

## ТРИЗ технологии - Метод «Данетки».

Используя дидактическую игру «Данетка», дети учатся задавать вопросы продуктивно-поискового типа. У игры "Данетка" нет ограничений по возрасту. При угадывании можно задавать вопросы, но ответом на них могут быть только слова «да» и «нет» (а также «не имеет значения»).

Данетки бывают разными

### **Игра - «Числовая «Данетка»**

(со 2 младшей группы)

Цель: обучать мыслительному действию, работать с недостатком данных.

Ход:

1. На доске чертим горизонтальную ось с цифрами.
2. Ведущий говорит: Я задумала число до 10 (20), а вы должны отгадать его.
3. Дети задают вопросы, а воспитатель отвечает «да» или «нет».

Но детей сначала надо научить задавать вопросы.

Дети должны делить числовую ось всегда пополам, т.е. находить цифру и

спрашивать: - Это число больше 5? Меньше 5?

Затем дети делят следующую половину пополам и спрашивают:

- Это больше 3? Меньше 3?

Снова делят часть:

- Это крайняя цифра? Первая? В середине?

### **Игра - Пространственная «Данетка»**

(с игрушками, геометрическими формами)

Цель: обучение мыслительному действию.

Ход:

1. Линейная: с игрушками, геометрическими формами.

На стол выставляется 5(10, 20) игрушек.

Ведущий: Я загадала игрушку, а вы должны сказать – это слева или справа от машины (машинка стоит посередине).

2. Плоскостная: на листе (столе, доске) располагаются предметные картинки.

Дети мысленно делят лист бумаги по вертикали пополам.

Ведущий: У меня загадана картинка. Задавайте вопросы.

Дети: Это справа (слева) от середины?

Затем дети делят лист по горизонтали:

- Это ближе (дальше) от меня?

Это слева (справа) от телевизора?

Это в верхней половине? (нижней половине?)

В средней группе используется большое количество картинок, игрушек, цифры, буквы.

### **Игра «Данетка» на загаданное слово.**

Цель: классификация объектов, умение находить задуманный предмет, отсекая лишние признаки.

Ход:

Ведущий загадывает предмет. Дети задают вопросы. Ведущий должен научить детей задавать вопросы по определенной схеме (схема в мозгу ребенка).

Объект

Природный Рукотворный

живой неживой

Примечание:

1. Ведущий не должен принимать ответы по перечислению объектов.
2. Необходима «остановка» для обобщения ответов детей.
3. Загадываются объекты реального мира.