

Игры ТРИЗ для дошкольников.

ТРИЗ – это теория решения изобретательских задач. Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Педагог и родитель не должен давать детям готовые знания, раскрывать перед ними истину, он должен учить ее находить. Если ребенок задает вопрос, не надо тут же давать ответ. Наоборот, надо спросить его, что он сам думает об этом. Пригласить его к рассуждению, и наводящими вопросами подвести к тому, чтобы ребенок сам нашел ответ.

Основными целями ТРИЗ-образования является развитие творческих способностей; активизация творческого мышления для продуктивной познавательной, исследовательской и изобретательской деятельности; формирование качеств творческой личности. Мы должны сформировать у детей творческое мышление, воспитать творческую личность, подготовленную к решению любых задач в различных областях деятельности. Важно учить ребенка сильному мышлению, способному к творчеству, изобретательству, решению задач не только в рамках образовательной программы, но и вне её. Для этого ему надо давать творческие задачи, на которые нет готового ответа и учить их решать.

Вы слышали такой термин как «инерция мышления»? Инерция мышления – это предрасположенность к какому-либо конкретному методу и образу мышления при решении задачи, игнорирование всех возможностей, кроме единственной, встретившейся в самом начале. С инерцией мышления мы встречаемся постоянно, она вносит комфорт и спокойствие в нашу жизнь, хотя иногда и может сослужить плохую службу. Привычка есть одни и те же блюда, одеваться одинаково, сидеть на одном и том же месте и даже писать одной и той же ручкой – все это проявления психологической инерции. Какие бывают виды инерции:

- Полное отрицание и неприятие новой идеи.
- Принятие на веру положений, высказанных авторитетными людьми.
- Использование старых принципов действия в новых устройствах.
- Неумение переносить знания в смежные или другие области.
- Использование объектов только по прямому назначению.

У инерции есть и положительные стороны, она помогает человеку делать простые вещи не задумываясь, например, закрывать дверь, есть ложкой, пройти в темноте в знакомом помещении, не ударившись и так далее. И только тогда, когда нужно придумать что-то новое, в любой области, такие ответы как: этого не может быть, это невозможно и так далее – такая инерция вредна. И поэтому важно поддерживать способность к творческому мышлению и фантазированию.

Прежде чем перейти к играм хочу вас попросить, дайте детям время подумать, не подсказывайте сразу, а направляйте, задавая дополнительные вопросы. Вы удивитесь насколько они творческие от природы. Все примеры ответов детей даны для вас как пример, не более. Девиз ТРИЗ-педагога – «Можно говорить всё» - и дети раскрепощаются и говорят, и придумывают, и изобретают. Так как в ближайшие дни вы будете этим педагогом для своего ребёнка, помните об этом.

День первый:

Игра: Что умеет делать?

Цель: формирование умения выявлять функции объекта.

Правила игры: Родитель называет объект. Ребёнок (дети) должен(-ны) определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

Пример игры:

Начните с того, что объясните ребёнку правила игры. (Р – родитель, Д – дети)

Родитель: Дерево.

Дети: Растёт, даёт плоды, закрывает от солнца, шелестит листьями и т.д.

Р: Что может мяч?

Д: Прыгать, катиться, плавать, сдуться, потеряться, лопнуть, подпрыгивать, пачкаться, лежать.

Р: Давайте пофантазируем. Наш мяч попал в сказку " Колобок". Как он может помочь Колобку?

Примечание: Можно перемещать объект в фантастические, нереальные ситуации и смотреть, какими дополнительными функциями обладает объект.

Р: Вежливый человек - это какой и что умеет делать?

Д: Здраваться, вежливо провожать гостей, заботиться о больном человеке или собаке, он может уступать место в автобусе или трамвае старушке, а еще сумку донести.

Р: Еще?

Д: Выручить из беды или трудного положения другого человека.

Р: Что может растение?

Д: Расти, пить воду, расцветать, закрываться, может качаться от ветра, может погибнуть, может вкусно пахнуть, а может и невкусно, может колоться.

Р: Что может слон?

Д: Слон умеет ходить, дышать, расти. Слон добывает себе пищу, перевозит грузы, людей, выступает в цирке. Он помогает людям в хозяйстве: бревна даже таскает.

Р: Что может лед?

Д: Лед может расколоться, треснуть.

