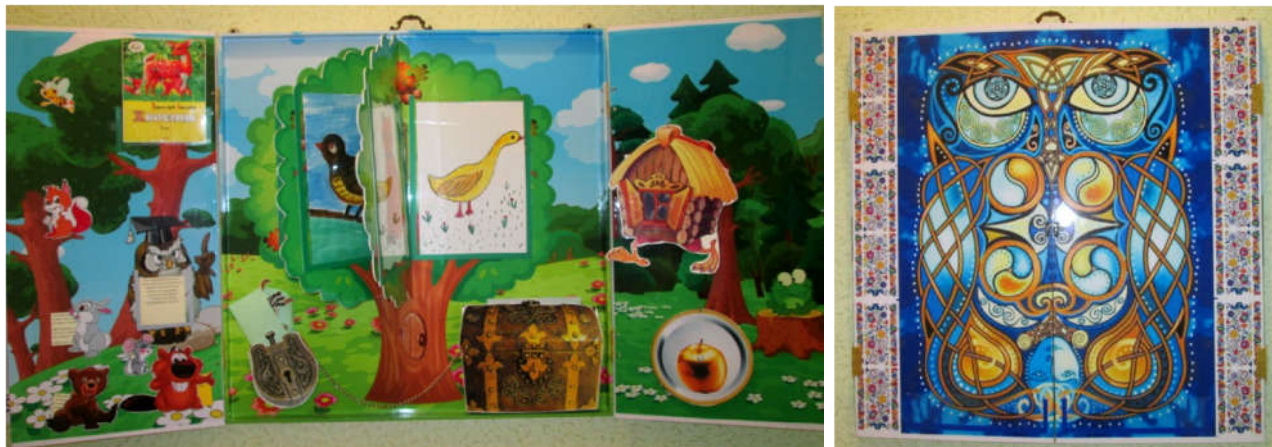


## Многофункциональное дидактическое пособие «Книга секретов»

**Авторы:** Агафонова Светлана Михайловна, заведующий;  
Вершинина Елена Николаевна, старший воспитатель;  
Гунина Елена Сергеевна, воспитатель;  
СП ГБОУ СОШ №4 г.о. Чапаевск – ДС №20



**Пояснительная записка.** Книга секретов – универсальное пособие. Оно предназначено для организации речевой творческой деятельности с детьми дошкольного возраста, для закрепления различных тем. Представляет собой книгу с набором кармашков, съемных и магнитных деталей, набором иллюстраций, вспомогательных пособий: кольца Луллия, морфологическая таблица, системный оператор (методы технологии ОТСМ-ТРИЗ-РТВ).

**Цель:** развитие связной речи детей в процессе ознакомления с окружающим.

**Игровые правила:** Дети «путешествуют по книге секретов», открывая окошки с заданиями поочередно, двигаясь от простого к сложному. Нельзя перейти к следующему заданию, не выполнив предыдущего.

### Варианты работы с книгой секретов по теме: «Животные».

#### 1. Сундучок пяти чувств.

В сундучке можно расположить задания для пяти органов чувств, данное игровое упражнение рассчитано на зрение.



**Задача:** Учить детей объединять животных по классам: рыбы, птицы, пресмыкающиеся, млекопитающие, объяснять свой выбор.

В сундучке собраны иллюстрации различных животных, относящихся к разным классам. Детям предлагается расположить животных по классам: рыбы, птицы, пресмыкающиеся, млекопитающие, используя морфологическую таблицу.



## **2. Замочек загадочных частей и мест.**

В кармашке собраны объекты, разделенные на части.

Задачи: собрать реальное и нереальное животное по частям.

Развивать творческое воображение, связную речь при описании животных.

Детям предлагается собирать объекты (животных) по частям (реальные и нереальные сочетания). Либо отгадать, какой части объекта не хватает и дорисовать.



## **3. Системный оператор.**

Задача: систематизировать, обобщать, достраивать информацию об объекте. Развивать связную речь в процессе составления рассказа об объекте.

Детям предлагается составить рассказ об объекте (цыпленке) с помощью стихотворения:

Если мы рассмотрим что-то,  
Это что-то для чего-то.  
Это что-то часть чего-то,  
Это что-то из чего-то.



Чем-то было это что-то,  
Что-то будет с этим что-то.  
Что-то ты сейчас возьми,  
На экране рассмотри.

Во время прочтения стихотворения дети раскладывают картинки, уточняя информацию об объекте:

1. Объект в настоящее время, его функция.
2. Части объекта в настоящем.
3. Место объекта в настоящем.
4. Прошлое объекта, его функция.
5. Будущее объекта, его функция.

#### 4. Кольца Луллия.

Используются 3 круга разного диаметра с количеством секторов от 4 до 8. К кругам на общий стержень добавляется стрелка, которая показывает соединение секторов.



1 круг: животное;

2 круг: дом животного;

3 круг: чем питается животное.

Задачи: Уточнять знания дошкольников о животных, местах обитания и способах питания. Развивать связную речь в процессе составления рассказа.

1) Раскручиваются круги, подбирается животное, его дом, пища. Ребенок объясняет, почему подобрано данное сочетание (*н-р: собака-будка-мясо, кости; пчела-улей-нектар*).

2) Круги раскручиваются, ребенком объясняется сочетание объектов, которые при произвольном раскручивании оказались в красном секторе (*н-р: заяц-пальма-нектар*). Составляется рассказ на основе фантастического преобразования. Организуется продуктивная деятельность по итогам преобразования.

## 5. Умная сова.

В кармашке собираются для детей интересные факты или события. Например, используется книга Бианки «Хвосты». Из рассказа дети узнают, что хвосты для животных – помощники и они выполняют различные функции.



Задачи: Расширять представления детей о функциях хвостов в жизни животных. Классифицировать хвосты по функциям и рассказывать о полученном результате.

Дети с помощью морфологической таблицы распределяют животных по классам и по функциям хвостов. По горизонтали располагаются картинки-символы, обозначающие функции хвостов (*н-р: хвост-рука, хвост-оружие нападения, хвост-руль*), по вертикали – классы животных. В окошки на игровом поле в месте пресечения вертикали и горизонтали ребенком ставится нужный объект (*н-р: хвост-рука встречается у морского конька, он цепляется хвостом за водные растения и ждёт добычу, он относится к классу рыб, хвост-защита имеется у лошади, зебры, они отгоняют им насекомых, относятся к классу млекопитающих*).

## 6. Работа с проблемами.

Проблемы есть не только у людей, но и у животных. Проблемы создаются заранее педагогом, размещаются на игровом поле, задача детей постараться решить проблему с помощью моделей мышления.

