

Консультации для родителей

сидим дома. так надо

Эта эффектная и звонкая аббревиатура - **ТРИЗ** - расшифровывается как "Теория решения изобретательских задач". Ее создателем в 1948 г. стал Генрих Саулович Альтшуллер, который был известен широкой публике в 60-е гг. как писатель-фантаст под псевдонимом Г. Альтов. Вообще, изначально **ТРИЗ** создавалась вовсе не для детей, а для серьезных инженеров-практиков, которым нужно было решать сложные технические задачи на производстве. Однако сейчас как в нашей стране, так и за рубежом эту теорию применяют и в других областях жизни. В том числе и в качестве методики раннего развития.

Детский возраст – период бурной речевой деятельности. Поэтому каждое занятие по ТРИЗ – это коллективная игра, по существу, творческая работа, а значит, интенсивное ощущение радости жизни. Радость ребёнку необходима, как кислород, она вызывает прилив сил, даёт возможность полнее раскрыться творческим способностям.

Пусть Вас не смущает это громкое название – ТРИЗ – теория решения изобретательских задач. Всё грандиозное начинается с малого. А ТРИЗ – это уже, скорее, символ умных, ищущих инженеров, конструкторов, которые, наконец, поняли, что чем раньше начать развивать у детей речь, логическое мышление, фантазию, наблюдательность, внимание, тем плодотворнее будет работа.

Занятия по развитию речи с использованием ТРИЗ - технологий это импровизация, игра, мистификация. Детей не надо искусственно возбуждать, заводить. Стоит только верно почувствовать, чем живёт каждый из сидящих за маленьким столом, уловить нерв, определяющий доминанту занятия – и рождается Действие, в котором все участвуют на равных основаниях.

Одним из основных показателей уровня развития ребёнка можно считать богатство его речи. И от этих данных во многом зависит его общее психическое развитие и будущая успешность в школе. Вот почему в ТРИЗ - педагогике основное внимание уделяется именно этому направлению. Способность общаться, познавать мир, планировать свои действия формируются у ребёнка по мере развития его речи.

Занимаемся дома

Поиграйте с ребенком в игры, которые способствуют развитию диалектического мышления. На детском уровне метод проб и ошибок, который используется при решении простых задач, можно представить в виде игры.

Игра "Хорошо - плохо"

Эта игра учит детей самостоятельно находить противоречивые свойства. Выбирайте любой объект, который нейтрален для ребенка, не связан с жестко положительными или отрицательными эмоциями. Например: лужи на улице. Предложите малышу придумать плюсы и минусы для такого явления.

Игра "А что, если..."

Предложите ребенку простой вопрос из повседневного быта или сказки, которую вы читаете вместе: "А что, если сестрица Аленушка не пойдет искать братца Иванушку?". "А что, если ты промочишь ноги на прогулке?". Не отмечайте ни одного решения, просто анализируйте работу мысли ребенка: - Если я промочу ноги, то, наверное, пойду домой. - Мы собираемся гулять в лесу, до дома далеко. - Тогда я... Понимание противоречий - одна из важнейших составляющих ТРИЗ. Не бойтесь показывать их ребенку в быту: в этом комбинезоне ты будешь очень красивая, но в нем неудобно играть в песке; мы можем подольше погулять, но тогда закроется магазин, и мы не успеем купить вкусного и т.п.

Игра "Наоборот"

Предложите ребенку отгадать обратные признаки, действия (функции) холодный - ? полный - ?). А теперь придумайте, что совмещает в себе эти свойства? Например, что у нас острое и тупое одновременно? (Нож: лезвие острое, ручка - тупая.) Придумайте теперь обратные действия (разрезать - ?). Это основа, а дальше уже можно переходить к главному: формулировать противоречие и решать изобретательские задачи. Помните, что решения изобретательских задач могут быть более или менее удачные. Наилучшее определяется с точки зрения идеального конечного результата. Так что работа по материалам ТРИЗ - это творчество. Приведем примеры задач:

- Я инопланетянин. Как вы мне объясните, что такое "карандаш"? Только моему переводчику очень тяжело переводить множество слов вашего объяснения, пожалейте его.
- Как измерить ядовитую змею в зоопарке, чтобы она не укусила?

Игра "Теремок"

Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.

Реквизит: рисунки разных объектов, например: гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т.д. На каждого ребенка - один рисунок.

Ввод в игру: напоминание сказки "Теремок" и предложение сыграть сказку в измененном виде.

Ход игры: каждый участник (мама, пап, сестра, братья) получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (кстати, теремок может быть чисто

условным - шкафчик, коврик или просто часть комнаты) и проводят с хозяином следующий диалог:

- Тук, тук, кто в теремочке живет?
- Я (называет себя, например, гитара). А ты кто?
- А я (называет себя, например, яблоко). Пустишь меня в теремок?
- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у гитары, и у яблока есть палочка. После этого гость заходит в теремок, а к хозяину обращается следующий участник игры. И так, пока все не зайдут в теремок. Если кто-то не сможет ответить хозяину, остальные могут помочь. Играть можно не только в группе, но и с отдельным ребенком. Тогда ведущий и ребенок попеременно становятся хозяином и гостем, а вместо рисунков используйте бытовые предметы.

Игра "Маша - Растеряша"

Цель: тренировать внимание, умение видеть ресурсы при решении проблем. *Предшествующий этап:* ознакомление детей с функциями различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?..

Ввод в игру: рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые все путают и теряют. Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам.

Ход игры: ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к ребенку:

- Ой!
- Что с тобой?
- Я потеряла (называет какой-то предмет, например нож). Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например хлеб отрезать)? Играющий называют те вещи, что подходят для выполнения данной функции, например: пилой, топором, леской, линейкой. А можно и рукой отломать! Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.

Игра "Да – Нет" в линейном ряду

Цель: найти загаданную ведущим картинку, с помощью наименьшего количества вопросов.

Правило игры: играющие должны задавать вопросы, которые отсекали бы сразу половину объектов в ряду, для этого нужно найти серединный объект.

Оборудование: слева направо выставлены картинки: машина – конфета - помидор – чайник – карандаш - береза – цветок.

Игровое действие: угадать картинку (загадана картинка – карандаш).

Вопросы, на которые ведущий отвечает «да»:

- Это справа от чайника? (чайник - срединный объект)
- Это слева от березы? (береза – срединный объект в оставшейся части)
- Это карандаш?

Результат: Картинка отгадана после трех вопросов. Признак, по которому происходило сужение поля поиска, это местонахождение объекта в линейном ряду.

Подготовила воспитатель Хохлова Е.А.