Р: А что полезного может делать лёд?

Д: Его можно прикладывать к шишке. Продукты хранятся в холодильнике, а там есть лед.

Р: Что можно делать со льдом?

Д: Можно раскрашивать красками, сделать разноцветные льдинки. Можно кататься по льду на коньках и просто на ногах. Льдинками можно украшать всякие снежные постройки.

Р: Что может дождь?

Д: Капать, литься как из ведра, создать лужи, поливать растения. Дождь делает воздух свежим, моет дороги, чтобы они были чистыми и красивыми. Дождь может моросить.

День второй:

Игра: На что похоже?

Цель: Развитие ассоциативности мышления, обучение сравнениям разнообразных систем.

Правила игры:

Родитель называет объект, а ребёнок (дети) называют объекты, похожие на него.

Похожими объекты могут по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать картинки предметные, особенно на этапе ознакомления с игрой. Родитель просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

Ход игры:

Родитель: На что похожа улыбка?

Дети: На радугу, на месяц на небе, на солнечную погоду.

Р: Половник?

Д: На ковш у экскаватора, на созвездие "Большая медведица", на зонтик, на лопату.

Р: Он похож на микрофон? (Ждёте ответа ребёнка, только потом поясните почему да) Микрофон имеет две части: сам микрофон и ручку, а половник тоже состоит из ковша и ручки. Микрофон тоже может быть металлическим, как и половник, или в нем могут быть металлические части и так далее.

Неживая природа.

Р: На что похож дождь?

Д: На лейку, когда из лейки что-то поливают, на душ.

Р: А душ какой бывает?

Д: Холодный и тёплый.

Р: Когда дождь бывает холодным, а когда тёплым?

Д: Дождь летом бывает тёплым, а осенью холодным.

Развитие речи

(расширение словарного запаса, обозначающих названия предметов).

Р: На что похожа иголка?

Д: На булавку, на кнопку, на гвоздь, на лезвие ножа, на стержень от ручки (вы можете начать, назвав одно, чтобы задать вектор ребёнку).

Р: То есть все эти предметы объединяются одним признаком: острые и металлические. А ещё?

Д: Еще на колючки у ежика и кактуса, на застежку у сережки, которая в ухо вставляется, она тоже острая. (Дайте ребёнку подумать, направьте вопросом, например: Если иголкой можно уколоться, на что ещё похожа? Чем ещё можно уколоться?)

Это лишь пара примеров игры, выбирайте разные объекты, в эту игру вы можете играть ежедневно, меняя объекты, изучая новые.

День третий:

Игра: Раньше-позже

Цель: учить составлять логическую цепочку действий, закреплять понятия сегодня, завтра, вчера. Развивать речь, память.

Правила игры:

Родитель называет какую-либо ситуацию, а ребёнок (дети) говорит, что было до этого, или что будет после.

Ход игры:

Р: Мы сейчас играем, а что было до того, как мы стали играть?

Д: Мы спали (например).

Р: А до этого?

Д: До сна мы кушали.

Р: А как ты думаешь, что мы будем делать после того как поиграем?

Д: После игры мы обычно...

Р: Какой сегодня день недели?

Д: Вторник.

Р: А какой день недели был вчера?

Д: Понедельник.

Р: Какой день недели будет завтра? А послезавтра?

Р: Что ты обычно делаешь утром, когда проснёшься?

Д: Умываюсь и чищу зубы (ответ может быть любым, играю, кушаю, это не принципиально)

Р: А что ты делал перед тем как заснуть вчера?

Д: Играл.

День четвёртый:

Игра: Пинг-понг

Цель: учим подбирать слова-антонимы, ассоциативное мышление.

Ход игры: Родитель называет слово – ребёнок (дети) называет(ют) слово противоположное по значению.

Например: Черное – белое; вход – выход; вперед – назад; большой – маленький; и т. д.

Ваша задача помочь придумать слова и ответы, и не только с приставкой «не»: съедобный – несъедобный. (Вот вам и первое задание для родителей ;))

Игра: Где живет?

Цель: выявление над-системных связей, развитие речи и мышления.

