**Консультация для родителей**

**«Использование методов ТРИЗ в детском саду и дома»
Составитель Севостьянова Ольга Николаевна, старший воспитатель МБДОУ «ЦРР – д/с № 2 «Светлячок**

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.

В настоящее время приемы и методы технического ТРИЗ с успехом используются в детских садах для развития у дошкольников изобретательской смекалки, творческого воображения, диалектического мышления.
 Цель ТРИЗ – не просто развить фантазию детей, а научить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов. Дать в руки воспитателям и родителям инструмент по конкретному практическому воспитанию у детей качеств, творческой личности, способной понимать единство и противоречие окружающего мира, решать свои маленькие проблемы.
Программа ТРИЗ для дошкольников – это программа коллективных игр и занятий с подробными методическими рекомендациями. Все занятия и игры предполагают самостоятельный выбор ребенком темы, материала и вида деятельности. Они учат детей выявлять противоречивые свойства предметов, явлений и разрешать эти противоречия. Разрешение противоречий – ключ к творческому мышлению.
 Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Взрослый не должен давать детям готовые знания, раскрывать перед ними истину, он должен учить ее находить. Обучение решению творческих изобретательных задач осуществляется в несколько этапов.
 На первом этапе - поиск истины и сути. Ребенка подводят к проблеме многофункционального использования объекта.
 Следующий этап – это «тайна двойного» или выявление противоречий в объекте, явлении, когда что-то в нем хорошо, а что-то плохо, что-то вредно, что-то мешает, а что-то нужно.
 Следующий этап – разрешение противоречий. Для разрешения противоречий существует целая система игровых и сказочных задач.

 Использование в работе методов и приемов ТРИЗ позволяет отметить, что малыши почти не имеют психологических барьеров, но у старших дошкольников они уже есть. ТРИЗ позволяет снять эти барьеры, убрать боязнь перед новым, неизвестным, сформировать восприятие жизненных и учебных проблем не как непреодолимых препятствий, а как очередных задач, которые следует решить. Кроме того, ТРИЗ подразумевает гуманистический характер обучения, основанный на решении актуальных и полезных для окружающих проблем.

 **Логические вопросы:**

· Кто быстрее долетит до цветка: гусеница или бабочка?

· Кто быстрее  доплывёт до берега: утята или цыплята?

· Что можно увидеть с закрытыми глазами? (Сон.)

· Что будет с красным платком, если его опустить на 5 минут в синее море? (Станет мокрым.)

· Что вниз вершиной растёт? (Сосулька.)

· Кто громче залает: собака или кошка?

· Как лучше и быстрее сорвать арбуз с дерева? (Арбуз на дереве не растёт.)

· У Миши 3 пары варежек. Сколько варежек на правую руку?

· Сколько грибов можно вырастить из семян ели?

· Что лучше найти : 5 мухоморов или 1 боровик?

**Игры по пути домой**

1. **Игра «Природа и человек»**

Цель: закрепить, систематизировать знания  о том, что создано человеком и что дает человеку природа.

· Что сделано человеком?

· Что создано природой?

1. **Игра «Превращения»**

Взрослый даёт задание: назвать то, во что может превратиться любой объект.

Например:

· кружка без ручки (в стакан);

· кепка без козырька (в шапку);

· кувшин без горлышка и ручки (в вазу);

· диван без спинки (в кровать);

·  стул без спинки (в табурет);

· кресло без подлокотников (стул).

1. **Игра «Сколько»**

Цель: Учить формировать вопрос, наблюдать, доказывать и защищать свою  точку зрения.

    По дороге домой предложить придумать, как можно больше  вопросов, начинающихся со слово  «сколько?»

Например :

· Сколько этажей у этого дома?

· Сколько детей играет в песочнице?

· Сколько детей стоит у песочницы?

· Сколько деревьев справа  от  дороги?

· Сколько деревьев слева от дороги?

1. **Игра «Угадай по части»**

Цель: Учиться задавать вопрос, правильно его формулировать.

