зрения. Воспитывать умение работать в коллективе.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** различные жизненные ситуации.

**Понимает:** почему надо вести здоровый образ жизни.

**Применяет:** умение высказывать свою точку зрения в общении со сверстниками.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, иллюстративный материал по теме.

**Полиязычный компонент:** балмұздақ - мороженое – cream, тіс - зуб - tooth, денсаулық - здоровье - health.

**Ход ОУД:**

#### 1. Организационный момент

Воспитатель приветствует Незнайку и обращает внимание на то, что у него перевязан зуб.

- Что случилось, Незнайка? Почему у тебя перевязана щека?
- Ой-ёй, я съел целую вазочку конфет! И у меня разболелись зубы!
- Да...болеть не хорошо.
- Хорошо! Все меня жалеют, хотят чаем напоить.

Воспитатель предлагает ребятам разобраться, есть ли в болезни хорошее, или только плохое. Нацеливает на предстоящую деятельность.

#### 2. Основная часть

- Ребята, не встречались ли вам такие трудности? Как вы с ними справлялись?

- Что в поведении и привычках людей может служить причиной болезни? (простуда, неправильное питание, нарушение правил гигиены, неосторожность в быту). От кого зависит здоровье человека?

Незнайка называет различные ситуации («играть на планшете», «смотреть телевизор», «купаться», «гулять на улице», «рисовать», «ездить на велосипеде» и др.), а дети анализируют, что хорошего и что плохого в них. Педагог помогает сделать вывод, что в каждой ситуации есть что-то хорошее и что-то плохое.

### **Приглашает детей принять участие в физминутке.**

Мы устали, засиделись,

Нам размяться захотелось.

Отложили мы задания,

Приступили мы к зарядке

*Одна рука вверх, другая вниз, рывками менять руки*

То на стену посмотрели,

То в окошко поглядели.

Вправо, влево, поворот,

А потом наоборот

*Повороты корпусом*

Приседанья начинаем,

Ноги до конца сгибаем.

Вверх и вниз, вверх и вниз,

Приседать не торопись!

*Приседания*

И в последний раз присели,

А теперь за стол мы сели.

*Дети садятся на свои места*

- Ребята, предлагаю вам поиграть в **игру «Полезь - вред»**. Например, мороженое. Мальчики попробуют выдвинуть предположение, какая польза от мороженого. Девочки предположат, есть ли вред. А Незнайка дополнит ваши ответы!

Благодарят Незнайку за совместную работу и прощаются с ним.

### **3. Рефлексия**

- Как ты работал на занятии? Что тебе помогало? Что мешало? Чему ты научился? Кому ты признателен за поддержку? С каким настроением ты уходишь с занятия? Почему?

## **Конспект № 5**

**Образовательная область:** Познание, коммуникация.

**Раздел:** ФЭМП, развитие речи.

**Тема:** Кто самый высокий?

**Программные задачи:** Обучать умению определять относительность размера, закреплять знания о размерах животных. Развивать креативное мышление при разрешении проблемной ситуации. Воспитывать умение работать в команде, желание помогать другим.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** знания о размерах животных.

**Понимает:** как разрешить проблемную ситуацию.

**Применяет:** в самостоятельной деятельности понимание относительности размера.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, плакат с несколькими дверьми разного размера, иллюстративный материал по теме «Животные Казахстана».

**Полиязычный компонент:** мекен жайы - адрес – address, жоғары - высокий - high, төмен - низкий – low.

**Ход ОУД:**

### **1. Организационный момент**

- Рада вас видеть! Надеюсь, вы пришли на занятие с хорошим настроением? Тогда покажите ваши улыбки! Отправляемся в путешествие!

- Незнайка, мы приветствуем тебя! Мне кажется, или у тебя плохое настроение? Ты чем-то расстроен?

- Да...Вчера меня позвали в гости...А я забыл адрес...Пришёл, стучу в одну дверь, не туда...стучу в другую... Опять ошибся! Двери разные – высокие и низкие. Так я в гости и не попал!

- Не огорчайся, мы с ребятами тебе поможем!

- Ребята, не встречались ли вам такие трудности? Как вы с ними справлялись?

Воспитатель нацеливает детей на предстоящую деятельность.

### **2. Основная часть**

- Итак, Незнайка, расскажи нам, кто тебя пригласил в гости?

- Жираф Пятнышко...

- Понятно! Ребята, посмотрите на доску (мольберт или слайд), как вы думаете, в какую дверь надо было постучать Незнайке? (в самую высокую) Почему? (выслушать предположения детей).

- А кто мог бы жить в комнате с самой низкой дверью? Давайте дорисуем дверь, за которой мог бы жить динозавр! А теперь дверь, за которой могла бы жить ящерица!

Незнайка: Здорово! А я большой или маленький?

- Незнайка, это смотря для кого! Для меня, ты, маленький! А для мышки – большой! Один тот же объект может быть и большим и маленьким! Как интересно!

- Ребята, а что было бы, если бы к вам в дверь постучал Жираф? (выслушать предположения)

**Воспитатель предлагает детям игру «Большой - маленький».** По команде педагога «Большой!» дети ходят на носочках, «Маленький!» - вприсядку.

Воспитатель приглашает детей к магнитной доске:

- Ребята, кого вы видите на доске? (дети перечисляют). Это животные Казахстана. Надо расставить их по росту. С кого вы начнёте? С самого маленького... Поясните мне, снежный барс для кого большой? Для зайца. А для кого маленький? Для бурого медведя....

Незнайка просит ребят построиться по росту. Затем прощается с воспитанниками.

### **3. Рефлексия**

- Все ли тебе было понятно? Спроси о том, что ты не понял. Как ты работал на занятии? Что тебе помогало? Что мешало? Чему ты научился? С каким настроением ты уходишь с занятия? Почему? Что тебя удивило? Что порадовало?

## **Конспект № 6**

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество.

**Раздел:** ФЭМП, развитие речи, рисование.

**Тема:** Сколько всего?

**Программные задачи:** Обучать умению определять относительность количества. Развивать умение пользоваться приёмами и методами ТРИЗ. Формировать умение проявлять фантазию в игровой деятельности.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** математические понятия.

**Понимает:** относительность количества.

**Применяет:** навыки разрешения проблемной ситуации в самостоятельной деятельности.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, яблоко, иллюстративный материал, рисунки с шаблонами, карандаши.

**Полиязычный компонент:** алма - яблоко - apple , мысалдар - примеры - examples , сурет - рисунок - figure.

**Ход ОУД:**

### 1. Организационный момент

- Здравствуйте, ребята! Я очень рада видеть вас! Сегодня нас ждут увлекательные игры и ещё много чего интересного. Я хочу, чтобы у вас всё получилось, и целый день было хорошее настроение!

- Доброе утро, Незнайка! Что ты прячешь в кармане?

- Здравствуйте, мои друзья! Отгадайте загадку:

Кислое и сладкое

С кожей гладкою.

Сочное, душистое

С мякотью лучистой.

Людам всем полезно.

Лечит от болезней!

Даже птичкам зябликам

Вкусно. Это ж ... (Яблоко)

- Незнайка, ты хотел угостить ребят? Но яблоко, то одно, а нас много!

- Да нет, вас не много! Я видел в театре зрителей, вот их было много! А вас мало!

- Ребята, кто сможет объяснить Незнайке – много нас или мало? (выслушать все ответы детей) Мало – это один или два.

Воспитатель в процессе разговора формулирует вывод: «и много и мало» в зависимости от ситуации: по сравнению с количеством детей в одних ситуациях детей в группе много, по сравнению с другими — мало.

### 2. Основная часть

- Ребята, предлагаю вам подумать и сказать. Этого было много, а стало мало. Что это может быть?

Д: Снега было много, а стало мало, потому что растаял весной.

В: Этого было мало, а стало много. Что это может быть?

Д: Игрушек, овощей в огороде...

Воспитатель приглашает детей принять участие в **физминутке**:

Повторяем, не ленись!

Будем делать повороты.

Выполняйте все с охотой.

Раз - налево поворот,

Два - теперь наоборот.

Так, ничуть, не торопясь,

Повторяем 8 раз.

Руки на поясе, ноги шире!

Незнайка: Ребята, одно яблоко для всех детей — это мало, потому что на всех не хватит. Если будет яблок много, хватит всем. Выходит, когда чего-то мало — это плохо, а когда много, то хорошо...

В.: Интересный вывод... А еще другие примеры такие есть?

Н.: А еще игрушки, подарки, сладости...

В.: Но если ты Съешь очень много сладостей, то ведь можно и заболеть... Получается так: мало—плохо, много — хорошо, а если очень много, то опять плохо...

Н.: А бывает ли наоборот: если чего-то мало, то это хорошо и лучше, чем если бы было много?

В.: Конечно, бывает! Вот если ты упала, как лучше: когда мало, слегка ударишься, или много, сильно?

Н.: Конечно, если мало — лучше!

В.: А если тебе что-нибудь невкусное дают, что лучше: много или мало?

Н.: Мало, мало! А если совсем не дают — еще лучше!

В.: Ребята, а вы знаете примеры, когда чего-то мало—и это хорошо?

Н.: А я, кажется, поняла: если что-то нам нравится, приятно, то, когда его мало, — это плохо, а когда много — хорошо. А если что-то неприятное, плохое, то хорошо, когда его поменьше.

В.: Умница, все правильно. А чтобы и ребята это хорошо поняли, сейчас я буду называть разные ситуации, а вы должны будете сказать, если этого будет мало, — это хорошо или плохо?

Примеры: хвалят, ругают, дают мороженое, дают горькое лекарство, ведут в цирк, ведут в гости, оставляют дома одного и др.

Незнайка предлагает ребятам выбрать одну незаконченную картинку и дорисовать.



**Воспитатель организует игру «Один - много».**

- Ребята, сколько у меня расчесок? (одна). Чего в расческе много? (зубчиков)

Аналогично: коробка, книга, пенал, дом и т.д.

Прощаются с Незнайкой и благодарят его.

### 3. Рефлексия

- Какое решение проблемы было бы лучшим?

Воспитатель использует рефлексивный прием «Яблоня» - на изображении яблони необходимо прикрепить яблоки зеленого и красного цветов, в соответствии с тем понятен ли был материал на занятии и насколько продуктивным было занятие для детей.

## Конспект № 7

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество.

**Раздел:** Естествознание, развитие речи, рисование.

**Тема:** Почему меняется погода?

**Программные задачи:** Обучать детей умению работать в режиме «мозгового штурма»; закрепить представления о сезонных изменениях. Развить у дошкольников изобретательскую смекалку, творческое воображение, диалектическое мышление. Воспитывать желание узнавать новое, работать в коллективе.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** представления о сезонных изменениях.

**Понимает:** возможности использования антонимов в речи.

**Применяет:** навыки групповой работы.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, иллюстративный материал,

**Полиязычный компонент:** ауа-райы - погода – weather, кұс - птица – birds, қыс - зима – winter, жаз – лето –summer, жыл - время года – season.

**Ход ОУД:**

#### 1. Организационный момент

- Здравствуйте, ребята! Здравствуй, Незнайка! Я надеюсь, что мы с вами проведем время с пользой!

- Что вы интересного увидели сегодня утром, когда шли в детский сад? (многие деревья сбросили листву, лужи после дождя, ветер прохладный, птицы собираются в стаи и улетают в теплые края, люди одеты в теплые куртки и т.д.)

- Какое время года сменит осень? Зима! Незнайка, ты любишь зиму? Почему? А вы ребята? (выслушать ответы детей). Предлагаю вам поиграть в игру «Зима: хорошо - плохо».

Воспитатель нацеливает на предстоящую деятельность.

## 2. Основная часть

Незнайка: Ребята, давайте поиграем в игру «Наоборот»

Летом день длинный, а зимой — ...?

Зимой солнце низко, а летом — ...?

Летом гуляют на улице много, а зимой — ...?

Зимой рябина сладкая, а летом — ...?

Зимой птицам голодно, а летом — ...?

Зимой земля покрыта снегом, а летом — ...? и др.

- Придумайте самостоятельно вопросы!

**Воспитатель предлагает детям игру «Зима и лето».** Под музыкальное сопровождение по команде «Зима!» дети изображают зимние виды спорта, аналогично по команде «Лето!».

Незнайка: Моя бабушка живет далеко на юге и никогда не видела снега. А дедушка живет на Крайнем Севере, там снег никогда не тает. Что бы мне придумать, чтобы бабушка смогла потрогать снег, а дедушка — траву и деревья (только переезжать никуда они не хотят)?..

- Ребята, какое решение проблемы было бы наилучшим?

Обсуждение проводится в режиме «мозгового штурма»: сначала высказываются различные варианты (без критики), которые затем анализируются и из них выбираются наиболее удачные.

Н.: Спасибо большое! Вы мне очень помогли! Я сейчас же напишу письмо и расскажу все, что вы придумали! Представляю, как обрадуются дедушка и бабушка.

Незнайка приглашает ребят в мастерскую, где предоставляет возможность нарисовать картину «Время года», используя знакомые приемы из техники ТРИЗ.

Рассматривают работы, прощаются с Незнайкой.

## 3. Рефлексия

- Все ли тебе было понятно? Спроси о том, что ты не понял. Как ты работал на занятии? Что тебе помогало? Что мешало? Чему ты научился? С каким настроением ты уходишь с занятия? Почему? Что тебя удивило? Что порадовало?

### 1. Рефлексия

Воспитатель организует оценивание настроения и эмоционального состояния: разноцветные карточки, изображения, отражающие спектр эмоций, карточки с изображением лиц, (например, зеленый цвет будет обозначать гармоничное, комфортное состояние учащихся на занятии, а желтый – спокойное и ровное, красный – тревожное).

Благодарят Незнайку, прощаются с ним.

## Конспект № 8

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** ФЭМП, развитие речи, рисование

**Тема:** Человек или робот?

**Программные задачи:** Систематизировать знания о строении человека (подсистемы человека). Развивать диалектическое мышление и фантазию. Воспитывать стремление разрабатывать необычные варианты решения задач.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** части человека, их назначение.

**Понимает:** что входит в систему и подсистему человека.

**Применяет:** навыки воображения.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, бумажные части тела робота, фотографии, цветные карандаши.

**Полиязычный компонент:** дене бөліктері - части тела - body part, робот – robot.

**Ход ОУД:**

### 1. Организационный момент

Собрались все дети в круг,

Я – твой друг и ты – мой друг.

Вместе за руки возьмемся

И друг другу улыбнемся!

- Здравствуй, Незнайка! Что ты нам принёс?

- Фотографии! Посмотрите, ребята, это мои друзья! Они разные или одинаковые? Я совсем ничего не понимаю...

- Не огорчайся, Незнайка, ребята помогут тебе разобраться! Рассмотрите фотографии! Как можно всех изображённых назвать одним словом? Люди! Чем они отличаются друг от друга? Обратите внимание на возраст, рост, вес, цвет глаз, цвет волос. А теперь ответьте, что общего у таких разных на вид людей (части тела). Назовите части тела.

Незнайка: А робот – это тоже человек?

-Давай вместе подумаем!

Педагог нацеливает детей на предстоящую деятельность.

### 2. Основная часть

Нет руля и нету шин,

Но я - родственник машин.

Хоть с квадратной головой,

Я почти как вы, живой,

Я стою и я хожу,

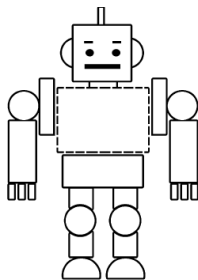
Кто захочет, с тем дружу.

Пусть немного твердолобый,

Но я очень добрый ...

- У вас на столах есть части-детали робота. Попробуйте собрать! (Незнайка намеренно ошибается)

- Ну что же ты, Незнайка, всё напутал! Ребята, помогите Незнайке, подскажите, где он допустил неточность.



### Физкультминутка "Робот"

Стоит робот на дороге, движения выполняются соответственно тексту

У него не гнутся ноги,

Может он махать руками,

Может он моргать глазами,  
Может головой кивать,  
Раз, два, три, четыре, пять.

- Ребята, а что могут современные роботы? (выслушать все предположения детей). А можно ли их превратить в человека? (дорисовывают глаза, рот, нос, уши, одежду).

Педагог привлекает воспитанников к обсуждению.

- Ребята, зачем человеку голова? Руки? Ноги? А какова роль туловища? А зачем человеку на голове глаза, рот, нос и уши? (рассмотреть следующие подсистемы – руки (локти, пальцы) и т.д.)

Педагог привлекает детей к полилогу.

Незнайка: А есть ли у человека лишние части? А чтобы произошло, если бы уши были на лбу, а глаза на затылке?

Благодарит детей за работу и прощается.

### **3. Рефлексия**

Воспитатель проводит рефлексия деятельности, используя например прием «лестницы успеха». Ребенок сам должен оценить, на какой ступеньке он оказался в результате деятельности во время занятия, т.е. оценить достигнутые результаты.

## **Конспект № 9**

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** Естествознание, развитие речи, лепка.