Правила игры:

Родитель (а потом и ребёнок, меняйтесь ролями это тоже здорово) называет предметы окружающего мира. В возрасте вашего ребёнка это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой

природы (стол, шкаф, ложка, мишка, заяц и т.д.) Ребёнок на это называет среду обитания живых объектов и место нахождения реальных и фантастических объектов. Примеры ниже.

Ход игры:

Р: Я загадал медведя, где живет медведь?

Д: В лесу, в зоопарке.

Р: А где еще может жить медведь?

Внимание! Тут вы можете столкнуться с «не знаю» и это нормально, ваша задача как родителя не дать готовый ответ, а подтолкнуть, направить, это не только помогает развивать ребёнка, но и даёт ему чувство уверенности в себе.

Д: Не знаю.

Р: Давай подумаем вместе. Если я нарисую мишку, то он будет какой?

Д: Нарисованный.

Р: Значит где ещё может жить мишка?

Д: На рисунке.

Р: А ещё?

Д: В мультфильмах, на фантиках конфетных.

Р: Где живет собака?

Д: В конуре, если она дом охраняет. В доме, прямо в квартире. А есть собаки, живущие на улице - бродячие.

Р: Где живет гвоздь?

Д: В столе, на фабрике, у папы в гараже. В ящике для инструментов. На стене. В стуле. В моем ботинке! (Ответ может быть любым, поощряйте дальнейший диалог. Например, а для чего нужен гвоздь? А ты знаешь из чего он сделан и тд.)

Р: Где живут вежливые слова?

Д: В книге, в песне. В хорошем человеке.

Р: А что значит хороший человек?

Д: Это значит, что он вежливый, опрятно одевается, зубы чистит, помогает людям

Р: Где живет радость?

Д: Во мне, в тебе.

Р: Где живет зло?

Д: В сказке про Бабу-Ягу.

Можете так же поделиться своими мыслями с ребёнком, что бы он не только отвечал, но и узнавал новое. Такие игры с вопросами помогают наладить контакт с ребёнком, все ежедневных дел, узнать друг о друге больше.

Речь.

Р: В каких словах живет буква "А"?

Д: Мама, лиса, сова.

Р: Где живет звук?

Д: В слове, в инструментах музыкальных, когда человек поет или кричит, в микрофоне. В телевизоре и радио, в пластинке...

Р: Где живет слово?

Д: В предложении, в сказке, в человеке!

Р: Словом, человек обозначает и выражает свои мысли. Можешь рассказать какие у тебя появляются мысли, когда ты слышишь слово: тут я хочу, чтобы вы сами сказали первое слово, которое придёт вам на ум, потому что это будет отражением вашего настроения, состояния и т.д., а также вы узнаете какие ассоциации оно вызывает у вашего ребёнка.

День пятый:

Игра: Красная шапочка

Цель: развитие творческого воображения.

Реквизит: бумага и фломастеры.

Ввод в игру: напомним сказку "Красная Шапочка", эпизод, где Красная Шапочка удивляется переодетому в бабушку волку. Предложение сыграть эпизод в измененном виде: бабушка, узнав о коварстве волка, превращается в какой-либо предмет, чтобы избежать печальной участи.

Ход игры: Вы предлагаете ребёнку предмет, в который превратилась бабушка (например, часы, окно, сапог, гитара, свечка и т.д.) и просите назвать свойства этого предмета (например, окно: прозрачное стекло). Затем вы или ребёнок рисуете бабушку, связывая ее части тела с предметом превращения и используя названные свойства (например, бабушка-окно: вместо туловища рисуем окошко, над ним голова в косынке, внизу и по бокам - руки и ноги). Ребёнок может быть в диалоге Красной Шапочкой. Она подходит к "бабушке" и спрашивает: - Бабушка, бабушка, почему ты такая (называет одно из свойств, например, прозрачная)? Вы отвечаете от имени бабушки (например, чтобы видеть, сколько я съела). И так, пока будут обоснованы все странности бабушки, связанные с присоединением предмета. Потом можно обсудить, как бабушка может защититься от волка (например, выплеснуть на него содержимое своего живота или спрятаться в этом окошке, занавесив его своим платочком). Потом вы придумываете новый предмет, и уже ребёнок будет придумывать как использует приобретённые свойства бабушка.

Примечание. Некоторые моменты в игре можно использовать в воспитательных целях, например, бабушка-гитара, перебирая струны, меняет свое настроение. Здесь можно рассказать о необходимости управлять своим настроением и привести доступные для детей примеры, как это делать. В психологии хороший выход эмоций это – побить грушу, покидать мячик в стену и т.д.