Возможные  вопросы:

- У этого предмета есть руль?-«Да»

Догадываемся , что  речь идет о транспорте ...

- У него есть шапочка?

- «Да»

-это гриб !  и.т.д

маленького человека.

 **Игра «Хорошо – плохо»** может возникнуть неожиданно, когда вы с ребенком дома, по пути в магазин, в детский сад. Игра будет проходить живо, если вы с ребенком будете проигрывать ее в ролях: мама говорит, что хорошо, а ребенок – что плохо (или наоборот). Вопросы задаются по принципу: «что-то хорошо – почему?», «что-то плохо – почему?» - идут по цепочке: Лиса – это хорошо. Почему? Потому что она красивая, пушистая, мягкая, рыженькая. Лиса – это плохо. Почему? Потому что ворует кур и гусей, ест мышек и зайчиков. Кто первым закончил, тот и проиграл. Хорошо, если ваш малыш сам начнет эту игру, т. к. ежедневно встречаясь с массой предметов, явлений, проблем, он будет маленьким философом, анализируя окружающий мир и его противоречия, будет развивать речь, закреплять ранее полученные знания. В дошкольном возрасте формируются мыслительные операции: анализ, синтез, сравнение и обобщение. Понимание имени признака –звук, цвет, форма и т. д. является важнейшим инструментом формирования обобщения.

 **Игры «Да-нет**» позволяют не только качественно сформировать классификационные навыки, но и дают возможность развивать творческое мышление детей. В процессе игры ребенок учится выбирать, по какому признаку он классифицирует объекты окружающего мира. В чем суть игры: один человек загадывает – другой или другие отгадывают. Загадать можно все что угодно: число, букву, предмет, явление, произведение искусства, слово и т.д. На первый взгляд задача кажется легкой, но не тут то было – вопрос необходимо поставить так, чтобы на него можно было ответить только да или нет. В основе этой игры не перебор вариантов (или простое угадывание), а целенаправленная система сужения поля поиска. Например: Мама: Даша, я загадала слово Даша: это предмет рукотворного мира? (детям вначале нужно объяснить, что все предметы и объекты делятся на предметы и объекты природного происхождения или рукотворного мира) Мама: Нет Даша: это объект природного мира? Мама: Да Даша: это растение? Мама: нет Даша: это животное? Мама: Да Даша: это животное дикое....и т.д. Таким образом, Даша сужает поле поиска и находит отгадку. С маленькими детьми нужно загадывать что-то легкое, то, что входит в их круг общения, в их опыт, то с чем дети могут реально столкнуться. С детьми старше (от 6 и т.д. лет) можно загадывать абстрактные понятия и то, что ребенок не может увидеть и ощутить прямо сейчас.

**В игре «Маша растеряша»** тренируем внимание ребенка, умение видеть возможность решения проблемы. Знакомим детей с функциями различных предметов: зачем нужны ложка, дверь, холодильник и т. д. Рассказать ( с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые все путают и теряют, попросить ребенка оказать дружескую помощь таким Машам – растеряшам. Ход игры: мама берет на себя роль Маши – растеряши и обращается к ребенку: - Ой! Что с тобой? -Я потеряла… (называет какой – либо предмет, например, нож) Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, хлеб отрезать)? Ребенок называет ресурсы для выполнения данной функции, например: пилой, топором, линейкой и т. д. Маша – растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.

**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.

**Рекомендации: Уважаемые родители! Выявив одну способность, не следует забывать о других. Строить занятия с ребенком нужно исходя из необходимости как можно больше охватывать мыслительных операций. Оснащайте ребенка разнообразными способами познания окружающего мира. Находите те способы познания и тренировки мыслительных операций, которые нравятся вашему ребенку. Учите ребенка не останавливаться на тех формах познания, которые стали привычными и гарантируют успех. Все это помогает ребенку подсознательно выстраивать механизмы эффективного развития аналитических и творческих способностей. В любом развитии следует исходить из интересов, проявляемых ребенком, но при этом учитывать возможности его возраста и индивидуальные особенности. Тогда успех в развитии  обеспечен!**