**Тема:** Где живёт посуда?

**Программные задачи:** Формировать умения функционально подходить к восприятию подсистем; закрепить представления о посуде. Развивать умение мыслить системно, с пониманием происходящих процессов. Формировать уверенность в собственных силах.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** систематизированные знания о посуде.

**Понимает:** что такое подсистема.

**Применяет:** умение прогнозировать.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, иллюстративный материал по теме, кастрюли из разного материала, пластилин и оборудование для лепки.

**Полиязычный компонент:** ыдыс - посуда - stockery, кастрюля – кастрюля- rap, қакпағы - крышка –cover, қаламдар – ручки - handles

**Ход ОУД:**

#### **1. Организационный момент**

Пускай постоят на правой ноге все, у кого сегодня хорошее настроение.

Пусть похлопают в ладоши все, у кого карие глаза.

Пусть коснуться кончика носа все, у кого есть что-то розовое в одежде.

Пусть погладят себя по голове все, кто никогда не обижает других.

Пусть улыбнуться все, кто умеет помогать детям и взрослым.

Пусть хлопнут в ладоши те, кто не обзывает других.

- Ребята, поприветствуем Незнайку!

Незнайка: Ребята, я вчера купил кастрюлю! Красивую, с ягодками на стеночке!

- Молодец, Незнайка! А для чего тебе нужна кастрюля?

- Я в ней буду варить компот, борщ или кашу!

- Интересно! А можно ли заменить кастрюлю чем-то другим? Может чайником или сковородой? Почему? Подумайте и скажите, что хорошего и что плохого в кастрюле? Из какого материала делают кастрюли?

Нацеливает на предстоящую деятельность.

#### **2. Основная часть**



Воспитатель привлекает детей к анализу всех подсистем кастрюли в последовательности: название подсистемы; для чего нужна; что в ней хорошего и что плохого; что произойдет, если этой подсистемы не будет; что произойдет, если таких подсистем будет несколько.

Из каких частей состоит кастрюля? Зачем нужно доньшко? Что в нем хорошего и плохого? Для чего кастрюле нужны высокие стеночки? А можно ли сварить суп в сковороде? Почему? Для чего нужна крышка? Что в ней хорошего и плохого? А для чего нужны ручки? Удобно ли пользоваться кастрюлей, у которой нет ручек?

**Физминутка «Помощники»** (речь с движением)

Раз, два, три, четыре,  
Мы посуду перемыли.  
Чайник, чашку, ковшик, ложку,  
И большую поварешку  
Мы посуду перемыли  
Только чашку мы разбили.  
Ковшик тоже развалился,  
Нос у чайника отбился,  
Ложку мы чуть-чуть сломали,  
Так мы дружно помогали  
(Н.Нищева)

- А давайте подружим кастрюлю с каким-нибудь предметом?

кастрюля – танк;  
кастрюля – книжка;  
кастрюля – коляска;  
кастрюля – клякса.

Незнайка приглашает воспитанников в мастерскую, где с помощью пластилина или глины ребята создают смешную необычную кастрюлю.

Незнайка: Расскажи, чем твоя кастрюля необычна? Кто мог бы ею пользоваться?

Благодарит ребят и прощается с ними.

### **3. Рефлексия**

- Все ли тебе было понятно? Как ты работал на занятии? Чему ты научился? С каким настроением ты уходишь с занятия? Почему? Что тебя удивило? Что порадовало?

Можно использовать рефлексивный прием «Яблоня» - на изображении яблони необходимо прикрепить яблоки зеленого и красного цветов, в соответствии с тем понятен ли был материал на занятии и насколько продуктивным было занятие для детей.

## **Конспект № 10**

**Образовательная область:** Социум, коммуникация, творчество

**Раздел:** Ознакомление с окружающим, развитие речи, рисование.

**Тема:** Что бежит по дорогам?

**Программные задачи:** Обучать детей системному анализу объектов. Развивать умение задавать вопросы и отвечать на них. Воспитывать стремление к исследовательской и поисковой деятельности.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** систематизированные представления о транспорте.

**Понимает:** как сделать анализ объекта.

**Применяет:** навыки фантазирования в творческой деятельности.

**Оборудование и материалы:**

**Полиязычный компонент:** көлік - транспорт - transport, жүк машинасы - грузовая машина - lorry, дөңгелектер - колёса – wheels.

## Ход ОУД:

### 1. Организационный момент

- Я рада видеть всех деток нашей группы здоровыми, весёлыми! Мне очень хочется, чтобы такое настроение у вас сохранялось до самого вечера! А для этого мы должны чаще улыбаться и помогать друг другу!

- Здравствуй, Незнайка! На чём ты сегодня к нам приехал? На самокате? Молодец! А знаешь ли ты, Незнайка, что самокат это тоже транспорт! Двухколёсный транспорт! Ребята, перечислите, пожалуйста, Незнайке, какие виды транспорта вы знаете (наземный, воздушный, водный). Что плохого и что хорошего в транспорте?

Воспитатель предлагает либо отгадать загадку о грузовике, либо собрать разрезную картинку, чтобы нацелить детей на предстоящий разговор.

### 2. Основная часть

- Ребята, давайте рассмотрим машину (игрушка, фото, слайд). Из каких частей она состоит? Зачем нужна кабина? Для чего нужен кузов, колеса? Какими частями настоящий грузовик отличается от игрушечной машины? (выслушать все предположения детей).

### Физкультминутка. Игра «Зеленый, желтый, красный»

Педагог:

- Я буду светофором, а вы пешеходами. Если я подниму зеленый сигнал – вы будете идти на месте, если желтый – стоять, если красный – нужно присесть» (предъявляются кружки – символы для светофора: зеленый, желтый, красный).

Обращает внимание на слайды или фотоматериал:

- Расскажите, как называются эти машины? (пожарная, «Скорая помощь», «Молоко», «Хлеб», «Полиция» и др.). Что они делают, как помогают людям? Какими частями эти машины отличаются от других, чем похожи?

Незнайка приглашает ребят в мастерскую, где предлагает нарисовать новый вид специализированного транспорта. Затем просит детей объяснить, какую помощь он может оказать.

- Ребята, подумайте и скажите, что будет, если убрать часть? У велосипеда убрать руль (спинку). Что хорошего (плохого)? У самолёта убрать хвостовую часть?...и т.д.

### 3. Рефлексия

Педагог предлагает рефлексивный прием «Незаконченное предложение»: ребятам нужно закончить предложение:

1. было интересно...
2. было трудно...
3. я научился...
4. у меня получилось ...
5. мне захотелось...

Прощаются с Незнайкой.

## Конспект № 11

**Образовательная область:** Познание, коммуникация.

**Раздел:** ФЭМП, развитие речи, конструирование

**Тема:** Что мы узнали? (итоговое занятие по подсистемам)

**Программные задачи:** Систематизировать восприятие объектов как совокупности взаимосвязанных частей. Развивать творческий потенциал детей. Воспитывать умение работать в коллективе.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** название частей объекта.

**Понимает:** смысл подсистемных связей.

**Применяет:** навыки творческого воображения в игровой деятельности.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, картинки с изображением предметов (конструктор Лего, рюкзак, пенал, тетрадь, машинка, шкаф и пр), наборы разнообразного конструктора.

**Полиязычный компонент:** конструктор – конструктор - designer, бөлім - часть - part, бүтін – целое - the whole

**Ход ОУД:**

### **1. Организационный момент**

- Ребята, давайте улыбаться друг другу! И пусть хорошее настроение не покидает нас целый день!

Воспитатель предлагает поприветствовать Незнайку.

Незнайка: Ребята, у меня все части моих картинок смешались. Ничего не получается, не могу собрать!

- Не огорчайся, Незнайка, если есть части, значит можно собрать и целое. Ребята, поможем Незнайке?

Нацеливает на предстоящую деятельность.

### **2. Основная часть**

- Посмотрите, какие замечательные картинки принёс нам наш друг Незнайка – конструктор Лего, рюкзак, пенал, тетрадь, машинка, шкаф и пр. Они тоже состоят из частей. Давайте попробуем назвать детали этих предметов. Например, тетрадь – обложка, листы, скрепки.....(дети разбирают картинки и рассказывают из каких частей состоят их предметы).

Воспитатель приглашает детей принять участие в игре «**Что можно сказать о предмете, если там есть...»**

#### **Правила игры:**

Ведущий называет части объекта или предмета, а ребенок должен назвать, что это за объект и дать ему характеристику.

#### **Ход игры:**

В: Что можно сказать об объекте, который имеет лапки с присосками?

Д: Это либо животное, либо птица, которая живет на деревьях или скалах.

В: Что можно сказать о системе, в которой есть много книг?

Д: Это может быть библиотека или книжный шкаф, книжный магазин, а еще портфель ученика.

#### **Развитие речи (обогащение словаря).**

В: Что можно сказать о системе, в которой нет света?

Д: Это может быть темное помещение, почва, черный ящик, шкаф закрытый.

В: Что можно сказать об объекте, от которого вкусно пахнет?

Д: Это живой объект?

В: Да.

Д: Это может быть парикмахер (от него пахнет одеколоном), кулинар и повар (от них пахнет булочками, пирогами, ванилином, пряностями всякими).

В: А если это неживой объект, но от него тоже вкусно пахнет. Что это?

Д: Магазин парфюмерный, кухня в детском саду.

#### **Живая и неживая природа.**

В: Что можно сказать об объекте, если там есть “МЯУ”?

Д: Кошка, котенок.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть журчание?

Д: Ручей, река, а еще в животе иногда журчит. Это может быть фонтан.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть кора?

Д: Это может быть дерево, кустарник, пенек.

#### **Ознакомление с окружающим миром.**

В: Что можно сказать об объекте, если там есть мотор?

Д: Это или соковыжималка, или машина, или трактор, или самолет, или пылесос.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть белый халат?

Д: Это может быть врач, парикмахер, аптекарь.

В: А если это неживая система?

Д: Тогда это шкаф, больница, аптека...

### **Физминутка:**

Две ладошки прижму,

И по морю поплыву.

Две ладошки, друзья, -

Это лодочка моя.

Паруса я подниму,

Синим морем поплыву.

А по бурным волнам

Плывут рыбки тут и там,

Плывут рыбки тут и там

Незнайка приглашает ребят из частей конструктора собрать фантастический объект и презентовать его. Приветствуется работа в парах и командах.

Анализирует вместе с педагогом работы и прощается с детьми.

### **3. Рефлексия**

Воспитатель использует рефлексивный прием «Яблоня» - на изображении яблони необходимо прикрепить яблоки зеленого и красного цветов, в соответствии с тем понятен ли был материал на занятии и насколько продуктивным было занятие для детей.

## **Конспект № 12**

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** Естествознание, развитие речи, аппликация.

**Тема:** Кто такие «маленькие человечки»?

**Программные задачи:** Познакомить воспитанников с методом «маленьких человечков»  
Развивать нестандартное, системное мышление. Воспитывать стремление разрабатывать необычные варианты решения задач.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** состояние веществ – твёрдое, жидкое, газообразное.

**Понимает:** что такое «маленькие человечки».

**Применяет:** навыки выдвижения гипотез и предположений.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, плоскостные изображения моделей " маленькие человечки", характеризующие такие вещества как: вода, молоко, воздух, дерево, туман, камень, сок, карамель, дым; стаканчики с водой и молоком, деревянный брусок, небольшой камень, кусочек пластмассы, деревянная палочка, пустой полиэтиленовый пакет небольшого размера (все оборудование готовится на каждого ребенка); раздаточные карточки с моделями " маленькие человечки"

**Полиязычный компонент:** қишкентай адамдар - маленькие человечки - little people, қатты – твёрдое – solid, сұйық - жидкое – liquid, газ тәрізді – газообразное - gaseous

**Ход ОУД:**

#### **1. Организационный момент**

- Я рада видеть вас таких красивых, добрых, с хорошим настроением! Этот день мы проведем вместе. Пусть вам он принесет радость и много новых интересных впечатлений. Давайте радовать друг друга!

Незнайка: Здравствуйте, ребята! Вы меня совсем запутали! Из чего состоит тетрадь я понимаю, из чего состоит машинка я понимаю, а из чего состоит мыло? Из пены? Ничего не понимаю....

- Не расстраивайся, Незнайка, оставайся с нами, будем вместе разбираться!

## 2. Основная часть

- Ребята, оглянитесь вокруг. Всё что мы видим - и камни, и дерево, и лужа, и игрушки, и мы с вами состоит из мельчайших частиц, которые можно увидеть только в электронный микроскоп. Этим частиц столько много, что соединяясь между собой, они и превращаются, например в камень. Частицы эти очень разные и они по-разному дружат между собой.

твёрдое	жидкое	газообразное
		

- Одни частицы, давайте назовем их маленькими человечками,- очень дружны, они всегда держатся за руки, чтобы не потеряться, держатся так крепко, что их и не разъединить. Как мы с вами, когда играем в игру или водим хоровод. Это твердые человечки и они образуют все твердые вещества и предметы на нашей планете!

- Другие человечки тоже не убегают далеко друг от друга, но они не так дружны, стоят просто рядом и только прикасаются локтями. Такие человечки живут в жидких веществах, поэтому мы с вами можем легко опустить ложку в стакан с чаем и размешать сахар!

- Ну, а третьи человечки - вообще хулиганы! Они двигаются, как хотят и совсем не держатся за руки! Они живут в таких веществах, как воздух, дым, туман. Такие вещества называются газообразными. Трудное слово, но мы с вами уже большие и должны узнавать новые слова!

### Задание - эксперимент " Где какие маленькие человечки живут?"

- Ребята, попробуйте по очереди проткнуть деревянной палочкой деревянный брусок, камень, кусочек пластмассы.

В результате опыта дети выясняют, что это сделать невозможно! Значит во всех этих веществах живут дружные человечки! Эти вещества - твердые!

- Теперь попробуйте по очереди проткнуть деревянной палочкой воду в стаканчике, молоко в стаканчике. В результате опыта дети выясняют, что палочка достаточно легко проходит через воду и молоко. Значит, здесь живут не очень дружные человечки! Но все-таки они рядом, иначе бы мы не увидели не воду, не молоко! Во всех этих веществах живут жидкие человечки, и такие вещества называются - жидкими.

- Ребята, а как же нам найти третьих человечков? Где нам взять, например, дым или воздух? (ответы детей, возможно, они скажут, что воздух вокруг нас) Я предлагаю вам поймать воздух! Возьмите пакет. Он пустой? А сейчас, возьмите пакет за верхние уголки и попробуйте его закручивать. Ой, а что же это у нас в пакете появилось? (пакет надувается, как шарик). Да ребята, это мы с вами поймали воздух! Попробуйте проткнуть его рукой - проходит? Да и очень легко! Потому что в воздухе живут те самые недружные человечки!

**Воспитатель организует подвижную игру " Игры маленьких человечков":** дети выступают в роли маленьких человечков и показывают, в каком веществе какие человечки живут. Воспитатель говорит: камень - дети берутся за руки, сок - дети становятся рядом друг с другом, соприкасаясь локтями, воздух - дети отбегают друг от друга, болтая при этом руками и ногами и т. д.

Незнайка приглашает воспитанников в мастерскую, где они смогут вырезать и наклеить маленьких человечков, которые живут в молоке, шоколадке, воде, дереве (работа по подгруппам).

## 3. Рефлексия

- Оценивать вы будете себя с помощью цветных кругов. Если вы считаете, что вы работали очень хорошо, покажите желтый круг, если хорошо, но можно бы и лучше, то покажите оранжевый круг. Если вы работали просто хорошо, то покажите зеленый круг. Если вы работали плохо, то сами решите, какой вам показывать круг - голубой, синий или фиолетовый. Но если вам было страшно отвечать на вопросы, то вы покажите красный круг.

### Конспект № 13

**Образовательная область:** Познание, коммуникация.

**Раздел:** Естествознание, развитие речи.

**Тема:** Что бывает твёрдым?

**Программные задачи:** Обобщить представления детей о свойствах твердых веществ. Развивать воображение, умение инсценировать. Воспитывать стремление к исследовательской и поисковой деятельности.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** представления о свойствах твёрдых веществ.

**Понимает:** причинно-следственные связи.

**Применяет:** навыки экспериментирования в самостоятельной деятельности.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, бутылка лимонада (пластиковая);

**Полиязычный компонент:** қишкентай адамдар - маленькие человечки - little people, қатты – твёрдое – solid, сұйық - жидкое – liquid, газ тәрізді – газообразное - gaseous

**Ход ОУД:**

#### 1. Организационный момент

- Здравствуйте, ребята! Я очень рада видеть вас! Сегодня нас ждут увлекательное путешествие по планете ТРИЗ. Я хочу, чтобы у вас всё получилось, и целый день было хорошее настроение!

- Напомните мне, пожалуйста, что вы узнали на прошлом занятии про «маленьких человечков»?

Появляется Незнайка с пластиковой бутылкой лимонада.

- Здравствуйте, ребята! Вы так много знаете про «маленьких человечков»! А сможете и вы мне показать бутылку лимонада?

- Сможем, ребята? Конечно!

Нацеливает на предстоящую деятельность.