День шестой:

Сегодня вы поиграете в одну из моих любимых игр. Тут она будет дана с одним примером, вы же придумывайте каждый раз новое, тогда в неё можно играть не оставшиеся дни, а весь год, предварительно составив список или произвольно выбирая предмет или явление. Итак, поиграем в игру «Хорошо – плохо». Сначала на своём примере покажите ребёнку как играть. Расскажите, чтобы будете называть разные слова и вместе придумывать хорошо/плохо для разных предметов и явлений, меняясь местами.

Возьмём самое простое хорошо знакомое слово «дождь».

Дождь это хорошо потому что: Лягушкам весело. Всё растёт. Песни под дождь хорошо сочинять. Всё чистит, моет. Наступает весна. Бегать по лужам. Гулять в резиновых сапогах. Грибной дождь. Радуга. Ручьи бегут. От бегущих капель красивые узоры на стекле.

Но плохо потому что: Костёр не развести. Влажность большая. Плохая видимость. Можно простудиться. Нельзя гулять. Нарушает планы. Шумно. Грязь. Расходы на одежду. Наводнение.

Такая игра постепенно подводит детей к пониманию **противоречий** в окружающем мире.

Прежде чем начать играть вместе, подумайте, чем хорош/плох зонт, лодка, цветок, радуга. Уже есть идеи?

День седьмой:

Какие ещё существуют способы развить творческие способности у ребёнка? Приведу ниже несколько вариантов, а вы подумайте и напишите свои (для себя в блокнот), это будет игра-проверка, как вы сами можете мыслить творчески.

1. Попросите ребенка нарисовать несуществующее животное, которое будет сочетать в себе как можно больше признаков всех известных ему зверей. Например, лису с рыбьей чешуей или длинношеего зайца с копытами. Это поможет развить фантазию малыша.
2. Отключите телевизор, телефон, планшет. Попробуйте весь день развлекаться другими способами. Какими? Изучите вместе мир. На прогулке задавайте ребёнку вопросы про окружающий мир, например: А ты знаешь, что облака бывают разные? И расскажите какие. А какое сейчас время года? А как ты это определил?
3. Предложите ребенку начать вести дневник: каждый день отмечать важные для него события, то, что радовало его или, наоборот, огорчало. В возрасте вашего ребёнка это дневник-рисунок. Который вам расскажет о том, что чувствует ребёнок в течении дня.
4. Сделайте вместе собственную игрушку. Из любых материалов. Пусть их выберет ребёнок. Начните с вопроса: А какие у тебя есть игрушки? А из чего, как ты думаешь, можно ещё сделать игрушку? Давай попробуем? (Главное тут отключайте своё критическое мышление. Пусть это будет всё что угодно! Карандаши, песок, вода! Да, да, вы не ослышались. Придумайте хотя бы для себя, как можно из воды сделать игрушку. Я знаю, вы можете ;))
5. Придумайте сценарий для спектакля, а потом разыграйте его. Тут нет правил. Спросите у ребёнка какой спектакль он с радостью посмотрел бы. Если вы ещё не видели спектакли, то пусть это будет мультфильм собственного сочинения. Какие в нём герои? А что они делают, где живут, кто их друзья и так далее.

День восьмой:

Сегодня мы будем учиться сравнивать предметы.

Цель: научить выделять признаки объекта и сравнивать их с признаками других. Учить понимать сравнение. Упражнять в сравнении объектов по цвету, форме, размеру, назначению. Ввести в активную речь словесные обороты: «такой же (по цвету), как», «такой же (по форме), но не» и т.д. Учить составлять сравнения по двум – трем признакам, например: цыпленок желтый, как солнышко, круглый, как мячик, бегают быстро, как мышка.

