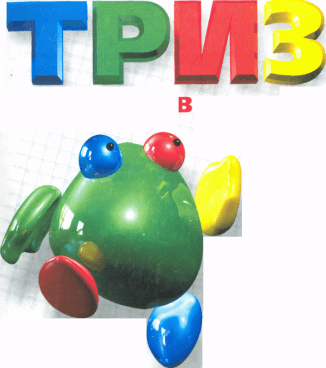
***Папка передвижка***

**«Развивающие игры ТРИЗ»**



Пусть Вас не смущает это громкое название ТРИЗ – теория решения изобретательских задач.  Всё грандиозное начинается с малого.

ТРИЗ для дошкольников – это система коллективных игр, занятий, призванная не изменять основную программу, а максимально увеличивать ее эффективность. Умелое использование приемов и методов ТРИЗ успешно помогает развить у дошкольников изобретательскую смекалку, творческое воображение, диалектическое мышление.

Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Педагог не даёт готовые знания, не раскрывает перед детьми истину, он учит ее находить. Если ребенок задает вопрос, не надо тут же давать готовый ответ. Наоборот, надо спросить его, что он сам об этом думает. Пригласить его к рассуждению. И наводящими вопросами подвести к тому, чтобы ребенок сам нашел ответ.

Основным рабочим механизмом ТРИЗ служит алгоритм решения изобретательских задач. Овладев алгоритмом, решение любых задач идет планомерно, по четким логическим этапам.

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**

***Игра «Природа и человек»***

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

· Что сделано человеком?

· Что создано природой?

***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).

***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?

***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



***Игра "Перевирание сказки".***

Возможно, эта игра знакома многим из вас. С нашей же точки зрения она обладает следующими дидактическими свойствами, оправдывающими ее использование на логопедических занятиях по развитию связной речи - она обучает ребенка одновременно операции декомпозиции и композиции.

Рассмотрим в качестве примера всем известную сказку:

- Жила-была девочка, которую звали Желтая Шапочка:

- Не Желтая, а Красная

- Ах да, Красная. Так вот, позвал ее папа и :

- Да нет же, не папа, а мама.

- Правильно. Позвала ее мама и говорит: сходи-ка к тете Марине и отнеси ей:

- К бабушке она велела ей сходить, а не к тете:

И так далее.

***«Давай поменяемся»***

 Правила игры: Игра проводится подгруппой. Каждый ребенок загадывает свой объект (можно на одну тему) и говорит, что он умеет делать. Затем идет обмен функциями между детьми, загадавших объект.

Ход игры:

Р1: Я – слон. Я могу обливаться водой из хобота.

Р2: Я- еж. Я могу сворачиваться клубком.

Р3: Я – заяц. Я могу быстро скакать.

Затем идет обмен функциями. Еж теперь может обливаться водой из хобота. Как это? А слон объясняет, как он научился быстро скакать, а заяц сворачиваться  клубком.

***Игра «Найди друзей»***

 Правила игры: Ведущий называет объект, выделяет его функцию, а дети говорят, кто или что выполняет эту же функцию.

Примечание: В данную игру можно играть подгруппой, или группой при фронтальных формах работы (на занятии). Игру рекомендуется использовать после того, как дети ознакомятся с понятием «функция».



***«Чудесный экран» («девятиэкранка»)***

В основе системного подхода к объекту природного мира лежат следующие мыслительные шаги:

- выбирается объект и перечисляются его разнообразные свойства и признаки.

- определяется подсистема природного объекта.

- определяется надсистема объекта: по месту обитания; по классу или группе, к которым он относится.

- рассматривается процесс развития объекта в прошлом.

- рассматривается развитие объекта в будущем.

В качестве средства системного мышления выступает «чудесный экран».

Форма организации игр:

- Карточки с изображением объекта, линии его развития, составляющих частей и места функционирования.

Игровое действие – составление «чудесного экрана» (девятиэкранки).

-  Словесное восстановление «девятиэкранки» по стихотворению:

***«Что-то»  автор М.С.Гафутулин.***

Если мы рассмотрим что-то…

Это что-то для чего-то…

Это что-то из чего-то…

Это что-то часть чего-то…

Чем-то было это что-то…

Что-то будет с этим что-то…

Что-то ты сейчас возьми, на экранах посмотри!

Игровое действие при этом:

Конкретный объект обозначается словом, указывается функция и т.д. Предполагаемый результат по итогам универсальных игр: к концу дошкольного возраста о любом объекте ребенок может системно размышлять: выделять его функцию (свойства), рассматривать его место и взаимосвязи с другими объектами, а также возможность преобразования во времени.