#### 2. Основная часть

- Бутылка сделана из чего? (из пластмассы) Пластмасса - твердое вещество, поэтому часть детей возьмутся за руки и изобразят бутылку. А лимонад - какое вещество? (жидкое). Другие дети будут изображать лимонад- встанут рядом друг с другом, касаясь локтями. А что еще есть в лимонаде, это особенно видно, когда мы открываем бутылку? (пузырьки) Да, в лимонад для шипучести добавляют углекислый газ. Давайте выберем, кто же будет показывать пузырьки?

Дети, с помощью воспитателя изображают бутылку с лимонадом.

**Воспитатель** организует игру «Назови твердое». Проводится игра с мячом. Тот, кто получил мяч, должен назвать различные твердые предметы. Кто ошибся или повторил — выходит из игры.

Дети нередко путают понятия «твердое» (в смысле «крепкое») и «твердое» (в смысле «нежидкое»). Могут быть ситуации типа: «Нет, бумага не твердая, вот фанерка твердая...». При возникновении подобных ситуаций воспитатель уточняет задание: твердое — это то, что не жидкое. (Бумага — это не жидкость, она состоит из «твердых человечков», но они, наверное, не очень сильно держатся за руки, вот почему бумага легко рвется.)

- Ребята, а теперь я предлагаю вам превратиться в «маленьких человечков» и изобразить проволоку, брусок, спичку (дети становятся в линию, держась за руки).

- Подумайте и скажите, почему проволоку можно согнуть, а брусок нет; почему спичка не гнется, а ломается. Как показать резинку, почему она растягивается, что происходит, если растянутую резинку отпустить? Продолжать растягивать? (Все ответы моделируются.)

### 3. Рефлексия

Педагог использует рефлексивный прием «Солнышко». На доске прикреплен круг от солнышка, детям раздаются лучики желтого и голубого цветов. Лучики нужно прикрепить к солнышку: желтого цвета – мне очень понравилось занятие, получили много интересной информации; голубого цвета – занятие не интересное, не было никакой полезной информации.

## Конспект № 14

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** Естествознание, развитие речи, рисование

**Тема:** Что бывает жидким?

**Программные задачи:** Закрепить представления детей о свойствах жидких веществ. Развивать гибкое, широкоформатное мышление, умение прослеживать связи. Воспитывать стремление к исследовательской и поисковой деятельности.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** представления о свойствах жидких веществ.

**Понимает:** чем отличаются твердые и жидкие вещества.

**Применяет:** навыки инсценировки.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, кубики льда и вода в стакане, ёмкости под воду, листы бумаги, цветные карандаши.

**Полиязычный компонент:** қишкентай адамдар - маленькие человечки - little people, қатты – твердое – solid, сұйық - жидкое – liquid, газ тәрізді – газообразное - gaseous

**Ход ОУД:**

#### 1. Организационный момент

- Здравствуйте, ребята! Сегодня мне очень хочется увидеть на ваших лицах улыбку от полученных знаний! Будьте внимательны!

- Доброе утро, Незнайка! Что ты нам принёс? Что у тебя в кулачке?

- А я для ребят принёс волшебные льдинки. Вот!.....ой, где же они? (в руке ничего нет, только капельки воды)

- Ребята, вы с таким уже сталкивались? Что произошло? Конечно, льдинки растаяли.

А почему это произошло? (выслушать все предположения детей)

Нацелить на предстоящую деятельность.

#### 2. Основная часть

- Оказывается, лед волшебный, он умеет превращаться. Лед — это твердое вещество, в нем «человечки» крепко держатся за руки. Когда становится тепло, они перестают держаться за руки, и получается жидкость, вода. А чем жидкие вещества отличаются от твердых? Что можно делать с водой, а что — со льдом?

Воспитатель предлагает детям проинсценировать ситуацию «Сосулька весной»: Что происходит, когда солнце пригревает? Что образуется на земле под сосулькой? Что происходит ночью?

Можно показать следующие опыты: жидкость растекается, она может впитываться, принимает форму емкости, в которой находится; а твердые вещества сохраняют свою форму в любой емкости; «жидкие человечки» легко перемещаются (если дотронуться до воды, палец станет мокрым, а если до кубиков, то палец деревянным или пластмассовым

не становится); вода занимает весь стакан, без «пустот», с кубиками так не получается (а в коробку кубики можно уложить плотно, почему?); если налить воду в тряпичный мешочек, она вытечет, а кубики останутся и др.

**Дети выполняют движения по тексту.**

Отдых наш – физкультминутка,

Занимай свои места:

Шаг на месте левой, правой,

Раз и два, раз и два!

Прямо спину все держите,

Раз и два, раз и два!

И под ноги не смотрите,

Раз и два, раз и два!

Руки дружно разведите

И на пояс опустите.

Шаг на месте - раз, два, три!

Плечи шире разверни.

Проведем одну игру.

Все присядем, скажем: «У!»

Быстро встанем, скажем: «А!»

Нам пора уж за дела.

### **3. Рефлексия**

- Ребята, подумайте и скажите, что сегодня вам понравилось на занятии? О чём ещё вы хотели бы поговорить с Незнайкой? Что вы хотели бы сказать ему на прощание?

Воспитатель использует рефлексивный прием «Цветочная поляна» - на изображении поляны необходимо прикрепить цветы зеленого и красного цветов, в соответствии с тем понятен ли был материал на занятии и насколько продуктивным было занятие для детей.

## **Конспект № 15**

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** Естествознание, развитие речи, рисование.

**Тема:** Где находятся газообразные человечки?

**Программные задачи:** Систематизировать представления детей о свойствах газообразных веществ. Развивать речь, память, творческое воображение. Воспитывать умение работать в коллективе.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** представления о свойствах газообразных веществ.

**Понимает:** где живут газообразные человечки.

**Применяет:** полученные навыки в исследовательской деятельности.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, иллюстративный материал по теме.

**Полиязычный компонент:** қишкентай адамдар - маленькие человечки - little people, қатты – твердое – solid, сұйық - жидкое – liquid, газ тәрізді – газообразное - gaseous

**Ход ОУД:**

### **1. Организационный момент**

- Я рада видеть вас таких красивых, добрых, с хорошим настроением! Это путешествие мы проведем вместе. Пусть вам оно принесет радость и много новых интересных впечатлений!

- Здравствуй, Незайка! О чём ты задумался?



- Здравствуйте, ребята! Я сегодня шёл в детский сад и уронил варежку. И вот удивительное дело – варежка состоит из твёрдых человечков, но вдруг поднялась в воздух и полетела...

- Мне всё ясно, а вам, ребята? Вы сталкивались с такими ситуациями? Почему полетела варежка Незнайки? (выслушать ответы детей – это сделал ветер)

Нацелить на предстоящую деятельность.

## **2. Основная часть**

- Ребята, а кто мне объяснит, что такое ветер? Можно ли его увидеть? Как мы можем узнать, что сегодня ветреная погода, по каким признакам? Попробуйте объяснить, ветер – твёрдый или жидкий?

Незнайка: Я думаю, что он – жидкий... течёт себе..

- Ребята, а вы как считаете? (выслушать предположения детей)

- Ветер — это сильная струя воздуха. Воздух состоит из «человечков газа»: эти «человечки» очень подвижные, они бегают в разные стороны, по разным направлениям, кто куда захочет. Если подуть на ладошку, можно почувствовать «газообразных человечков». Некоторых «газовых человечков» можно увидеть, когда кипит вода, она превращается в пар, который хорошо виден (можно вспомнить или показать кипящий чайник).

### **Педагог организует игру «Маленькие человечки».**

Воспитатель называет слова «твёрдые», «жидкие», «газообразные», а дети должны соответственно реагировать: братья за руки, спокойно ходить или бегать по группе. Порядок и темп команд — произвольный.

- А сейчас я предлагаю вам подумать и сказать, что это может быть:

Что-то жидкое на чём-то твёрдом? (лужа на асфальте, разлитая вода на столе, роса на ветке и т.д.)

Что-то жидкое в чём-то твёрдом? (чай в стакане, вода в чайнике, вода в бассейне, вода в аквариуме и т.д.)

Что-то газообразное в чём-то твёрдом? (лимонад в стакане, минеральная вода в бутылке)

Незнайка приглашает воспитанников в мастерскую, где предлагает нарисовать с помощью гуаши и акварели ветер. Поощряется использование нетрадиционных методов рисования.

Воспитатель предлагает вспомнить, кто такие маленькие человечки, как они изображаются и где они живут.

Человечки твёрдого тела –

Человечки жидкого тела –

Человечки газообразного тела –

Педагог предлагает разделить природную среду двумя горизонтальными линиями и в верхнем секторе «поселить» все, что несет в себе человечков газа, в центре – жидкого тела, внизу – твёрдого тела. Воспитатель называет природный объект, а дети определяют ему место.

Например: *Болотная лягушка* – живая природа, живет и в воде и на суше.

*Древесная лягушка* – на дереве, хотя дышит воздухом.

*Чайка* – живая природа, живет в воздухе и на воде.

Незнайка приглашает ребят в мастерскую, где они изображают вещества, в которых живут жидкие человечки.

## **3. Рефлексия**

Воспитатель использует рефлексивный приём «Светофор», ребята поднимают карточку определенного цвета, являющимся выражением их удовлетворения своей работой на занятии. Можно также использовать карточки со значками - вопрос, многоточие, восклицательный знак, три восклицательных знака, двоеточие.

## Конспект № 16

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** ФЭМП, развитие речи, рисование.

**Тема:** О чём рассказывают краски?

**Программные задачи:** Обобщить представления о веществах в различных агрегатных состояниях. Развивать творческие компетенции ребёнка, мыслительные навыки. Воспитывать умение проявлять смелость в общении.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** имеющиеся представления о маленьких человечках и веществах.

**Понимает:** чем отличаются вещества в различных агрегатных состояниях.

**Применяет:** экологическое мышление.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, палитры, кисти, бумага, краски акварельные.

**Полиязычный компонент:** бояулар - краски – paints, кара - черный - black, қызыл - красный – red, жасыл – зелёный – green.

**Ход ОУД:**

### 1. Организационный момент

- Здравствуйте, мои хорошие! Сегодня на улице морозно, а у нас светло и весело! А весело от наших светлых улыбок, ведь каждая улыбка - это маленькое солнышко, от которой становится тепло и хорошо.

Незнайка: Здравствуйте, ребята! А я стал художником! У меня есть бумага, кисточка и стаканчик для воды?

- Здравствуй, мой друг! Но есть ли у тебя краски?

- Краски? Нет...(расстроен) А краски это твёрдые или жидкие человечки?

- Давай разберёмся вместе с ребятами!

Нацеливает на предстоящую деятельность.

### 2. Основная часть

- У художников есть много помощников. Самые главные из них — краски. Послушайте историю о том, как когда-то первый художник встретился с красками.

В чудесной Разноцветной стране обитали необычные жители — Краски. На севере страны в темном лесу находилась сумрачная пещера, в глубине подземелья которой, жила самая темная и сердитая Черная краска. Она никому не улыбалась, поэтому к ней никто, никогда не приходил в гости. Другие обитатели Разноцветной страны боялись и не любили Черную краску, потому что там, где она появлялась, все цвета сразу становились темными, угрюмыми, и мир погружался во мрак.

Неподалеку от мрачной пещеры в деревянной избушке жила Коричневая краска. Хотя она и считалась темной, но была вполне добродушной. Еще она была трудолюбивой: много времени проводила в поле, в лесу и поэтому очень загорела.

К югу от пещеры простирались дремучие леса - царство Зеленой краски. Вообще Зеленая краска была довольно сдержанной и спокойной, но иногда, в хорошей компании, она могла так развеселиться, что становилась очень яркой.

Через дремучие леса протекал веселый ручей, где в хорошую погоду можно было застать Голубую краску. Она очень любила купаться в прохладной воде. Голубая краска, несмотря на свое северное происхождение, была очень веселой, и за это ее все любили.

Ближайшая родственница Голубой — Синяя краска - была уравновешенная и задумчивая. Она жила в глубине океана, а когда выходила на сушу, обычно пряталась в тень. Это была одна из самых старых и уважаемых жительниц Разноцветной страны.

Полной противоположностью ей являлась Красная краска. Она была шумной, веселой и хвастливой, считала себя самой яркой и утверждала, что все краски произошли от нее,

потому что у нее такое имя — Красная. Долго общаться с ней было утомительно, и многие краски не считали Красную самой яркой и важной, отдавая предпочтение Желтой.

У яркой и светлой Желтой краски был веселый, легкий характер, но некоторые считали ее поверхностной и легкомысленной. Однако Желтая краска была похожа на солнце, а его почитали все Краски, кроме, разумеется, Черной.

Когда светило солнце, Краски любили купаться в речке Акварельке. Плескаясь и ныряя, они смешивались в разных немислимых сочетаниях, и это было их самым большим удовольствием. Вода вокруг становилась разноцветной, в поднявшихся брызгах отражалось солнце и получалась маленькая радуга. Вот здесь однажды и встретил всех жителей Разноцветной страны первый художник. Встретил, познакомился и подружился с ними.

- Ребята, в наших коробочках теперь живут родственники тех самых Красок. Давайте рассмотрим их. (Дети называют краски, вспоминая их сказочные характеристики.)

### **Физкультминутка «Сказка про краски»**

Если б все на свете было

Одинакового цвета,

(Вращательные движения головой.)

Вас бы это рассердило

Или радовало это?

(Наклоны головы вперед-назад.)

Видеть мир привыкли люди

Белым, желтым, синим, красным...

(Руки на поясе, наклоны туловища влево-вправо.)

Пусть же все вокруг нас будет

Удивительным и разным!

(Прыжки на месте на левой, правой, двух ногах.)

(Е. Руженцев)

Воспитатель обращает внимание на Незнайку, который тычет в краски сухой кисточкой.

Незнайка: Ничего у меня не получается!

- Что бы вы посоветовали Незнайке, ребята? Что нужно сделать? (обмакнуть кисть в воду). Правильно! «Человечки краски» твердые, но они спят. Их нужно умыть и разбудить. Когда кисточку макаем в воду, «человечки кисточки» берут за руки «человечков воды» и несут их на бумагу. А потом «человечки краски» и «человечки кисточки» вместе держатся, и, когда кисточку плотно прижимаешь при рисовании, они остаются на бумаге.

### **Воспитатель организует игру «Разноцветный светофор».**

Правила игры: воспитатель называет любой цвет. Дети, у которых этот цвет есть в одежде, держатся за него и проходят. У кого такого цвета нет, могут присоединиться к кому-нибудь или пробежать, чтобы их не поймали.

### **Незнайка приглашает ребят поиграть в игру «Мои друзья»:**

- Ребята, выберите себе по одной карточке и встаньте у противоположной стены. Мои друзья те, у кого на картинке живут твердые человечки....Мои друзья те, у кого на картинке живут газообразные человечки...Мои друзья те, у кого на картинке живут жидкие человечки...(дети подбегают к Незнайке).

Незнайка приглашает детей в мастерскую, где предлагает принять участие в смешивании красок.

### **3. Рефлексия**

Педагог предлагает рефлексивный прием «Незаконченное предложение»: ребятам нужно закончить предложение:

сегодня я узнал...

было интересно...  
было трудно...  
я выполнял задания...  
теперь я могу...  
я научился...  
у меня получилось ...  
мне захотелось...

## Конспект № 17

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** Естествознание, развитие речи

**Тема:** Что мы узнали? (итоговое занятие по ММЧ)

**Программные задачи:** Формировать умение моделировать физические процессы. Стимулировать самостоятельное мышление. Воспитывать стремление разрабатывать необычные варианты решения задач.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** полученную информацию.

**Понимает:** как сравнивать и обобщать понятия.

**Применяет:** навыки моделирования физических процессов.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, мыло, соломинки, стаканчики с пеной, карточки МЧ.

**Полиязычный компонент:** сабын - мыло – soap, көпіршіктер - мыльные пузыри – bubble.

**Ход ОУД:**

### 1. Организационный момент

- Здравствуйте, ребята! Я очень рада видеть вас! Сегодня нас ждут увлекательные игры и ещё много чего интересного. Я хочу, чтобы у вас всё получилось, и целый день было хорошее настроение!

Педагог приветствует Незнайку и предлагает ему и ребятам отгадать загадку про мыло.

В нарядных обертках

Лежат шоколадки,

Они несъедобны

И вовсе не сладки.

Горьки, и пахучи,

И грязь им не мила

Да это же, братцы,

Обычное.....

- Незнайка, скажи, для чего нужно мыло? Подумайте, ребята, что ещё можно делать с мылом? (опора на личный опыт)

Нацеливает на предстоящую деятельность.

### 2. Основная часть

Педагог приглашает детей в лабораторию, где проходит исследование разных видов мыла. Мыло на столе разное: квадратное, овальное, круглое, дельфин, роза, машина, прямоугольное. Какого цвета мыло? Розовое, оранжевое, зеленое, коричневое, белое, желтое, голубое. По запаху – клубничное, лимонное и яблочное. На ощупь – твёрдое, гладкое.

#### Физкультминутка

Моем шею, моем уши,

Вытираем их посуше.