Название игры, цель	Содержание	Пример
<p>«Какой объект?»</p> <p>Учить детей выделять разные признаки в объекте.</p>	<p>Родитель называет слово, а ребёнок перечисляет признаки названного предмета.</p>	<p>Родитель: какой бывает стол?</p> <p>Дети: деревянный, круглый, обеденный, большой и тд</p> <p>Р: небо</p> <p>Д: синее, хмурое, с тучами, светлое</p>
<p>«Цепочка».</p> <p>Учить детей выделять разные признаки у объектов.</p>	<p>Родитель называет предмет или показывает его на рисунке, фотографии, предлагая ребёнку назвать что это и какой признак он может назвать. Далее продолжает называть признаки родитель и так по очереди пока не придумают все известные обоим. Тут можно дать возможность ребёнку сказать последним и похвалить как много он придумал, даже если это будет 1-2 признака. Поощряйте ребёнка.</p>	<p>Р: Что это?</p> <p>Д: Дом.</p> <p>Р: Расскажи, как ты понял, что это дом? Какие признаки у дома?</p> <p>Д: У него есть окна и двери, крыша и т.д.</p> <p>Р: Ты абсолютно прав, а ещё у него есть труба (например). А что ещё?</p> <p>Д: Стены и так далее</p>

Название игры, цель	Содержание	Пример
<p>«Угадай по описанию».</p> <p>Учить детей по названным признакам определять объект.</p>	<p>Загадываем предмет. Скажите ребёнку, что вы загадали, например, животное (слон). И дадите ему небольшое описание, а он будет угадывать кто это. Потом меняетесь местами.</p> <p>Правило: тот кто из вас загадывает, описывает объект от общего к частному.</p>	<p>Р: Я загадал животное. Оно большое, серого цвета.</p> <p>Д: Это мышка?</p> <p>Р: Оно намного больше мышки и у него есть хобот.</p> <p>Д: Это слон.</p> <p>Д: А я загадал музыкальный инструмент. Он маленький.</p> <p>Р: Это гитара?</p> <p>Д: Нет, на нём играют, дуют в него.</p> <p>Р: Это дудка?</p> <p>Д: Нет, он помещается в ладошке.</p> <p>Р: Это губная гармошка.</p> <p>Такие примеры пришли мне сегодня в голову. На самом деле ребёнок и вы, можете загадать всё что угодно! Так же ребёнок может говорить не знаю. Не настаивайте, побудьте ведущим вы, поощряйте и поддерживайте. Если видите, что ребёнок сейчас не настроен играть перенесите игру на другое время.</p>

У каждого предмета, вещи, явления, даже настроения есть признаки. Слова, обозначающие эти признаки, помогают нам узнавать предметы, вещи, явления, настроение.

Слова, которые обозначают признаки, помогают нам лучше представить предметы или явления природы, как бы нарисовать мысленно картинку. Попробуем это проверить.

Рассмотрите с ребёнком фотографии. Под какой картинкой он предложит сделать подпись «грозовое небо», «чистое небо», «серое небо», «звездное небо»?





А может быть, вы можете подобрать свои слова, которые расскажут о том, какое небо? Попробуйте это сделать. Дайте ребёнку такие картинки в любом виде, в книге, на улице и т.д., расспросите его о признаках предметов.

День девять:

Игра: Теремок.

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

Правила игры:

Вам потребуется несколько предметов, любых. Один вы берёте себе, один даёте ребёнку. Один из вас, назовём его ведущий, будет в домике, в Теремке. Сначала пусть это будет ребёнок, что бы он понял правила игры. Он в теремке, вы подходите со своим предметом и говорите: "Тук - тук. Кто в теремочке живет?". И можете попасть в теремок только в том случае, если скажете, чем ваш предмет похож на предмет ребёнка или отличается от него.

Примечание: В ходе игры ведущий может менять установки: "Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты похож на меня. Или: "Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты отличаешься от меня".

Похожести и различия могут быть по функции (по назначению предмета), по составным частям, по местонахождению или по видовой принадлежности.

Например: нитки и ножницы. Похожи, так как принадлежат к одной надсистеме - предметам для шитья; могут находиться в квартире или на столе у закройщика. Похожести и различия могут быть по прошлому и будущему, по запаху, звуку, по форме, цвету, размеру, материалу. Эта игра закрепляет у детей алгоритм системного мышления.

Ход игры.

1 вариант:

Ведущий - ребенок выбрал машину.

Р: Тук-тук. Кто в теремке живет?

Д: Это я, машина.

Р: А я стол. Пусти меня к себе жить?

Д: Пущу, если скажешь, чем ты похож на меня.

