

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 16 «ЛУЧИК»**

**МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ СИМФЕРОПОЛЬ**

**РЕСПУБЛИКИ КРЫМ**

295044, Республика Крым, г. Симферополь, ул. Эмель, д 6.

Тел. +7(3652) ХХХХ E-mail: [luchiksad16@mail.ru](mailto:luchiksad16@mail.ru)

ОКПО 28430340, ОГРН 1189102007698, ИНН/КПП 9102243584/910201001



**КОНСУЛЬТАЦИЯ**

**По теме: «Развитие ребенка с помощью технологии ТРИЗ»**

**Выполнила:**

**Ваниева Э.Д.**

**Консультация для родителей**

**«Развитие ребенка с помощью технологии ТРИЗ»**  
  
Развитие познавательной деятельности ребёнка эффективнее всего осуществляется в процессе игры. Опора на игру является основным путём включения детей в учебно-познавательную деятельность и в то же время способом раскрытия личности, развития её способностей. Игры способствуют умственному и социальному развитию ребенка. Содержание их направлено на развитие внимания, восприятия, мышления, воображения.  
Терпение и доброжелательность, фиксация внимания ребёнка на успехе, использование словесных поощрений и разных форм несловесной поддержки (улыбка, пожатие руки и т. д.) позволят взрослым не только удовлетворить детей в познании, но и создать психологический комфорт в семье.  
Играть с ребёнком можно перед сном, во время болезни, в плохую погоду, на кухне, во время прогулок.  
Одно из главных направлений технологии ТРИЗ (теория решения изобретательских задач) - знакомить детей с противоречиями. Это один из способов показывать жизнь ребенку такой, какая она есть, - противоречивой. Каждый день и каждый час мы сталкиваемся с массой противоречивых явлений и понятий (если я рано встану, то успею на работу, но не высплюсь; если полечу на самолёте, то доберусь быстрее, но билет стоит дороже) .  
Первый шаг к тому, чтобы ребёнка научить решать задачу, противоречие - это видеть в предмете хорошее и плохое. С этой цель с детьми можно играть в игру «Хорошо - плохо». На первый взгляд она кажется простой (если преподносить истины по старинке, в чёрно-белом варианте: драться это плохо, а дружить - это хорошо). А если давать эту игру и открывать перед детьми настоящий окружающий мир, значит, нужно действовать по правилам: все явления, предметы, поступки сказки рассматривать в начале с хорошей позиции, затем с плохой, но обязательно вернуться к положительному, хорошему, помня о том, что мы формируем совсем маленького ребёнка. Для более глубокого понимания этой философской игры приведу несколько примеров: Сказка — это хорошо или плохо?  
- А что хорошего в сказке?  
- В сказке есть хорошие герои? Назовите?  
- А в сказке есть плохие герои? Кто плохие? (Баба-Яга, Кощей Бессмертный.)  
- А почему они плохие?  
- Что хорошего может происходить со сказочными героями?  
- А что плохого может произойти с ними7  
Тогда получится, что в сказке есть и хорошее и плохое. Но в сказке всегда происходит что-нибудь необычное, интересное, волшебное  
А сейчас используем игру «Хорошо плохо» для анализа героев в любой ситуации известной сказки «Рукавичка»  
Хорошо:  
Для деда (потерял рукавичку) : баба сошьёт новую;  
Для зверей (нашли) : будет где жить, спрятаться от холода, будет вместе весело.  
Для рукавички: она не пропадёт даром, пригодится зверям.  
Дед (нашёл) : радость, не будут мёрзнуть руки, не надо шить новые.  
Для рукавички (нашёл) : она сшита по руке деда, ей удобно только на руке деда, дед после работы высушит её на печке.  
Плохо:  
Для деда (потерял) : будут мерзнуть руки, неудобно работать, бабка недовольна:  
Для зверей (нашли) : всем в рукавичке тесно, рукавичка на дороге, могут на неё наехать:  
Для рукавички: будет лежать, может занести снегом, звери могут от тесноты порвать её:  
Для зверей (дед нашёл) : не будет тепло;  
Для рукавички (нашёл) : дед во время работы может порвать, потерять её снова и т д.  
Хорошо - плохо в природных явлениях  
Зима это хорошо: можно кататься на санках, лыжах, играть в снежки, зимой самый чудесный праздник Новый год, но зима - это плохо: можно замёрзнуть, поскользнуться, много ненастных дней, рано темнеет, меньше встреч с друзьями, нужно много одежды надевать. И тем не менее, зима - это замечательно!  
Дождь - это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев, для земли и будущего урожая, но плохо - намочит нас, бывает холодным.  
Во всех вариантах игр «Хорошо - плохо» нужно, повторяю, обязательно после рассматривания плохой стороны в итоге вернуться к хорошему. Игра эта не надоест, будет проходить живо, если вы с ребёнком будете проигрывать её в ролях: мама будет говорить, что хорошо, ребёнок - что плохо (и наоборот) Кто первый закончил, тот проиграл.  
Весьма результативно будет, если ваш малыш сам начнёт игру. Ежедневно встречаясь с массой проблем, явлений, предметов - он уже будет маленьким философом, анализируя окружающий мир и его противоречия с различных позиций.  
Игра «Наоборот» (Противоположные значения)  
Игра «Противоположные значения. » (этап 1 и 2) подготавливает детей к совладению таким инструментом ТРИЗ, как приём «наоборот».  
На первом этапе ведущий называет одно из слов - антонимов, а ребенок должен назвать слово, имеющее относительно названному противоположное значение. Например: Много - мало. Узкий широкий. Больной - здоровый. День -ночь  
На втором этапе можно предложить детям вставлять недостающие слова противоположного значения в стихотворные строки.  
Например:  
Скажу я слово - высоко. А ты ответишь – низко. Скажу я слово - далеко. А ты ответишь - близко. Скажу тебе я слово - трус. Ответишь ты - храбрец. Теперь начало я скажу, Ну, отвечай. (конец).  
С удовольствием ищут дети ответы на загадки:  
Я антоним к слову лето,  
В шубу снежную одета  
Хоть люблю мороз сама  
Потому что я. (зима) .  
К слову антоним дети привыкают быстро. Дети любят также выполнять и такое задание, как закончить самим народные пословицы, например:  
Ученье - свет, а не ученье (тьма). Знай больше, а говори. (меньше) и т. д.  
На третьем этапе игру можно усложнять, подбирая слова противоположные по значению (функция) :  
Волк (злой) - бабушка (добрая) Карандаш и пишет - резинка (стирает)  
Только необходимо предложить ребёнку объяснить в каждом конкретном случае, почему он сделал такой выбор.  
Этот этап игры позволяет сравнивать не только сказочные персонажи типа «Золушка (ласковая) - мачеха (грубая) », но и все, что детей окружает в комнате. Можно предложить для сравнения игрушки, природные явления, а также семейные отношения («Я - моя семья») .  
Постепенно от объяснений ребёнком его выбора можно отказаться, так как прежде чем сказать слово, он его продумывает.  
Когда Выявление противоречий свойств перестанет вызывать трудности у детей, начиная с 4-5 лет можно переходить к следующему, четвертому этапу - где после нахождения противоположного слова нужно найти третье, которое несло бы в себе смысл первых двух слов.  
Например:  
Горячий - холодный = утюг, солнце, ребенок (горячий, когда болеет). Тёмный - светлый = тельняшка чёрно-белый телевизор и т. д. Таким образом, здесь ребёнок непроизвольно начинает знакомиться со способами разрешения противоречивых требований к объекту или явлению, вплотную подходит к понятию «противоречие».