Чистота – всего дороже,

Мы и руки моем тоже.

Раз, два, три –

Мыльной пеной чище три!

- Ребята, я приглашаю вас и Незнайку делать мыльные пузыри! Но давайте сначала разберёмся, как они получаются. Мыло – твёрдое. А пузыри какие? Как в пузыри попадает воздух?

- Мыло состоит из «твёрдых человечков». Но они очень любят купаться. Когда рядом с ними вода, они отпускают руки и начинают плавать и брызгаться получается пена. Если мы хотим выдуть пузырь, то на соломинку берем капельку воды, а в ней «человечки мыла». Когда мы начинаем дуть «человечки» растягивают руки в стороны, запуская «газообразных человечков» внутрь...

Незнайка: А почему пузыри так быстро лопаются?

- У человечков руки скользкие, мокрые, они уже не могут крепко держаться и отпускают их.

Незнайка: А давайте попробуем надуть пузыри!

Дети получают трубочки и стаканчики с пеной; можно устроить соревнование: у кого самый большой пузырь, у кого дольше не лопнул и др.

### 3. Рефлексия

Воспитатель подчеркивает, что сегодня было последнее занятие с «маленькими человечками», но мы с ними не прощаемся, потому что молекулы — «маленькие человечки» — повсюду, из них состоит все, что нас окружает.

- Оценивать вы будете себя с помощью цветных кругов. Если вы считаете, что вы работали очень хорошо, покажите желтый круг, если хорошо, но можно бы и лучше, то покажите оранжевый круг. Если вы работали просто хорошо, то покажите зеленый круг. Если вы работали плохо, то сами решите, какой вам показывать круг - голубой, синий или фиолетовый. Но если вам было страшно отвечать на вопросы, то вы покажите красный круг.

## Конспект № 18

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** ФЭМП, развитие речи, рисование.

**Тема:** Какие бывают дома? (функции подсистем)

**Программные задачи:** Сформировать представления о назначении дома и его составных частей. Развивать умение мыслить креативно, высказывать свою точку зрения. Воспитывать умение работать в коллективе.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** представления о частях дома.

**Понимает:** для чего нужны составные части дома.

**Применяет:** навыки нахождения взаимосвязи между объектами.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, иллюстративный материал по теме «Дома», фотографии, бумага, цветные карандаши.

**Полиязычный компонент:** үй - дом – house, бөлме – Комната – room, тағамдар - кухня - kitchen.

**Ход ОУД:**

#### 1. Организационный момент

- Ребята, давайте возьмёмся за руки. Улыбнёмся друг другу, чтобы создать хорошее настроение. Чтобы много узнать интересного на нашем занятии, нужно быть внимательными, не выкрикивать с места, поднимать руку, слушать друг друга.

Педагог акцентирует внимание детей на загадке, которую для ребят подготовил Незнайка:

В нём живёт моя родня,  
Мне без неё не жить ни дня.  
В него стремлюсь всегда и всюду,  
К нему дорогу не забуду.  
Я без него дышу с трудом,  
Мой кров, родимый, тёплый...(Дом)

- А знаете ли вы, зачем людям нужны дома? Из каких частей они состоят и для чего нужна каждая часть?

Нацеливает на предстоящую деятельность.

## 2. Основная часть

- Дома бывают разные и называют их по-разному: деревянные, кирпичные, панельные. Как вы понимаете эти названия? (Деревянные дома – это дома, построенные из дерева, кирпичные – из кирпича, панельные – из блоков.) Дома иногда называют одноэтажными и многоэтажными. А как вы понимаете эти названия: одноэтажный дом, многоэтажный дом? (Дом состоит из 1 этажа, многоэтажный – значит, состоит из 2 и более этажей.) В каких домах живете вы? Чем различаются кирпичные и деревянные дома?

-Для чего нужен дом, мы выяснили. Чтобы жить. А что есть еще в доме? (Шкаф, кровать, столы, стулья, газовая плита и т. д.)

- Представляем, что открывается дверь, мы входим в дом – и все это мы сразу видим или нет? (Все это у нас находится в определенных местах – в своих комнатах.)

- Отгадайте загадки, о каких комнатах идет речь:

В этой комнате бывает

Чаще мама наша,

Иногда здесь убегает

Из кастрюли каша.

(Кухня.)

- Для чего нужна кухня? Что там делают?

Чистим зубы, моем руки,

Вечером купаемся.

Каждым утром мы без скуки

Просто умываемся.

(Ванная комната.)

- Для чего нужна ванная комната?

Сладкий сон

Мне снится ночью

В этой комнате всегда.

А под утро

Лучик солнца

Меня будит иногда.

(Спальня.)

В этой комнате вся вместе

Собирается семья,

Иногда повеселиться,

Иногда и поиграть,

Посмотреть всем телевизор

Или книжки почитать.

(Зал.)

Эта комната встречает

Всех, кто к нам приходит в дом.

(Прихожая.)

– В каком доме живете вы? Опишите его. Из чего он построен? Сколько в нем этажей? Сколько в нем комнат?

### **Педагог организует игру «Строим дом»**

Группа делится на две команды, на полу — кубики. Нужно построить как можно выше дом по принципу «кубик на кубик» за определенное время. Выигрывают строители, у которых дом выше.

- Дом, в котором есть только стены и пол и нет никакой мебели, — что в нем хорошего, что плохого? Где люди будут спать? Спать на ковре: что хорошего, что плохого? Где будут готовить еду и есть? Есть на полу: что хорошего, что плохого? Зачем нужны шкафы, стулья, лампа, телевизор и др.? Одна комната: что хорошего, что плохого? Зачем нужны кухня, коридор, спальня, ванная, туалет; почему нельзя, чтобы все находилось в одной комнате? Что должно быть в кухне (коридоре, ванной комнате и т.д.), чего нет в обычных комнатах и для чего нужны эти предметы?

Воспитатель делает вывод:

— Дом построить нелегко, нужно много знать. Легче дом нарисовать, но тоже нужно постараться, чтобы получился хороший, интересный рисунок.

Незнайка приглашает ребят в мастерскую, где предлагает дорисовать дом из геометрических фигур.



**Приглашает принять участие в игре "Что можно сказать о предмете, если там есть..."**

В: Что можно сказать о системе, в которой нет света?

Д: Это может быть темное помещение, почва, черный ящик, шкаф закрытый.

В: Что можно сказать об объекте, от которого вкусно пахнет?

Д: Это живой объект?

В: Да.

Д: Это может быть парикмахер (от него пахнет одеколоном), кулинар и повар (от них пахнет булочками, пирогами, ванилином, пряностями всякими).

В: А если это неживой объект, но от него тоже вкусно пахнет. Что это?

Д: Магазин парфюмерный, кухня в детском саду, кулинария, кафе.

### **3. Рефлексия**

Воспитатель предлагает ребятам рассказать, что сегодня на занятии было легко, а что сложно.

- Что тебе сегодня на занятии удалось сделать? Почему? А что не удалось? Почему? Похвали себя за достигнутые успехи. Оценивают работу с помощью сигнальных карт.

## **Конспект № 19**

**Образовательная область:** Познание, коммуникация.

**Раздел:** ФЭМП, развитие речи.

**Тема:** Что такое лифт?

**Программные задачи:** Познакомить с моделью анализа объекта «системный лифт». Развивать креативное мышление. Воспитывать стремление к исследовательской и поисковой деятельности

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** имеющиеся представления.

**Понимает:** что такое «системный лифт».

**Применяет:** навыки поведения в лифте.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, фотографии с изображением различных домов, предметные картинки, магнитная доска.

**Полиязычный компонент:** лифт – elevator, пән - предмет - object, бөліктері - части – parts.

**Ход ОУД:**

### **1. Организационный момент**

- Рада вас видеть! Надеюсь, вы пришли на занятие с хорошим настроением? Тогда покажите ваши улыбки! Отправляемся в путешествие!

- Ребята, поприветствуйте Незнайку! Он приглашает нас всех на фотовыставку различных домов.

- Как много интересных домов, какие они все разные! А может быть, во всех фотографиях есть что-нибудь общее, похожее, одинаковое?

Нацеливает на предстоящую деятельность.

### **2. Основная часть**

- Ребята, подумайте и скажите, зачем нужны многоэтажные дома? Почему раньше были только одноэтажные? Что хорошо, что плохо в одноэтажном доме? В многоэтажном доме? В каком доме хотели бы жить вы? Почему? Зачем в многоэтажном доме нужен лифт? Что хорошего и что плохого в лифте? Почему детям одним нельзя пользоваться лифтом? Что делать, если нужно быстро подняться на верхний этаж, а самостоятельно заходить в лифт нельзя?

**Воспитатель организует игру «Лифтовой зверь».**

Воспитатель читает детям стихотворение Э. Успенского про лифтового зверя и затем предлагает поиграть. На команду «Ночь!» дети должны показывать, как они «по этажам лазают, механизмы смазывают», на команду «День!» зверь сидит и твердит: «Детям без взрослых пользоваться лифтом запрещается!»:

Уж как хочешь —

Верь не верь —

Но живет за лифтом зверь.

Любит он машинный запах,

У него отвертка в лапах.

Ночью чудищем лохматым

Он съезжает по канатам,

По решеткам лазает,

Механизмы смазывает.

Провода, контакты, двери —

Все исправит, все проверит.

Он выходит только ночью,

Он людей пугать не хочет,

А под утро зверь-чудак

Заползает на чердак,

В темноте весь день сидит

И одно себе твердит:

«Детям пользоваться лифтом без сопровождения взрослых строго запрещается!!!»

«Детям пользоваться лифтом без сопровождения взрослых строго запрещается!!!»

Уж как хочешь —

Верь не верь —

Это очень мудрый зверь!



- А теперь обратите внимание на магнитную доску. Этот трехэтажный дом необычный, в нем живут не люди, и разные предметы. На втором этаже живут они сами. Например, ручка.

На первом этаже живут, отдельные части этих предметов. Назовите, из каких частей состоит ручка (соответственно показывает). А комнаты на третьем этаже - это места, в которых могут быть эти предметы. Где, в каких местах может быть ручка?

Итак, три этажа: места — предметы — части. А быстро передвигаться по этажам поможет лифт.

- Давайте покатаем на лифте стул и пирамидку.

### **3. Рефлексия**

Воспитатель организует оценивание настроения и эмоционального состояния: разноцветные карточки, изображения, отражающие спектр эмоций, карточки с изображением лиц, (например, зеленый цвет будет обозначать гармоничное, комфортное состояние учащихся на занятии, а желтый – спокойное и ровное, красный – тревожное).

## **Конспект № 20**

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** ФЭМП, развитие речи.

**Тема:** Кто не может пользоваться лифтом?

**Программные задачи:** Обучать использовать модель «системный лифт» для анализа объекта. Развивать умение пользоваться приёмами и методами ТРИЗ. Воспитывать умение проявлять смелость в общении.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** полученные представления.

**Понимает:** как использовать системный лифт для анализа объектов.

**Применяет:** навыки в игровой деятельности, в рамках ОУД.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, магнитная доска, наборы карточек рукав, платье, манжеты; клюв, птица, голова; дерево, лист, ветка; комната, дом, улица; стена, комната, обои.

**Полиязычный компонент:** сэбіз - морковь - carrot

**Ход ОУД:**

#### **1. Организационный момент**

- Ребята, я рада видеть вас с хорошим настроением! Этот день мы проведем вместе. Пусть вам он принесет радость и много новых интересных впечатлений. Давайте радовать друг друга!

- Здравствуй, Незнайка! Ты чем-то огорчен? Расскажи нам!

Незнайка: Я не смог решить задачку моего друга Знайки! Он предложил меня ответить на вопрос «У меня есть друг Слононок. Он живет в многоэтажном доме с лифтом, но никогда им не пользовался, почему?»

В процессе обсуждения дети высказывают различные варианты («слишком тяжелый», «не помещается», «боится сломать» и др.), контрольный ответ: «он живет на первом этаже».

#### **2. Основная часть**

- Приглашаю вас поработать с нашим волшебным лифтом. Подойдите к магнитной доске. Незнайка, ты помнишь, что находится на каждом из этажей? Нет? А вы, ребята? Напоминаю: на втором этаже, посередине, живут самые разные предметы...на первом этаже — части, из которых они состоят. А на третьем этаже находятся места, где эти предметы могут быть.

- Вот представьте себе, что на втором этаже нашего дома живёт морковь (помещает изображение по схеме). Что будет находиться на первом этаже? (корень, стебель, ботва) А что будет на третьем этаже, где может быть морковь? (грядка, огород).

По этой же схеме рассматривают домбру, баурсаки, объекты, предложенные детьми.

### **Физминутка**

Руки вверх поднимем - раз

Выше носа, выше глаз.

Прямо руки вверх держать

Не качаться, не дрожать.

Три - опустили руки вниз,

Стой на месте не вертись.

Вверх раз, два, три, четыре, вниз!

### **Педагог организует работу с «системным лифтом».**

- Ребята, все жители домика вышли погулять, а потом забыли, кто на каком этаже живет. Помогите им вернуться.

Воспитатель предъявляет наборы из трех карточек, нужно расставить по порядку: место — предмет — часть (надсистема, система, подсистема):

рукав, платье, манжеты;

клюв, птица, голова;

дерево, лист, ветка;

комната, дом, улица;

стена, комната, обои.

При анализе двух последних вариантов дети убеждаются в том, что один и тот же объект («комната») может быть и системой и надсистемой в зависимости от других объектов, с ним связанных.

### **3. Рефлексия**

- Все ли тебе было понятно? Как ты работал на занятии? Чему ты научился? С каким настроением ты уходишь с занятия? Почему? Что тебя удивило? Что порадовало?

## **Конспект № 21**

**Образовательная область:** Познание, коммуникация.

**Раздел:** ФЭМП, естествознание, развитие речи.

**Тема:** Что мы узнали? (над- и подсистемы)

**Программные задачи:** Закрепить представления о над- и подсистемах объектов; закрепить умение пользоваться моделью «системный лифт». Развить у дошкольников изобретательскую смекалку, творческое воображение, диалектическое мышление. Воспитывать стремление разрабатывать необычные варианты решения задач.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** представления о над- и подсистемах объекта.

**Понимает:** как пользоваться моделью «системный лифт».

**Применяет:** навыки работы в команде.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, карточки обивка, сиденье, стул; начинка, коробка, конфета; хвост, медведь, спина; колесо, спица, велосипед; буква, страница, книга.

**Полиязычный компонент:** бірінші қабат - первый этаж - ground floor, екінші қабат - второй этаж - second floor, үшінші қабат - третий этаж - third floor.

**Ход ОУД:**

#### **1. Организационный момент**

- Добрый день, ребята! Здравствуй, Незнайка! Вы готовы отправиться в путешествие по планете ТРИЗ? Тогда в добрый путь!

- На прошлом занятии мы с вами катались на волшебном лифте, на системном лифте. Незнайка, ты помнишь на каком этаже что живёт?

Незнайка: Так...предметы живут на первом этаже, а части на третьем...

- Нет-нет, Незнайка, ты всё напутал! Ребята, выручайте! (на втором этаже живут разные предметы, на первом – части, из которых они состоят, на третьем – места, где эти предметы могут встретиться).

Нацеливает на предстоящую деятельность.

## **2. Основная часть**

- Ребята, поиграем? Я называю вам объект, а вы поднимаете вверх карточки с цифрой – номер этажа. Итак, обивка, сиденье, стул; начинка, коробка, конфета; хвост, медведь, спина; колесо, спица, велосипед; буква, страница, книга.

Педагог предлагает детям работу в подгруппах.

- Ребята, бригадиры подгрупп выберут конверт с карточками. Необходимо разложить их последовательно от надсистемы к подсистеме.

Воспитанники работают с магнитной доской, мольбертом, наборным полотном, на местах. Необходимо выслушать точку зрения каждого участника. Например: «Карточку с птицей ставим на второй этаж. Крыло — на первый этаж, потому что это часть птицы; а гнездо — на третий этаж, потому что это место, где находится птица».

Желательно, чтобы дети указывали дополнительные над- системы и подсистемы, которых нет на карточках. Например: «У птицы есть еще другие части: голова, туловище, хвост, лапки...» или «Птица еще может находиться в небе, в лесу на ветке, сидеть на крыше...».

### **Физминутка**

Пять веселых домовых

Праздничною ночью

Разгулялись чересчур.

Встав на цыпочки

Один закружился в вальсе

А второй споткнулся и нос расквасил.

Третий прыгал до небес

С неба звезды цапал.

А четвертый топал как Мишка косолапый

Пятый пел до хрипоты

Песенку за песенкой.

Этой ночью домовым очень было весело.

**Педагог организует игру «Волшебный светофор».** У "Волшебного светофора" красный цвет означает подсистему объекта, желтый - систему, зеленый - надсистему.

- Ребята, перед вами схема машины (либо фотография, слайд). Если я подниму кружочек красного цвета - вы мне скажите, из чего состоит машина. Если я подниму кружок зеленого цвета - вы мне скажите, частью чего является машина. А если я подниму кружок желтого цвета, то вы мне скажите: для чего он; нарисуете в воздухе этот предмет, изобразите этот предмет.