Р: Я - стол, похож на тебя тем, что служу людям (удерживаю разные предметы на себе, посуду, а ты тоже служишь людям, так как перевозишь их или грузы. Ты железная, я тоже могу быть железным. Ты, машина, живешь в доме - гараже и я живу в доме (в комнате). У тебя, машина, 4 колеса, а у меня 4 ноги. За мной ухаживают - меня моют и тебя, машина, моют. Ты, машина, издаешь запах (бензина) и я, стол, издаю запах, когда на меня ставят еду или, помогают меня порошком. Мы с тобой похожи по форме. У меня крышка квадратная, у тебя тоже крышка квадратная. Я, стол, тоже могу быть такого же размера, как и машина. Ты сделана из твердых человечков, и я тоже. Машина может ездить, и я могу ездить, так как у меня могут быть колесики.

2 вариант:

Д: Пущу, если скажешь, чем ты, стол отличаешься от меня - машины.

Р: Машина в прошлом была железом, а я стол в прошлом был деревянными досками. Моя главная функция - удерживать тарелки на столе, а машина нужна, чтобы перевозить грузы, людей. Я по цвету белый, а ты зеленая. Я на картинке здесь изображен маленьким столом, а ты большой машиной. У тебя, машина, ноги круглые, а у меня прямоугольные.

Живая природа и неживая природа.

Похожести у объектов живого мира.

Д: Тук - тук. Кто в теремочке живет?

Р: Это я, снегирь. А ты кто?

Д: А я воробей. Пусти меня к себе!

Р: Пущу тебя к себе, если скажешь, чем ты, воробей, похож на меня, снегиря.

Д: И ты, и я - птицы. У нас одинаковое строение: Есть 2 крыла, есть 2 лапки, 1 голова, перья на теле, хвост и так далее; мы относимся к природному миру, к живой системе, к птицам. Мы живые, поэтому дышим, размножаемся, передвигаемся самостоятельно. Воробей, тоже как и снегирь, передвигается на 2-х лапках и летает. В прошлом воробей и снегирь были маленькими птенчиками, а в будущем у них будут свои детки-птенчики.

Различия у объектов живого мира.

Р: Тук - тук. Я воробей. Кто в теремочке живет? Пусти меня к себе!

Д: Это я - снегирь. Пущу тебя к себе, если скажешь, чем мы с тобой отличаемся.

Р: Снегирь немного больше размером воробья. Снегирь перелетная птица. Воробей круглый год живет в городе рядом с человеком. У нас разный окрас (у снегиря грудка красная, а у воробья - серая). Разное питание (снегирь питается ягодами, поэтому и живет в парках и лесу, а воробей питается семечками).

Д: Тук-тук. Я камень. Кто в теремочке живет? Пустите меня жить к себе.

Р: Пущу тебя, если скажешь, чем ты, камень отличаешься от меня, речки.

Д: Мы состоим из разных человечков. Камень - из твердых, а речка из жидких. Мы разные на ощупь: камень твердый, а вода проходит сквозь пальцы. Мы разные по форме. Речка принимает форму берегов. Речка издает звук - журчание, а камни звука не издают.

Игру можно посвящать только одной какой-то теме. Например, только животным или предметам посуды, мебели.

Сам "теремок", конечно же, условный. Это может быть просто угол в комнате, а могут- поставленные стульчики, за которые все объекты в итоге собираются.

Р: Я город. А ты кто? Пущу тебя, если скажешь, чем мы с тобой похожи.

Д: Я деревня. Мы похожи с тобой, так как и в городе и в деревне живут люди; есть детские сады и школы. Мы существуем для того, чтобы люди жили и работали вместе.

Р: Заходи! А чем же мы с тобой отличаемся? (можно обратиться к следующему ребенку).

Д: Город больше деревни. Людей в деревне меньше живет, чем в городе. В городе есть большие заводы и фабрики, а в деревне люди разводят скот и убирают поля. В деревне маленькие, невысокие дома. В городе звуки другие, чем в деревне: машины, трамваи звенят, а в деревне коровы мычат и свиньи хрюкают. А еще в деревне пахнет сеном, молоком, а в городе бензином.

Примечание: Можно давать понятия отличия и сходства дня и ночи; различных профессий; учителя и ученика; мамы и дочери; водителя и пешехода. Тем самым у ребенка будут складываться, и закрепляться понятия об общественных отношениях.

