

«Системное лото»

Цель: Создать условия для развития системного мышления детей.

Игра представляет собой набор игровых полей и карточек. Задача заполнить все поля системного оператора.

Вариант 1: Упражнение.

Игроки разбирают поля, заполняют их карточками, объясняют свой выбор.

Вариант 2: Лото.

Игроки разбирают поля. Ведущий достает карточку и называет её. Игрок с соответствующим объектом на поле поднимает руку. Выигрывает тот, кто быстрее остальных заполнит поле.

Набор карточек может иметь несколько вариантов, так как заполнять системный оператор мы можем с разным контекстом. Например - в качестве надсистемы можно выбрать классификационную группу объекта, область применения или место нахождения/хранения/обитания. А временные изменения объекта рассматривать как функциональные (Шкура-Свитек-Скафандр), так и предметные (Шерсть-Пряжа-Свитер)