- Продолжаем! Кактус (поднимает зеленый кружок).

Д: Кактус относится к природному миру, к живой системе, к растениям. Он может жить в комнате на подоконнике, а еще он живет в пустыне. Воспитатель поднимает красный кружок.

Д: У кактуса есть корни, колючки, цветы у взрослых кактусов.

- Для чего кактусу колючки?

Д: Чтобы его не срывали, он так защищается.

Воспитатель поднимает желтый кружок.

Д: Кактус нужен для красоты (особенно когда он цветет), кактус дает кислород, а люди дышат кислородом, а еще кактус - это корм для животных в пустыне.

- Превратитесь в кактусы: в цветущий кактус, в кактус, который очень много поливали, кактус в тесном горшке, кактус в пустыне...

В: Дождь. (поднимает желтый кружок).

Д: Дождь нужен. Он поливает землю, дает ей влагу и из земли растут цветы, деревья, растения разные. Если идет сильный дождь, то он смывает всю грязь, образуются ручейки, становится чисто на улице и на дорогах. После дождя свежий и чистый воздух.

Воспитатель поднимает красный кружок.

Д: Дождь живет на улице, он в облаках живет, образуется в атмосфере.

В: К чему относиться дождь?

Д: К природному миру, к неживой системе.

Воспитатель поднимает кружок зеленого цвета.

Д: Дождь - это много-много капелек воды. В каждой капельке живут человечки жидкости.

В: После дождя образовалась лужа на асфальте. Изобразите ее. Капелька дождя попала на листочек. Изобразите ее.

### 3. Рефлексия

- Оценивать вы будете себя с помощью цветных кругов. Если вы считаете, что вы работали очень хорошо, покажите желтый круг, если хорошо, но можно бы и лучше, то покажите оранжевый круг. Если вы работали просто хорошо, то покажите зеленый круг. Если вы работали плохо, то сами решите, какой вам показывать круг - голубой, синий или фиолетовый. Но если вам было страшно отвечать на вопросы, то вы покажите красный круг.

## Конспект № 22

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** ФЭМП, развитие речи.

**Тема:** Что было в прошлом?

**Программные задачи:** Формировать представления детей о прошлом различных объектов. Развивать интеллект, самостоятельность, умение оригинально мыслить. Воспитывать умение работать в коллективе.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** единицы измерения времени.

**Понимает:** прошлое различных объектов.

**Применяет:** полученные представления в игровых ситуациях.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, иллюстративный материал, фотографии маленького Незнайки.

**Полиязычный компонент:** осы – настоящее – hereby, өткенді - прошлое - past, болашағы – будущее - future

**Ход ОУД:**

#### 1. Организационный момент

- Здравствуйте, ребята! Я очень рада видеть вас! Сегодня нас ждут увлекательные игры и ещё много чего интересного. Я хочу, чтобы у вас всё получилось, и целый день было хорошее настроение!

Незнайка: Ребята, смотрите (показывает свои фотографии, где он маленький) – это я! Интересно, а кем я был раньше, откуда я взялся? А вы какими были? Что умели делать?

Нацеливает на предстоящую деятельность.

#### 2. Основная часть

- Приглашаю вас поиграть в игру " Чем был - чем стал".

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

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

В: Стекло. Оно было раньше сплавом разных материалов.

Д: 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

В: Что хорошего в стеклянном столе?

Д: Оно красивое, можно видеть как под столом лежит кошка.

В: А что плохого в таком столе?

Д: Такой стол может разбиться и осколками порежутся люди...

В: А что еще может быть из стекла?

Д: Есть стекла в очках, бывают стеклянные люстры, а в них стеклянные лампочки, в часах тоже есть стекло.

В: Телевизор.

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

Живая и неживая системы.

В: Было семечком, а стало?

Д: Стало ростком.

В: Было головастиком, а стало?

Д: Лягушонком.

В: Был дождь, а стал?

Д: Вода впиталась в землю, а часть воды испарилась. Жидкие человечки превратились в бегущих, стали незаметными и исчезли.

В: Было деревом, а стало... Чем может стать дерево?

Д: Домиком для белочки, сухим деревом, дровами, досками, мебелью, бумагой...

### **Физкультминутка**

Воспитатель читает стихотворение В. Берестова «Про лягушат» и предлагает его инсценировать:

Раньше были мы икрою, ква-ква!

А теперь мы все герои,

Ать-два!

Головастики мы были,

Ква-ква!

Дружно хвостиками били,

Ать-два!

А теперь мы лягушата,

Ква-ква!

Прыгай с берега, ребята,

Ать-два!

И с хвостом и без хвоста

Жить на свете — красота

### **По варианту №1**

-Я называю вам вещество неживой природы - песок. Это было раньше песком, а стало...

Д: стало цементом, стеклом, посудой.

В: Было раньше тканью, а стало...

Д: Стало платьем, любой одеждой, занавесками, скатертью...

В: Это раньше было акварельными красками, а стало...

Д: Стало рисунком, картиной, кляксой, пятном...

- Ребята, у любого предмета или существа есть прошлое, т. е. то, что с ним было раньше. Давайте вернёмся к вопросу, который задал нам Незнайка в начале занятия. Вы сможете теперь на него ответить? (выслушать все предположения детей)

### **3. Рефлексия**

- Все ли тебе было понятно? Как ты работал на занятии? Чему ты научился? С каким настроением ты уходишь с занятия? Почему? Что тебя удивило? Что порадовало?

## **Конспект № 23**

**Образовательная область:** Познание, коммуникация.

**Раздел:** ФЭМП, развитие речи.

**Тема:** Кем я стану?

**Программные задачи:** Обучать умению прогнозировать. Развивать умение принимать нестандартные решения. Воспитывать умение работать в команде, желание помогать другим.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** единицы измерения времени.

**Понимает:** анализ ситуации.

**Применяет:** навыки прогнозирования.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, набор различных профессиональных инструментов (молоток, шприц, указка, весы, пила и т.д.), иллюстративный материал.

**Полиязычный компонент:** осы – настоящее – hereby, өткенді - прошлое - past, болашағы – будущее - future

**Ход ОУД:**

#### **1. Организационный момент**

- Давайте улыбнемся друг другу, подарим хорошее настроение. Сегодня мы с вами будем подниматься по лесенке знаний, каждое выполненное задание - это шаг на ступеньку вверх (вывешиваю лесенку). Чтобы оказаться на верхней ступеньке лесенки вы ребята, должны быть какими? (ответы детей). Обобщать ответы детей: любознательность, активность, внимательность, сообразительность.

Приветствует Незнайку, обращает внимание на набор различных инструментов, которые он принёс.

Незнайка: Ребята, я никак не могу определить, кем же я хочу стать, когда вырасту? А вы уже знаете, кем будете, когда вырастите? Какую выберете профессию?

- Дорогие ребята, «профессия» – это труд человека, его занятие, это то, чем ему интересно заниматься. Я знаю, что вы уже думали, о том, кем бы вы хотели стать в будущее, знайте, выбирая её, вы выбираете дело на всю жизнь. А это значит, что профессия должна быть любима вами. И я предлагаю вам отправиться в ваше будущее и рассказать, кем бы вы хотели стать. А помогут вам выполнить это задание картинки – схемы.

#### **2. Основная часть**

- Посмотрите (на доску выставляется по одному карточка – схема)

*карточка обозначает:* кем вы хотите стать.

*карточка* - где вы будете работать.

*карточка* - каким профессионалом вы будете.

*карточка* - какая одежда будет на вас

*карточка* - какие инструменты нужны вам для работы.

*карточка* - какую пользу вы принесете людям.

(Рассказы детей)

**Физминутка**

Ча, ча, ча  
Ча, ча, ча (3 хлопка по бедрам)  
Печка очень горяча (4 прыжка на двух ногах)  
Чи, чи, чи (3 хлопка над головой)  
Печет печка калачи (4 приседания)  
Чу, чу, чу (3 хлопка за спиной)  
Сделаем разминку, держим ровно спинку!  
Голову назад, вперед, вправо, влево, поворот!  
Руки вверх поднять прямые –  
Вот высокие какие!

Незнайка: Ребята, а давайте поиграем в **игру «Что потом?»**. Вы утром встали – и что потом сделали? Умылись. А потом? Оделись. А потом?

Аналогично формулируются вопросы ко всем действиям, совершаемым за весь день до момента «легли спать». *Далее последовательно рассматриваются темы: дни недели (Сегодня вторник, а что потом? а потом?), времена года (Сейчас весна, а что потом?), возрастные изменения (Сейчас вам 5 лет, вы ходите в садик, а что потом?).*

Можно использовать вопросы, предусматривающие ответы с антонимами (например: *Сейчас вы маленькие, а потом? (большие), Сейчас вы дети, а потом? (взрослые), Сейчас вы низки е, а потом? (высокие) и т. п.*)

Незнайка: А я хочу за один день стать взрослым! Так можно?

Педагог с ребятами на магнитной доске выкладывает всю цепочку жизни человека (рождается, дошкольник, школьник, взрослый, старый, умирает).

### **3. Рефлексия**

- У вас у каждого впереди ещё долгая и интересная жизнь, в которой будет много нового и увлекательного.

Воспитатель проводит рефлекссию деятельности, используя прием «лестницы успеха». Ребенок сам должен оценить, на какой ступеньке он оказался в результате деятельности во время занятия, т.е. оценить достигнутые результаты.

## **Конспект № 24**

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество.

**Раздел:** ФЭМ, развитие речи, рисование.

**Тема:** А что потом?

**Программные задачи:** Формировать умение прогнозировать. Развивать когнитивные и эмоционально-волевые качества. Воспитывать стремление разрабатывать необычные варианты решения задач.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** полученные представления.

**Понимает:** как правильно выстроить линию развития объекта.

**Применяет:** навыки прогнозирования.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, изображения младенца, маленькой девочки и мальчика, школьника, подростка, взрослого, пожилого человека.

**Полиязычный компонент:** поезд уақыт - поезд времени - time train, ертегі – сказка – tale.

**Ход ОУД:**

#### **1. Организационный момент**

- Ребята, я рада видеть вас с хорошим настроением! Пусть это занятие принесет радость и много новых интересных впечатлений. Давайте радовать друг друга!

Приветствует Незнайку. Незнайка предлагает поиграть с принесённым поездом.

- Нет, Незнайка. Мы с ребятами приглашаем тебя в более увлекательную игру. Давай соберём «поезд времени»!

Воспитатель - паровозик, а остальные дети - вагончики. Выстраивается "поезд времени".

- Давайте отправимся на поезде времени человека. На столе вразнобой изображения младенца, маленькой девочки и мальчика, школьника, подростка, взрослого, пожилого человека. Каждый ребенок выбирает понравившуюся ему картинку. Ведущий берет свою, встает, а за ним встает ребенок со следующей по смыслу картинкой и так далее.

## 2. Основная часть

- А теперь поработаем в командах. Итак, перед вами карточки, 5-6 изображений объекта в разные временные периоды.

В: Вот картинка с изображением зеленого листика. (Заранее подобраны картинки листика в разные временные отрезки: желтый листочек, опавший листочек, листик под снегом, маленький листик со светло-зеленой окраской и так далее).

Дети выбирают картинки и выстраиваются в паровозик.

В: Какое сейчас время года?

Д: Зима.

В: Что происходит зимой?

Д: Снег идет, мороз.

В: Это хорошо?

Д: На санках можно кататься.

В: На санках кататься плохо почему?

Д: Упасть можно и удариться.

В: Я ставлю первый вагончик поезда времени. На картинке снег идет, на коньках катаются. Какое время года будет следующим?

Дети выбирают картинки.

## Физминутка

На болоте две подружки –

две зеленые лягушки –

Утром рано умывались,

полотенцем растирались,

Ножками топали, ручками хлопали.

Влево-вправо наклонялись –

Разлетелись комары –

Все остались без еды.

Чу, чу, чу (3 хлопка за спиной)

Незнайка организует игру «Что потом?».

Воспитатель называет различные объекты, а дети отвечают, что с ними будет в дальнейшем. Важно подчеркнуть, что возможен не один вариант развития, а множество (цветок может съесть корова, из него могут сделать украшение или духи, подарить или поставить в вазу, он может засохнуть и др.). Упражнение желательно проводить в быстром темпе в форме игры с мячом.

Примеры объектов: мука, яйцо, кирпич, бумага, апельсин, картошка, снег, дерево и др.

Незнайка просит ребят сочинить про него короткую сказку. Вначале произносится первое предложение, а затем дети по цепочке развивают сюжет. Воспитатель помогает ребятам, задавая вопросы: И что потом? Кого они потом увидели? Куда они потом пошли? Что они потом стали делать? и т. д.

Незнайка просит ребят нарисовать ему на память что-то волшебное, что может появиться из цветка. Прощается с детьми и благодарит их.

## 3. Рефлексия

- Ребята, у каждого предмета или существа есть будущее, но оно неопределенно, потому что мы точно не знаем, что произойдет дальше.



- Все ли тебе было понятно? Как ты работал на занятии? Чему ты научился? С каким настроением ты уходишь с занятия? Почему? Что тебя удивило? Что порадовало?

## Конспект № 25

**Образовательная область:** Социум, коммуникация, творчество

**Раздел:** Ознакомление с окружающим, развитие речи, рисование.

**Тема:** О чём нам рассказывает «пятиэкранка»?

**Программные задачи:** Сформировать представление о модели анализа объектов «пятиэкранка». Развивать умение мыслить креативно, высказывать свою точку зрения. Формировать уверенность в собственных силах.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** навыки работы с «пятиэкранкой».

**Понимает:** как сделать анализ объекта.

**Применяет:** полученные навыки в организованной учебной деятельности.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, «пятиэкранка», фотографии машин, машина игрушечная, картинки по теме «История возникновения автомобиля».

**Полиязычный компонент:** экран - экран – screen, жоғары - вверх – up, төмен - вниз – down, солға - влево – leftward, оңға - вправо – rightwards.

**Ход ОУД:**

### 1. Организационный момент

- Ребята, я рада видеть вас с хорошим настроением! Этот день мы проведем вместе. Пусть вам он принесет радость и много новых интересных впечатлений. Давайте радовать друг друга!

Приходит Незнайка и приносит ребятам «что-то странное...похожее на экран компьютера или телевизора».

- Здравствуй, Незнайка! Да, похоже на лифт, только лифт может ездить вверх и вниз, а «пятиэкранка» ещё и в стороны! Повторите – «пятиэкранка»! На этом рисунке пять экранов.. Этот лифт может ездить во всех направлениях: если поехать вниз — узнаешь части, из которых состоишь; поедешь вверх — узнаешь места, где можешь быть; поедешь назад — узнаешь прошлое, вперед — будущее. Хочешь, Незнайка, мы и тебя прокатим?

Нацеливает детей на предстоящую деятельность.

### 2. Основная часть

- Послушайте загадку:

Чтоб тебя я повёз,  
Мне не нужен овёс.  
Накорми меня бензином,  
На копытца дай резину.  
И тогда, поднявши пыль,  
Побежит (автомобиль).

- Плохо было бы человеку без машин. Для чего нужна машина? (ездить, быстро передвигаться, перевозить грузы, путешествовать и др.) А в далёком прошлом не было автомобилей, человек не знал что это такое.

Незнайка: Как же появился автомобиль? (Предположения детей.)

- Сегодня мы с вами будем учёными исследователями и узнаем, как появился автомобиль. А поможет нам «пятиэкранка». Давайте покатаем на этом лифте автомобиль (помещает в середину изображение автомобиля);

если поехать вниз, узнаешь части, из которых состоишь;

если вверх – места, где можешь быть;

если назад – узнаешь прошлое,

вперед – будущее.

- Сначала поедem вверх. Где чаще всего мы можем встретить автомобиль? (на улице, на дороге)

(вывешивает картинку с изображением улицы города)

- Какие правила должен знать пешеход? (Ответы детей)

- А теперь пора двигаться вниз по волшебному лифту. Из каких частей состоит автомобиль? (Ответы детей).

- Наш волшебный лифт поехал влево, это значит, что пора отправиться в прошлое автомобиля. Как в прошлом передвигался человек? (Пешком, верхом на лошади)

- Наш лифт поехал вправо, нам пора поговорить о будущем автомобиля. Ребята, каким вы представляете автомобиль будущего?

Давайте пофантазируем.

### **Физминутка**

Еду - еду я в машине.

Руль туда-сюда кручу.

Ты быстрее езжай, машина!

На педали я давлю.

Что-то стало вдруг темно

И не видно ничего

Я включу скорее фары.

Чик - и стало все светло

Не пойму, что же случилось

Вдруг машина покосилась

У нее спустилась шина -

В этом есть и вся причина

Я насос скорей возьму,

Колесо качать начну.

Ш-ш-ш-ш-ш-ш-ш-ш

Руки чисто отряхну

И опять свой путь начну.

(Выполнять движения руками в соответствие со словами).

### **Незнайка организует игру «Хорошо-плохо»**

- Ребята, а сейчас поиграем в игру «Хорошо-плохо». В любом предмете есть хорошее и плохое. Автомобиль – это хорошо, почему? (Хорошо: автомобиль используют для передвижения людей, перевозки груза, он быстро может довезти в нужное место, в нём тепло, уютно). Автомобиль – это плохо. Почему? (Плохо: автомобиль загрязняет воздух выхлопными газами при сгорании топлива, попадает в аварии, надо заправлять бензином, а он дорогой, пробки бывают.)

- Человек постоянно хочет сделать автомобиль всё лучше и лучше.

Незнайка предлагает ребятам в свободное время нарисовать автомобиль будущего.

### **3. Рефлексия**

- Ребята, подумайте и скажите, что сегодня вам понравилось на занятии? О чём ещё вы хотели бы поговорить с Незнайкой? Что вы хотели бы сказать ему на прощание?

## **Конспект № 26**

**Образовательная область:** Познание, коммуникация.

**Раздел:** ФЭМП, художественная литература.

**Тема:** Что мы узнали? (системный оператор)

**Программные задачи:** Формировать умение анализировать сказку по «системному оператору». Развивать умение преобразовывать предмет или явление. Воспитывать умение проявлять смелость в общении.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** понятие «системный оператор».

**Понимает:** как преобразовывать предмет или явление.

**Применяет:** полученные навыки в игровой и самостоятельной деятельности.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, иллюстрации к сказкам «Колобок» и «Алдар Косе», пятиэкранный экран, картинки по теме.

**Полиязычный компонент:** ертегі - сказка – tale, клетка - cell.

**Ход ОУД:**

### **1. Организационный момент**

- У вас хорошее настроение? Вы готовы к новым открытиям и исследованиям?

Появляется Незнайка и приносит свою любимую сказку «Колобок».

- Наши ребята тоже любят эту сказку, Незнайка, хоть и выросли уже. Давайте вместе вспомним приключения Колобка? (дети передают сюжет сказки)

Нацеливает на предстоящую деятельность.

### **2. Основная часть**

- А поможет нам вспомнить сказку «пятиэкранный экран». (Воспитатель помещает Колобка в центральную клетку.)

Незнайка: Вот наш Колобок лежит на окошке, остывает. Потом Колобок едет на лифте вниз. Из каких продуктов его бабушка испекла? Теперь Колобок едет вверх. Где он был в начале сказки? Прошлое Колобка? Чем он был раньше, откуда он появился? А что произошло потом?

Желательно, чтобы ответы детей были приближены к тексту сказки, а Незнайка «дополняла» ответы детей фрагментами сказки типа: «по сусекам поскребла» и т. д.

Незнайка: В игре Колобок смог убежать от Лисы и она его не съела. А почему в сказке Лиса захотела съесть Колобка, какой он был? (вкусный, румяный, гладкий, аппетитный, с вкусным запахом и т. д.) В сказке Лиса съедает Колобка, потому что он такой вкусный, румяный, аппетитный. Мы с вами хотим, чтобы было наоборот, чтобы Лиса его не съела. Может быть, и свойства Колобка тоже надо изменить на противоположные: если он станет невкусным, нерумяным, будет не таким аппетитным — Лисе его есть не захочется, не правда ли?

- Мы согласны с тобой, Незнайка! А как Колобок может стать невкусным? (посыпать на себя соль, обвалиться в песке, залезть в лужу, прокатиться через муравейник и т. д.)

### **Физминутка**

Эй! Попрыгали на месте (прыжки)

Эх! Руками машем вместе (движение "ножницы" руками)

Эхе-хе! Прогнули спинки, (наклон вперед, руки на поясе, спину прогнуть)

Посмотрели на картинки (нагнувшись, поднять голову как можно выше)

Эге-ге! Нагнулись ниже (глубокий наклон вперед, руки на поясе)

Наклонились к полу ближе (дотронуться руками до пола)

Э-э-э! Какой же ты лентяй! (выпрямиться, погрозить друг другу пальцем)

Потянись, но не зевай! (руками тянуться вверх, поднявшись на носки)

Повертись на месте ловко (покружиться)

В этом нам нужна сноровка.

Что, понравилось, дружок? (остановились, руки в стороны, приподняли плечи)

Завтра будет вновь урок! (руки на пояс, повернули туловище вправо, правую руку в сторону, затем влево и левую руку в сторону)

Аналогичным образом анализируется сказка про Алдара Косе.

### **3. Рефлексия**

- Оценивать вы будете себя с помощью цветных кругов. Если вы считаете, что вы работали очень хорошо, покажите желтый круг, если хорошо, но можно бы и лучше, то покажите оранжевый круг. Если вы работали просто хорошо, то покажите зеленый круг.

Если вы работали плохо, то сами решите, какой вам показывать круг - голубой, синий или фиолетовый. Но если вам было страшно отвечать на вопросы, то вы покажите красный круг.

## Конспект № 27

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** ФЭМП, развитие речи, рисование.

**Тема:** Отгадаешь загадку?

**Программные задачи:** Формировать умение сочинять загадки. Развивать нестандартное, системное мышление. Воспитывать умение работать в команде, желание помогать другим.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** прилагательные, глаголы по теме.

**Понимает:** как с помощью вопросов сочинять загадку.

**Применяет:** полученные навыки в речевой деятельности.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, иллюстративный материал по теме «Кошка», бумага, цветные карандаши.

**Полиязычный компонент:** жұмбақ - загадка - riddle, мысық - кошка – cat, аулап жүрген - охотиться – hunts, секіреді - прыгает – jumps.

**Ход ОУД:**

### 1. Организационный момент

- Здравствуйте, ребята! Я очень рада видеть вас! Сегодня нас ждут увлекательное путешествие по планете ТРИЗ. Я хочу, чтобы у вас всё получилось, и целый день было хорошее настроение!

Педагог приветствует Незнайку и интересуется у него, умеет ли он отгадывать загадки? А загадывать?

- Оставайся с нами, будем вместе учиться!

Нацеливает на предстоящую деятельность.

### 2. Основная часть

- Ребята, сначала нам необходимо придумать, о чём будет загадка. Потом надо выделить у этого объекта основные свойства. К каждому свойству подобрать другой объект, который обладает этим же свойством. Иными словами, записать схематично признаки, опираясь на таблицу. Сложно? (шутливо)

Незнайка: Пусть наша загадка будет про котенка.

- Хорошо! Итак, какой? Ласковый. Что бывает таким же? Солнышко. Какой? Тёплый. Что бывает таким же? Свитер. Какой? Усатый. Что бывает таким же? Сом.

Ласковый, но не солнышко,

Тёплый, но не свитер,

Усатый, но не сом.

Аналогично можно составлять простые загадки, опираясь на действия, которые совершает объект. Лучше брать за основу объект, у которого можно выделить 2-3 свойства, связанных с движением, звуком, световыми эффектами, запахами.

- Продолжим про котёнка. Что делает? Урчит. Что делает так же? Мотор. Что делает? Охотится. Кто делает так же? Волк. Что делает? Умеет прыгать. Что умеет так же? Мяч. Получилась загадка:

Охотится, но не волк,

Умеет прыгать, но не мяч,

Урчит, но не мотор.

### Физминутка

Мы ладонь к глазам приставим,

Ноги крепкие расставим.

Поворачиваясь вправо,  
Оглядимся величаво.  
И налево надо тоже  
Поглядеть из под ладошек.  
И – направо! И еще  
Через левое плечо!

- Продолжим? На что похоже? На игрушку. Чем отличается? Живой. На что похоже? На льва. Чем отличается? Нет гривы. На что похоже? На сову. Чем отличается? Не летает.

Похож на игрушку, но живой,  
Похож на льва, но без гривы,  
Похож на сову, но не летает.

Незнайка приглашает всех ребят в мастерскую, где предлагает нарисовать котёнка.

### **3. Рефлексия**

- Все ли тебе было понятно? Как ты работал на занятии? Чему ты научился? С каким настроением ты уходишь с занятия? Почему? Что тебя удивило? Что порадовало?

Воспитатель использует рефлексивный прием «Яблоня» - на изображении яблони необходимо прикрепить яблоки зеленого и красного цветов, в соответствии с тем понятен ли был материал на занятии и насколько продуктивным было занятие для детей.

## **Конспект № 28**

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество.

**Раздел:** ФЭМП, развитие речи, лепка.

**Тема:** Что придумали волшебники?

**Программные задачи:** Познакомить с приемом фантазирования «дробление — объединение». Развивать умение мыслить системно, с пониманием происходящих процессов. Воспитывать умение и желание обмениваться оригинальными решениями.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** названия Волшебников и их действия.

**Понимает:** как дробить и объединять объект.

**Применяет:** навыки в речевой деятельности, игре.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, пластилин и оборудование для лепки, картинки Волшебников (Дели-Давай, Великан Кроха, Фея Инверсия, Тянульщик-Стремглав)

**Полиязычный компонент:** сиқыршы - волшебник - wizard, бөлуге болады - поделить — divide, беруге - давай - Go ahead, көп - много — many, проблема - problem.

**Ход ОУД:**

### **1. Организационный момент**

Пускай постоят на правой ноге все, у кого сегодня хорошее настроение.

Пусть похлопают в ладоши все, у кого карие глаза.

Пусть коснуться кончика носа все, у кого есть что-то розовое в одежде.

Пусть погладят себя по голове все, кто никогда не обижает других.

Пусть улыбнуться все, кто умеет помогать детям и взрослым.

Пусть хлопнут в ладоши те, кто не обзывает других.

- Незнайка, скажи нам, если что то не получается, кто нам сможет помочь?

Незнайка: Волшебники! Я вас с ними познакомлю!

### **2. Основная часть**

Педагог сопровождает рассказ Незнайки слайдами или иллюстративным материалом.

Незнайка: Волшебник Дели-Давай может все, что угодно, разделить на части, объединить с чем-нибудь другим. Например, разделить хлеб на кусочки или объединить

его с маслом, чтобы получился бутерброд. Волшебница Фея Инверсия может все изменить на противоположное, сделать наоборот. Например, сделать день темным, а ночь светлой. Волшебник Великан Кроха все увеличивает или уменьшает. Волшебник Тянульщик Стремглав все замедляет или ускоряет. Волшебник Замри-Отомри все неподвижное, статичное делает подвижным, динамичным, и наоборот – динамичное, подвижное делает статичным, неподвижным.

- Давайте познакомимся с Волшебником Дели-Давай. Воспитатель показывает один какой-либо объект и спрашивает у детей: «Сколько?»

- Вы говорите, что один, а Дели-Давай утверждает, что много! Расческа одна, но в ней много зубчиков; книга одна, но в ней много страниц... Назовите еще предметы, которые могут быть «один, но много».

- А еще этот волшебник — великий изобретатель. Он придумывает разные предметы, которых раньше не было. Взял и соединил стиральную машину и уют, что получилось? Нравится ли вам это изобретение?

- А теперь поиграем с Волшебником Дели-Давай.

### **Игра «Я предмет, а ты моя частичка».**

Дели-Давай бросает кому-то из детей мячик, и говорит слово, например, «дом». Ребенок, поймав мяч, должен быстро назвать какую-то часть этого объекта (Например, «крыша»).

**Игра «Найди своих друзей».** У каждого ребёнка свой рисунок: машина, дерево, гриб, гитара, рыба, бабочка, перо, заяц, лодка, зонтик, паутина, часы, крокодил, звезда, шарик, самолет, радио, дом, девочка. Дели-Давай просит объединиться всех, кто: 1. живой; 2. издает звуки; 3. выше стола; 4. сам передвигается; 5. неживой; 6. молчит; 7. не двигается сам; 8. ниже стола; 9. живет в воде; 10. живет в воздухе; 11. живет в лесу; 12. живет в городе.

### **Физминутка «Если нравится тебе»**

Воспитатель поет песню и показывает движения.

Дети подпевают и вслед за учителем делают все движения.

Если нравится тебе, то делай так (2 щелчка пальцами над головой).

Если нравится тебе, то делай так (2 хлопка в ладоши).

Если нравится тебе, то делай так (2 хлопка за коленками)

Если нравится тебе, то делай так (2 притопа ногами).

Если нравится тебе, то ты скажи: «Хорошо!»

Если нравится тебе, то и другим ты покажи.

- Дели-Давай — это Волшебник, поэтому он очень любит сказки... Вначале он сказки делит... Попробуйте узнать, какую сказку он разделил, если известны ее «части»: дед, бабка, курочка, яйцо, мышка... Молодцы! А теперь – Алдар Косе, Жадный бай, шуба...

- Потом волшебнику уже расхотелось делить и он начал соединять... И вот с какими сказочными героями он нам предлагает придумать сказку: Змей-Горыныч, Буратино, Акбота, Ведьма, Русалка, Винни-Пух...

Вначале сообща выбирается главный герой, его друзья и враги, место действия, «проблема» (что случилось с главным героем), а затем коллективно придумывается сказка.

Незнайка приглашает ребят в мастерскую, где предлагает вылепить необычного животного, соединив части различных животных.

### **3. Рефлексия**

Воспитатель проводит рефлексию деятельности, используя например прием «лестницы успеха». Ребенок сам должен оценить, на какой ступеньке он оказался в результате деятельности во время занятия, т.е. оценить достигнутые результаты.

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** ФЭМП, развитие речи, рисование

**Тема:** Да или нет? (метод фокальных объектов)

**Программные задачи:** Обучить приёмам игры «да-нетка». Развивать умение задавать вопросы и отвечать на них. Воспитывать стремление разрабатывать необычные варианты решения задач.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** ответы на вопросы.

**Понимает:** как играть, соблюдая условия.

**Применяет:** полученные навыки в решении проблемных ситуаций.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, сундук, игрушка щенок, стул, картинки ёлки, оленя, фонаря.

**Полиязычный компонент:** ойын - игра – game, шарттары - условия – conditions, иә - да ueah , жоқ - нет – no, орындығы - стул – chair, сандық - сундук - chest

**Ход ОУД:**

### 1. Организационный момент

- Ребята, я рада видеть вас с хорошим настроением! Этот день мы проведем вместе. Пусть вам он принесет радость и много новых интересных впечатлений. Давайте радовать друг друга!

- Здравствуй, Незнайка! Что у тебя в сундуке?

- А вот вы сейчас и отгадаете! Вы мне будете задавать вопросы, а я должен на них отвечать только «да» или «нет». Игра называется «Да-нетка».

- Мы принимаем твои условия!

### 2. Основная часть

- Это живое? – Да.

- Живет в воде? – Нет.

- Живет на земле? – Да.

- Живет в лесу? – Нет.

- Живет дома? – Да.

- Это мама? – Нет.

- Это мальчик? – Нет.

- Это щенок? – Да!

(достают игрушку щенка)

### Физкультминутка

Белки прыгают по веткам.

Прыг да скок, прыг да скок!

Забираются нередко

Высоко, высоко! (Прыжки на месте.)

Будем в классики играть

Будем в классики играть,

На одной ноге скакать.

А теперь ещё немножко

На другой поскачем ножке. (Прыжки на одной ножке.)

Возможные вопросы для определения свойств предметов, веществ.

Физические свойства. Цвет. Форма. Величина. Материал. (Притянет ли этот предмет магнит? Жидкий-твердый, тяжелый-легкий, сыпучий, промокает- не промокает, теплый-холодный. Эту вещь легко сломать)

Биологические свойства. Живое- неживое. Есть ли у меня (человека? Дышит- не дышит, растет- не растет? Птица, зверь, растение.

Механические свойства. Двигается - не движется (способы осуществления движения: идет, прыгает, плавает, ходит, едет, летит). У этой вещи есть колеса? Звучит - не звучит.

Химические свойства. Запахи. Растворяется- не растворяется. Съедобный – не съедобный.

Функциональность. Для чего нужна эта вещь? Люди каких профессий ее используют? (на этом ездят? Эта вещь нужна повару)

Местонахождение вещи, предмета. В комнате, в лесу, в воде, в городе...

Дети должны четко знать, что первый вопрос игры – о принадлежности предмета к одному из миров: - Это предмет рукотворного (природного) мира?

### **Использование приёма МФО**

- Ребята, а вам удобно сидеть на ваших стульчиках? А давайте придумаем такой стул, который ещё никто не видел. Стул и ёлка. Как это может пригодиться? Как это может быть полезно? Стул и олень. Что может получиться? Стул и фонарь. Для чего может быть полезным?

Характерные свойства или признаки случайных объектов

1. Елка: колючая
2. Олень: рогатый
3. Фонарик: светящийся

Новые сочетания

1. Стул колючий
2. Стул рогатый
3. Стул светящийся

Новые идеи

- Стул с множеством колючек-ножек для устойчивости
- стул с рогатой вешалкой для одежды или для игр детей
- Стул с подсветкой для людей с ослабленным зрением

Незнайка приглашает воспитанников в мастерскую, предлагает нарисовать необычный стул.

### **3. Рефлексия**

- Ребята, подумайте и скажите, что сегодня вам понравилось на занятии? О чём ещё вы хотели бы поговорить с Незнайкой? Что вы хотели бы сказать ему на прощание?

## **Конспект № 30**

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** ФЭМП, развитие речи, рисование

**Тема:** Ты Великан или Крошка?

**Программные задачи:** Познакомить с приемом фантазирования «увеличение — уменьшение». Развивать умение преобразовывать предмет или явление. Воспитывать интерес к поисковой деятельности.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** полученные представления.

**Понимает:** как использовать приёмы фантазирования.

**Применяет:** полученные навыки в поисковой деятельности.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, картинка Волшебника Великан-Кроха, бумага, цветные карандаши, акварель, гуашь, иллюстрации по теме.

**Полиязычный компонент:** великан – giant, үлкен - большой – large, кішкентай - маленький - small, қолтырауын - крокодил – crocodile.

**Ход ОУД:**

### **1. Организационный момент**



- Ребята, я рада видеть вас с хорошим настроением! Этот день мы проведем вместе. Пусть вам он принесет радость и много новых интересных впечатлений. Давайте радовать друг друга! Отправляемся в путешествие по планете ТРИЗ!

Незнайка: Здравствуйте, ребята! Я маленький или большой? Я высокий или низкий? Я великан или крошка? А вы?

- Незнайка, ты хочешь нас познакомить с волшебником Великан-Кроха?

Незнайка: Этот Волшебник может очень многое. Он может нас превратить в лилипутов или великанов. Тоже хочу быть таким Волшебником!

- Ребята, а вы бы хотели уметь изменять свой рост, как Великан Крошка? Когда бы хотели быть большого роста, когда маленького?

Нацеливает на предстоящую деятельность (выслушать рассуждения детей).

## **2. Основная часть**

- Итак, Волшебник Великан Кроха все увеличивает или уменьшает. Предлагаю поиграть в игру **«Кем бы ты хотел быть»**.

- Выберите, кем бы вы хотели быть – великанами или крохами, чтобы: быстро ходить; хорошо спрятаться; доест невкусную пищу; наслаждаться вкусным пирогом; залезть в щель; остановить машину и т. д.

Незнайка: А я предлагаю вам поиграть в игру **«Крокодил»**.

Жил-был крокодил, у которого хвост по желанию становился то длинным, то коротким. То ли складной он был, то ли растяжной – неизвестно, а только крокодил часто пользовался необыкновенным свойством своего хвоста. Например, чтобы быстро плыть, хвост обязательно должен быть длинным. А каким – коротким или длинным – он должен быть, чтобы: спрятаться под бревно; ударить врага; гулять по оживленной улице; прокатить на себе побольше детей; хвост в автобусе дверью не прищемило; взяться за поручень, если лапами его не достать.

## **Физкультминутка «Великаны — Крошки».**

По команде «Великаны!» дети идут на носочках с поднятыми руками, по команде «Крошки!» — передвигаются на корточках, руках на коленях.

Воспитатель дополнительно использует слова, показывающие сравнение (типа «для слона», «для мухи» и др.), и название сказочных героев (мальчик-с-пальчик, Бармалей и др.)

Незнайка приглашает ребят в мастерскую, чтобы нарисовать портрет волшебника Великана Крошки (великан должен быть сразу и большим и маленьким).

## **3. Рефлексия**

Педагог предлагает рефлексивный прием «Незаконченное предложение»: ребятам нужно закончить предложение:

было интересно...

было трудно...

я научился...

у меня получилось ...

мне захотелось...

Прощаются с Незнайкой.

## **Конспект № 31**

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** ФЭМП, развитие речи, рисование.

**Тема:** Кто в теремочке живёт?

**Программные задачи:** Сформировать умение мыслить с помощью ассоциаций. Развивать умение мыслить креативно, высказывать свою точку зрения. Воспитывать умение работать в коллективе.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** ассоциации.

**Понимает:** что бывают различия по функциям объекта.

**Применяет:** навыки оформления речевого высказывания.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, сказка «Теремок», иллюстративный материал, предметные картинки, картинки с кляксами, цветные карандаши.

**Полиязычный компонент:** клякса – blot, машина - машина – machine, снегирь - bullfinch, ушбұрыш - треугольник – triangle.

**Ход ОУД:**

### **1. Организационный момент**

- Я рада видеть вас таких красивых, добрых, с хорошим настроением! Это путешествие мы проведем вместе. Пусть вам оно принесет радость и много новых интересных впечатлений!

Незнайка: Ребята, а я сегодня сделал открытие! Оказывается в большом может быть маленькое! Например, в коробке строителя – кирпичик, в машине – педаль, на руке - палец!

- Ты молодец, Незнайка! Хочешь с нами поиграть в «Теремок»?

### **2. Основная часть**

- Я вам раздам предметные картинки. Давайте посчитаемся, кто будет ведущим? Ведущий сидит в "теремке". Каждый проходящий в "теремок" сможет попасть туда только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются слова: "Тук - тук. Кто в теремочке живет?".

В ходе игры ведущий может менять установки: "Пуцу тебя в теремок, если скажешь, чем ты похож на меня. Или: "Пуцу тебя в теремок, если скажешь, чем ты отличаешься от меня".

Похожести и различия могут быть по функции (по назначению предмета), по составным частям, по местонахождению или по видовой принадлежности.

Например: нитки и ножницы. Похожи, так как принадлежат к одной надсистеме - предметам для шитья; могут находиться в квартире или на столе у закройщика. Похожести и различия могут быть по прошлому и будущему, по запаху, звуку, по форме, цвету, размеру, материалу. Эта игра как и предыдущая "На что похоже" закрепляет у детей алгоритм системного мышления.

**Ход игры.**

#### **1 вариант:**

Ведущий - ребенок выбрал машину.

Д: Тук-тук. Кто в теремке живет?

В: Это я, машина.

Д: А я стол. Пусти меня к себе жить?

В: Пуцу, если скажешь, чем ты похож на меня.

Д: Я - стол, похож на тебя тем, что служу людям (удерживаю разные предметы на себе, посуду, а ты тоже служишь людям, так как перевозишь их или грузы. Ты железная, я тоже могу быть железным. Ты, машина, живешь в доме - гараже и я живу в доме (в комнате). У тебя, машина, 4 колеса, а у меня 4 ноги. За мной ухаживают - меня моют и тебя, машина, моют. Ты, машина, издаешь запах (бензина) и я, стол, издаю запах, когда на меня ставят еду или помнут меня порошком. Мы с тобой похожи по форме. У меня крышка квадратная, у тебя тоже крыша квадратная. Я, стол, тоже могу быть такого же размера как и машина. Ты сделана из твердых человечков и я тоже. Машина может ездить, и я могу ездить, так как у меня могут быть колесики.

#### **2 вариант:**

В: Пущу, если скажешь, чем ты, стол отличаешься от меня - машины.  
Д: Машина в прошлом была железом, а я стол в прошлом был деревянными досками. Моя главная функция - удерживать тарелки на столе, а машина нужна, чтобы перевозить грузы, людей. Я по цвету белый, а ты зеленая. Я на картинке здесь изображен маленьким столом, а ты большой машиной. У тебя, машина, ноги круглые, а у меня прямоугольные.

### ***Живая природа и неживая природа.***

Похожести у объектов живого мира.

Д: Тук - тук. Кто в теремочке живет?

В: Это я, снегирь. А ты кто?

Д: А я воробей. Пусти меня к себе!

В: Пущу тебя к себе, если скажешь, чем ты, воробей, похож на меня, снегиря.

Д: И ты, и я - птицы. У нас одинаковое строение: Есть 2 крыла, есть 2 лапки, 1 голова, перья на теле, хвост и так далее; мы относимся к природному миру, к живой системе, к птицам. Мы живые, поэтому дышим, размножаемся, передвигаемся самостоятельно. Воробей, тоже как и снегирь, передвигается на 2-х лапках и летает. В прошлом воробей и снегирь были маленькими птенчиками, а в будущем у них будут свои детки-птенчики.

Различия у объектов живого мира

Д: Тук - тук. Я воробей. Кто в теремочке живет? Пусти меня к себе!

В: Это я - снегирь. Пущу тебя к себе, если скажешь, чем мы с тобой отличаемся.

Д: Снегирь немного больше размером воробья. Снегирь перелетная птица. Воробей круглый год живет в городе рядом с человеком. У нас разный окрас (у снегиря грудка красная, а у воробья - серая). Разное питание (снегирь питается ягодами, поэтому и живет в парках и лесу, а воробей питается семечками).

Д: Тук-тук. Я камень. Кто в теремочке живет? Пустите меня жить к себе.

В: Пущу тебя, если скажешь, чем ты, камень отличаешься от меня, речки.

Д: Мы состоим из разных человечков. Камень - из твердых, а речка из жидких. Мы разные на ощупь: камень твердый, а вода проходит сквозь пальцы. Мы разные по форме. Речка принимает форму берегов. Речка издает звук - журчание, а камни звука не издают.

### ***Математика***

*(при закреплении геометрических фигур)*

Д: Тук-тук. Я треугольник. Кто в теремочке живет? Пустите меня к себе.

В: Пущу тебя, если скажешь, чем ты, треугольник похож на меня, квадрат.

Д: Мы геометрические фигуры. У нас есть углы, стороны. Мы делаем мир разнообразным.

Д: Тук - тук. Я круг. Пустите меня к себе.

В: Пустим, если скажешь, чем ты, круг отличаешься от нас (треугольника и квадрата).

Д: У меня нет сторон и углов. Зато я могу катиться, а вы нет.

### ***Физминутка***

**Будем прыгать и скакать!**

Раз, два, три, четыре, пять!

Будем прыгать и скакать! (Прыжки на месте.)

Наклонился правый бок. (Наклоны туловища влево-вправо.)

Раз, два, три.

Наклонился левый бок.

Раз, два, три.

А сейчас поднимем ручки (Руки вверх.)

И дотянемся до тучки.

Сядем на дорожку, (Присели на пол.)

Разомнем мы ножки.

Согнем правую ножку, (Сгибаем ноги в колене.)

Раз, два, три!

Согнем левую ножку,

Раз, два, три.  
Ноги высоко подняли (Подняли ноги вверх.)  
И немного подержали.  
Головою покачали (Движения головой.)  
И все дружно вместе встали. (Встали.)

### **Ознакомление с окружающим миром.**

В: Я город. А ты кто? Пущу тебя, если скажешь, чем мы с тобой похожи.

Д: Я деревня. Мы похожи с тобой, так как и в городе, и в деревне живут люди; есть детские сады и школы. Мы существуем для того, чтобы люди жили и работали вместе.

В: Заходи! А чем же мы с тобой отличаемся? (можно обратиться к следующему ребенку).

Д: Город больше деревни. Людей в деревне меньше живет, чем в городе. В городе есть большие заводы и фабрики, а в деревне люди разводят скот и убирают поля. В деревне маленькие, невысокие дома. В городе звуки другие, чем в деревне: машины, трамваи звенят, а в деревне коровы мычат и свиньи хрюкают. А еще в деревне пахнет сеном, молоком, а в городе бензином.

Незнайка приглашает ребят в мастерскую, где предлагает рассмотреть кляксу и придумать, на что она похожа. При этом кляксу можно поворачивать в разные стороны.

Затем воспитатель предлагает детям самим сделать кляксы: лист бумаги согнуть пополам и на одну сторону капнуть чернил (гуаши), после чего лист складывается и на двух сторонах получаются отпечатки («кляксы»).

Полученные кляксы нужно дорисовать, превратить в законченные рисунки.

Можно устроить выставку готовых работ.

### **3. Рефлексия**

Воспитатель организует оценивание настроения и эмоционального состояния: разноцветные карточки, изображения, отражающие спектр эмоций, карточки с изображением лиц, (например, зеленый цвет будет обозначать гармоничное, комфортное состояние учащихся на занятии, а желтый – спокойное и ровное, красный – тревожное).

Благодарят Незнайку, прощаются с ним.

## **Конспект № 32**

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** ФЭМП, развитие речи, рисование.

**Тема:** Кто самый быстрый?

**Программные задачи:** Познакомить с приемом фантазирования «Изменение времени». Развивать диалектичность и вариативность. Воспитывать умение и желание обмениваться оригинальными решениями.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** временные понятия быстро, медленно.

**Понимает:** как использовать приём фантазирования «Измерение времени».

**Применяет:** навыки придумывания нестандартных решений.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, картинка Волшебника Тянульщик Стремглав, картинки зайца и волка, бумага, цветные карандаши.

**Полиязычный компонент:** елшеу - измерить – measure, уақыты - время – time, қоян - заяц – hare.

**Ход ОУД:**

### **1. Организационный момент**

- Добрый день, друзья! На улице чудесный день! И у вас настроение я смотрю тоже чудесное! Отправляемся в путешествие!

- Незнайка поспорил со своими друзьями, кто быстрее движется, и поспорил. Поможем ему? (Да). Смотрите, он принес с собой картинки.

**Игра «Быстро-медленно».** Незнайка показывает картинки, на которых нарисованы пары объектов с быстрым и медленным передвижением: черепаха и львенок, воробей и стриж, гусеница и жужелица, рак и щука и говорит неправильный ответ, а дети исправляют его. Незнайка благодарит детей за помощь.

- Ребята, Незнайка, а знаете ли вы, что есть Волшебник Времени?

Нацеливает на предстоящую деятельность.

## **2. Основная часть**

- С этим Волшебником нужно дружить. Во многих сказках этот Волшебник время ускоряет, помните: «И растет ребенок там, не по дням, а по часам...» Волшебник Тянульщик Стремглав все замедляет или ускоряет..

### **Игра «Ускоряю, замедляю»**

- Я предлагаю вам выбрать, какие процессы вы хотели бы замедлить, а какие ускорить (когда мама сердится, когда едут на море, что-то болит, хвалят, покупают игрушки и т.д.)

- Представьте, если бы с вами такое случилось: привели вас сегодня утром в детский сад, а когда пришли забирать, прошло не 10 часов, а 10 лет, и вам уже не 5 и 6 лет, а 15 или 16...Какова будет реакция родителей на такие изменения? В какой одежде дети пойдут домой — ведь сейчас холодно? Чем будут заниматься дома — ведь они большие, чтобы играть с игрушками? Что будут делать завтра утром: в садик их не отведешь — уже большие, а в школу не возьмут — они ничего не знают, как быть? Что хорошего и что плохого, если так быстро стать взрослым? Хотели бы вы, чтобы так получилось?

### **Физминутка «Бабочка»**

Спал цветок и вдруг проснулся, (Туловище вправо, влево)

Больше спать не захотел, (Туловище вперед, назад)

Шевельнулся, потянулся, (Руки вверх, потянуться)

Взвился вверх и полетел. (Руки вверх, вправо, влево)

Солнце утром лишь проснется,

Бабочка кружит и вьется. (Покружиться)

Незнайка приглашает принять участие в игре «Поможем зайцу»

- Ребята, заяц попал в беду. Он напился из экологически загрязненной лужи и у него от этого замедлились ноги. Теперь он передвигается медленней черепахи. Как убежать от волка? (Научиться ходить на ушах, привязав к ним для стойкости палки; объединиться с другим зверем; например, пристроиться к спине у медведя; долгое время набирать силы, а затем – делать гигантский скачек; не бежать, а отпугивать волка – «облепиться» ежами, залезть в крапиву; вырасти большим-пребольшим, тогда волк испугается, что заяц может упасть на него и задавить).

Незнайка приглашает ребят в мастерскую, где предлагает нарисовать Волшебника Тянульщика Стремглав так, чтобы было видно, что это именно Волшебник Времени.

- Дети, подойдите сюда, становитесь в круг, давайте поиграем с вами в игру. Я буду называть объект, а вы будете выполнять движения в разном темпе. Итак, черепаха (дети идут медленно, зайчик (дети скачут быстро, улитка (дети идут медленно, лошадка (*дети бегут рысью*) и т. д.

## **3. Рефлексия**

- Вы уже совсем скоро станете первоклассниками, и вам порой придется самим переходить улицу, без взрослых. На улицах нужно быть очень внимательными, особенно, при ее переходе. Ведь машины движутся быстро, можно и не успеть перейти улицу. Если вы видите, что не успеваете перейти улицу, то где можно подождать, когда проедут машины? (На середине улицы, где разделительная полоса). Да, но и здесь небезопасно, поэтому нужно подождать, пока машины не проедут, а потом начинать переход улицы.

- Что понравилось сегодня на занятии? Что не понравилось? Что узнали нового? Что было самым интересным?

Воспитатель использует рефлексивный прием «Яблоня» - на изображении яблони необходимо прикрепить яблоки зеленого и красного цветов, в соответствии с тем понятен ли был материал на занятии и насколько продуктивным было занятие для детей.

### Конспект № 33

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** ФЭМП, развитие речи, рисование

**Тема:** Что умеет Замри-Отомри?

**Программные задачи:** Познакомить с приемом фантазирования «Оживление»; активизировать мышление детей. Развивать воображение, фантазирование. Воспитывать исследовательское поведение.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** полученные представления.

**Понимает:** как использовать приём фантазирования «оживление».

**Применяет:** навыки фантазирования в игровой и учебной деятельности.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, картинка Волшебника Замри-Отомри, бумага, цветные карандаши, картинки по теме «Дома».

**Полиязычный компонент:** керісінше - наоборот - conversely, пән - предмет – object, шеберхана - мастерская – workshop, жандануы - оживление – revival.

**Ход ОУД:**

#### 1. Организационный момент

- Здравствуйте, друзья!

Придумано кем-то просто и мудро.

При встрече здороваться каждое утро.

Доброе утро зверятам и птицам.

Доброе утро улыбчивым лицам!

- На прошлом занятии мы с вами познакомились с Волшебником...Тянульщик Стремглав...Волшебник Времени. Он может творить чудеса, он может сделать так, что всё станет наоборот.

Незнайка: Как это наоборот? Так не бывает!

Воспитатель предлагает **игру «Было так, а стало наоборот»:**

- Например, что-то было маленьким, а прошло время — и стало большим... Или что-то было горячим, а прошло время — стало холодным... Было так, а стало наоборот...

Незнайка: Что это такое: было маленьким, а стало большим ?

- Например, цветок: был маленький, а потом время прошло и он вырос. Еще что это может быть?

Незнайка: А вот так может быть: было большим, а стало маленьким? Что это такое? Было горячим, а стало холодным. Было твердым, а стало мягким. Что это такое? Какую интересную работу делает Волшебник Времени: все может изменить наоборот!

Да, но есть ещё один интересный Волшебник. И сегодня мы с ним познакомимся.

#### 2. Основная часть

- Волшебник Замри-Отомри все неподвижное, статичное делает подвижным, динамичным, и наоборот – динамичное, подвижное делает статичным, неподвижным..

**Игра «Ожившие дома»**

- Как-то однажды решил Замри-Отомри сделать подвижными дома. Просто так, чтобы интересно было. Представляете: скользят дома по городу, как в море корабли. На вид – красиво. Но какие неприятности могут возникнуть? (Скользящие дома могут переносить людей на работу или в школу. Но как быть, если разным жителям нужно «ехать» в разные стороны? И как потом избежать столкновений между домами) Как быть в таких ситуациях? (Составить график «поездок». Придумать позывные для своего дома,

например, цып, цып, цып. Услышав зов, дом сам прибежит к жителю. А во избежание столкновений нужны новые правила уличного движения).

### **Физминутка**

#### **Бегут, бегут со двора.**

Бегут, бегут со двора (Шагаем на месте.)

Гулять, гулять в луга: (Прыжки на месте.)

Курка-гарабурка-каки-таки, (Хлопаем в ладоши.)

Утка-поплавутка-бряки-кряки, (Топаем ногами.)

Гусь-водомусь-гаги-ваги, (Приседаем.)

Индюк-хрипидюк-шулты-булды, (Хлопаем в ладоши.)

Свинка-топ стоспинка-чахи-ряхи, (Топаем ногами.)

Коза-дерибоза-мехе-беке, (Приседаем.)

Баран-крутороган-чики-брыки, (Хлопаем в ладоши.)

Корова-комол а-тпруки-муки, (Топаем ногами.)

Конь-брыконь-иги-виги. (Шагаем на месте.)

Незнайка: Ребята, я думаю, что Федориной посуде сбежать помог Замри-Отомри.

- А если бы он у нас сделал то же самое? Стали тарелки парить по кухне, что с ними будет? (Непонятно, как набрать еду в тарелки, как из них есть). Что нужно изменить, чтобы устранить вред? (Сделать стены и мебель мягкими, упругими; набирать еду во все пролетающие мимо тарелки, и есть по ложке из каждой, которая окажется поблизости).

- Давайте и мы с вами попробуем придумать сказку, а Волшебник нам поможет. Вначале нужно выбрать предмет, о котором мы будем сочинять сказку. Почему вдруг этот предмет ожил, из-за чего? Если предмет оживает, то он должен уметь расти, питаться, рождаться, иметь детей; можно, чтобы он двигался и разговаривал. Как он это будет делать?

Незнайка приглашает ребят в мастерскую, где предлагает нарисовать Волшебника

### **3. Рефлексия**

- Ребята, подумайте и скажите, что сегодня вам понравилось на занятии? О чём ещё вы хотели бы поговорить с Незнайкой? Что вы хотели бы сказать ему на прощание? А что больше всего вас удивило?

## **Конспект № 34**

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** ФЭМП, развитие речи, аппликация

**Тема:** А как наоборот?

**Программные задачи:** Познакомить с приемом разрешения противоречий «наоборот». Активизировать словарный запас путем использования антонимов. Формировать командный дух.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** противоречия «наоборот».

**Понимает:** как и где можно использовать антонимы.

**Применяет:** навыки коллективной работы, приёмы фантазирования.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, бумага, набор для коллажа, оборудование для аппликации, иллюстративный материал по теме.

**Полиязычный компонент:** керісінше - наоборот – conversely, қиял – фантазия – fantasy, коллаж – collage, аппликация - аппликация – application.

**Ход ОУД:**

#### **1. Организационный момент**

- Ребята, давайте улыбаться друг другу! И пусть хорошее настроение не покидает нас целый день!

В группе появляется Незнайка спиной к детям, сообщает, что сегодня всё будет «наоборот».

Скажу я слово «далеко», вы скажете мне «близко»,

Скажу я слово «высоко», а вы ответьте «низко».

Скажу я слово «потолок», что скажете вы?

Скажу я слово «потерял», вы скажете?

- А я знаю одну интересную игру, в которую можно играть, если можешь подбирать слова наоборот. Поиграем?

## **2. Основная часть**

**-Игра «Шифровка»** (каждое слово в фразе зашифровано, заменяется на антоним)

Босая собака (Кот в сапогах)

Кубик (Колобок)

Проснувшееся чудовище (Спящая красавица)

Собака, курица, волк (Кот, петух, лиса)

Сарай – Сараич (Терем – Теремок)

Больной Ой-здоров (Доктор Айболит)

Собакина будка (Кошкин дом)

Прекрасный цыпленок (Гадкий утенок)

Подаренная луна (Краденное солнце)

**Фантазирование «Наоборот»** - последовательность обсуждения: основная функция (назначение)предмет. Например: Лампочка-светит; Не-предмет имеет противоположную функцию. Например: Не-лампочка поглощает свет. Обратная функция должна описываться антонимами, а не простым отрицанием.

### **Расческа**

**Анти-расческа:** лохматит

Для чего нужно:

Придать прическе пышность

Сниматься в фильме ужасов

Испугать бандитов

Просушить волосы

### **Зонтик**

**Анти-зонтик:** Пропускает дождь

Для чего нужно: Можно освежиться

Можно взять в пустыню при пожаре

### **Лампочка**

**Анти-лампочка:** поглощает свет

Для чего нужно: Можно смотреть диафильм

Спать днем, когда яркое солнце

Играть в приведения

- Ребята, вы так интересно рассказывали о чудо- предметах. Мне и Незнайке захотелось увидеть, как же они выглядят ...анти- лампочка поглощает свет...

### **Физминутка**

По дорожке, по дорожке

Скачем мы на правой ножке

(подскоки на правой ноге).

И по этой же дорожке

Скачем мы на левой ножке

(подскоки на левой ноге).

По тропинке побежим (бег на месте),

До лужайки добежим (бег продолжается).

На лужайке, на лужайке



Мы попрыгаем, как зайки  
(прыжки на месте на обеих ногах).  
Стоп! (присели). Немного отдохнем.  
И с лужайки в класс пойдем (ходьба на месте, руки в стороны, вверх, вниз, вдох-выдох).  
Все, закончилась игра —  
Заниматься нам пора.

Воспитатель называет несколько знакомых сказок и предлагает заменить свойства героев на противоположные, а затем рассказать сюжет новой сказки. Например: «Добрый волк и три жадных поросенка, которые за ним гонятся...», «Злая Красная Шапочка и ее бабушка Атаманша не дают покоя никому в лесу...», «Голодный Колобок захотел всех съесть...».

Незнайка приглашает ребят в мастерскую, где разделившись на подгруппы, воспитанники создают коллаж «Сказка наоборот». Рассматривает работы, оценивает и прощается с воспитанниками.

### 3. Рефлексия

Педагог предлагает рефлексивный прием «Незаконченное предложение»: ребятам нужно закончить предложение:

сегодня я узнал...  
было интересно...  
было трудно...  
я выполнял задания...

## Конспект № 35

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** ФЭМП, развитие речи, рисование.

**Тема:** Ты умеешь фантазировать? (эвритм)

**Программные задачи:** Формировать умение придумывать новое. Развивать умение преобразовывать предмет или явление. Актуализировать умение высказывать свою точку зрения.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** полученные представления.

**Понимает:** как можно преобразовать предмет или явление.

**Применяет:** навыки фантазирования.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, рюкзак, роликовые коньки,

**Полиязычный компонент:** керісінше - наоборот – conversely, қиял – фантазия – fantasy, велосипед – bike.

**Ход ОУД:**

### 1. Организационный момент

- Здравствуйте! Я рада вас видеть! Отправляемся в путешествие по планете ТРИЗ?

Появляется Незнайка и хвастается, что его к ним принёс рюкзак.

- Незнайка, здравствуй! Так не бывает! Девочка баюкает куклу — бывает, кукла баюкает девочку — не бывает; дедушка собирает грибы — бывает, грибы собирают дедушку — не бывает. Приведите ещё примеры.

Незнайка: Согласен! Молодцы ребята! А знаете, почему я так быстро к вам добрался? Мне помогли роликовые коньки! Ролики!

- Хорошо! А зимой ты можешь кататься на роликовых коньках? Что в них хорошего или плохого?

Воспитатель нацеливает детей на предстоящую деятельность.

### 2. Основная часть

- А что ещё помогает нам летом передвигаться? Самокат, велосипед. Какие есть самокаты и велосипеды? Каких видов велосипедов не существует, но было бы хорошо и полезно,

чтобы они были? Представим, что в мире остался только один велосипед. Для чего он будет использоваться? Как все люди смогут его увидеть? Представьте себе, что велосипед есть, а кататься на нем нельзя. Почему?

- Выберите из тех картинок, что у меня на столе, несколько штук. Вы превращаетесь в изобретателей! Объедините велосипед, самокат или роликовые коньки с каждым из этих предметов. Представьте и расскажите, для чего нужен будет такой предмет? Что он принесёт хорошего? Что в нём будет плохого?

### **Физминутка**

Руки кверху поднимаем,  
А потом их опускаем.  
А потом их развернем  
И к себе скорей прижмем.  
А теперь быстрее, быстрее  
Хлопай, хлопай веселей.  
Приседай скорей со мной,  
Держим руки за спиной.  
Встали прямо, руки вбок,  
Влево — вправо поворот.  
Все, закончили. Ура!  
За занятия пора!

Незнайка приглашает ребят в мастерскую, где необходимо придумать новый вид спортивного транспорта. Рассматривает работы, оценивает. Благодарит и прощается с воспитанниками.

### **3. Рефлексия**

- Дружно хлопнули в ладоши,  
Вместе топнули ногой.  
Все, о чем мы здесь узнали,  
Мы запомнили с тобой.

Педагог предлагает рефлексивный прием «Незаконченное предложение».  
сегодня я узнал...  
было интересно...

## **Конспект № 36**

**Образовательная область:** Познание, коммуникация, творчество

**Раздел:** ФЭМП, развитие речи, рисование.

**Тема:** Что на свете лучше всего?

**Программные задачи:** Формировать системное мышление. Развивать умение описывать все системные связи любого объекта материального мира. Воспитывать желание сотрудничать, вырабатывать в команде новые идеи.

**Ожидаемый результат:**

**Воспроизводит:** системные связи объектов.

**Понимает:** как описывать системные связи.

**Применяет:** полученные навыки в жизнедеятельности.

**Оборудование и материалы:** игровой персонаж Незнайка, иллюстративный материал по теме игр.

**Полиязычный компонент:** қиял - воображение – imagination, шығармашылығы - творчество – creativity.

**Ход ОУД:**

#### **1. Организационный момент**

- Здравствуйте, ребята! Я очень рада видеть вас! Сегодня нас ждут увлекательные игры и ещё много чего интересного во время путешествия по планете ТРИЗ. Я хочу, чтобы у вас всё получилось, и целый день было хорошее настроение!

Незнайка, здравствуй! Сегодня мы заканчиваем наше путешествие по планете ТРИЗ! Тебе было с нами интересно? Мы смогли ответить на твои многочисленные вопросы?

Незнайка: Спасибо вам, ребята! Очень жаль с вами расставаться! Просто так я вас не отпущу. Я приготовил для вас задания. Хочу посмотреть, как вы можете думать, договариваться, решать задачки!

## 2. Основная часть

- Приглашаю вас поиграть в игру "Что умеет делать?"

В: Что может растение?

Д: Растить, пить воду, расцветать, закрываться, может качаться от ветра, может погибнуть, может вкусно пахнуть, а может и невкусно, может колоться.

В: Что может слон?

Д: Слон умеет ходить, дышать, расти. Слон добывает себе пищу, перевозит грузы, людей, выступает в цирке. Он помогает людям в хозяйстве: бревна даже таскает.

В: Что может дождь?

Д: Растворить лед.

В: Когда и почему?

Д: Когда ярко светит солнце, тепло.

В: Что еще может лед?

Д: Лед может расколоться, треснуть.

В: А какие полезные функции у льда?

Д: Его нужно прикладывать к шишке (ушибу). Продукты хранятся в холодильнике, а там есть лед.

В: Что можно делать со льдом?

Д: Можно раскрашивать красками, сделать разноцветные льдинки. Можно кататься по льду на коньках и просто на ногах. Льдинками можно украшать всякие снежные постройки.

В: Что может дождь?

Д: Капать, литься как из ведра, создать лужи, поливать растения. Дождь делает воздух свежим, моет дороги, чтобы они были чистыми и красивыми. Дождь может моросить.

- Замечательно справились! Следующая игра «Мои друзья» (методика **маленьких человечков**).

В: Мои друзья - это то, что может превращаться из жидкого состояния в твердое. К ведущему подходят те дети, которые взяли на себя образ воды (она замерзает при низкой температуре), яйцо (оно на сковородке сначала жидкое, а потом твердое), капельки воды в воздухе (они при морозе превращаются в иней).

Ведущий добавляет: стекло тоже сначала жидкое, его выдувают в вазы, лампочки. Металлические изделия: под воздействием высокой температуры плавится металл, потом он затвердевает в отдельных формах.

В: Мои друзья - это то, что умеет превращаться в газообразное состояние. К воспитателю подходят дети, взявшие образ воды в чайнике, в самоваре.

В: Мои друзья - это то, что умеет взаимодействовать между собой.

Воспитатель заранее раздает детям по 2 предметных картинки с разными объектами.

Например,

*ребенок 1:* стол и вода

*ребенок 2:* сахар и стакан с водой

*ребенок 3:* ручка и стол

*ребенок 4:* молоко и чашка чая

ребенок 5: краска и вода

ребенок 6: зонт и дождь

ребенок 7: часы и шкаф.

В: Что же взаимодействует между собой?

К ведущему подходят дети с картинками сахара и стакана с водой, молоком и чашкой чая, краски и воды.

В: Мои друзья - это то, что умеет отталкиваться друг от друга. К ведущему подходят дети с картинками зонта и дождя.

В: Мои друзья - это то, что не взаимодействуют.

К воспитателю подходят дети с картинками стола и воды, часов и шкафа, ручки и стола.

- Здорово! Вы хорошо усвоили метод маленьких человечков! Следующая игра

**"Что можно сказать о предмете, если там есть...".**

В: Что можно сказать об объекте, если там есть "МЯУ"?

Д: Кошка, котенок.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть журчание?

Д: Ручей, река, а еще в животе иногда журчит. Это может быть фонтан.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть кора?

Д: Это может быть дерево, кустарник, пенек

В: Что можно сказать о системе, если там есть сбор урожая, дожди, листопад?

Д: Это осень!

**- "Робинзон Крузо"**

В: 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?

Д: 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.

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

- Я приглашаю вас на «Аукцион».

На аукцион выставляются разнообразные предметы. Дети по очереди называют все ресурсы ее использования. Выигрывает тот, кто последним предложит возможное его применение.

**Ход игры:**

В: Для чего нужна линейка?

Д: Для того, чтобы измерять чего-то.

В: А как еще можно использовать линейку?

Д: Вместо указки, помешать ею что -то, спину почесать. В цель метать.

В: А как?

Д: На кончик линейки положить что-то легкое и стрельнуть, а на стене мишень нарисовать.

В: Как можно использовать мяч?

Д: Им можно заниматься на физкультуре.

В: Как?

Д: Отбивать мяч одной рукой.

В: Покажи.

Д: Еще бежать и отбивать, подбрасывать, в цель метать, перебрасывать друг другу двумя руками.

Показ детьми.

### **3. Рефлексия**

- Вот и подошло к концу наше с вами путешествие по планете ТРИЗ! Впереди вас ждёт лето! Не забывайте фантазировать, мечтать и воображать! Подумайте, о чём вам бы хотелось спросить Незнайку? Что ему пожелать? Есть ли вам чем порадовать друзей?