День десятый:

Диалог с ребенком. Мы уже немного поиграли, попробуем объединить в один диалог ранее опробованные методы ТРИЗ-игр, на примере снега. Поиграйте в игру «Хорошо/Плохо» про снег.

Родитель: А давай мы с тобой поиграем в игру «Хорошо и плохо»: - Ты говоришь, что хорошего в том, что снег выпал, а я буду говорить, что плохого в этом. - Начну я. Снег выпал и это плохо, потому что дворникам это приносит много хлопот, его нужно постоянно чистить. - Давай теперь ты! Что хорошего в том, что выпал снег? (**Ребёнок:** Снег выпал и это хорошо потому что будет много сугробов и в них можно играть). Для начала, достаточно придумать несколько вариантов и пусть ребенок свой вариант предложит последним. Не переживайте, если он не все понимает с первого раза, это нормально! Наша задача увлечь ребенка!

Далее попробуйте такой метод ТРИЗ как системный анализ. Системное мышление- это понимание того, что все что нас окружает – это система. А система - это набор элементов, которые между собой связаны, имеют свое прошлое и будущее, и имеют определенную целостность, единство.

Рассматривая снег как систему, мы с вами определяем его прошлое и будущее. Для этого, сначала задавайте ребенку такие вопросы: - Как ты думаешь, откуда взялся снег? (Упал с неба) - А как он там оказался? Рассуждайте и обсуждайте вместе! Говорите ребенку и свои варианты, а он вам скажет свои. Если даже ответы покажутся фантастическими, не спешите поправлять ребенка. Достаточно высказать своё мнение. Затем приступайте к будущему снега. Задавайте такие вопросы: - А что произойдет с этим снегом потом, что с ним случится? А после этого, что будет? А потом, что ещё с

ним может произойти? Задавая цепочку таких вопросов, ребенок начинает понимать, что существует не только один вариант, а множество вариантов! Например, снег может растаять и превратиться в лужу, а еще он может испариться, или впитаться в землю, или же... - Вот он уйдет под землю, а что с ним произойдет потом? Что он там будет делать? Тем самым, мы учим ребенка тому, что снег — это не просто снег, а часть природы, которая взаимодействует с большой системой под названием — земля!

День одиннадцатый:

Сегодня мы будем рисовать. А рисовать мы будем без кисти или карандаша. Удивлены? Рисование нестандартными предметами учит видеть скрытый ресурс в привычном предмете и, конечно, подстегивает фантазию и образное мышление.

Итак, можно начать игру с вопроса: Ты любишь рисовать? А знаешь, чем можно рисовать кроме кисточки и карандаша? Дайте ребёнку подумать и подскажите один вариант: пальцем, потом дайте ещё предложить вариант самому и т.д.

А теперь попросите ребёнка выбрать то, чем вы будете рисовать и порисуйте.

Вот несколько идей: рисовать можно перышком, например, очень красивая получается трава; поролоновой палочкой, ватной палочкой: закрашивать, прорисовывать мелкие детали, рисовать узоры; штамповкой из поролона или картошки: птицы, деревья, животные; оттиск пробки: цветы, катушка из-под ниток разного размера с наклеенным поролоном — колеса для машин, узоры; пуговицами: узоры; ключами: цветы и т.д. Ластик от карандаша, любая игрушка и многое другое.

Ещё примеры рисования:

- «Пальцевая живопись». Краска наносится пальцами, ладошкой. В этом случае краска наливается в плоские розетки, и ставится вода. Правило — каждый палец набирает одну определенную краску. Вымытые в баночке пальцы тут же вытираются салфеткой. Для рисования ладошкой краска наливается в блюдца.
- «Монотипия». Краска наносится на целлофан или кусочек бумаги, стекла, а уже потом этот кусочек прикладывается к той бумаге, на которую наносится изображение, и прижимается пальцами. В зависимости от размера пятна, от направления растирания получаются различные изображения. Разновидность — лист бумаги складывается пополам, разворачивается и краска наносится только на одну сторону листа, затем лист складывается пополам и изображение получается как бы зеркальное.
- Кляксография. Ребенок капает краску с кисточки на листок бумаги. Затем, поворачивая лист в разные стороны, смотрит как «гуляет» капелька, и на что похоже изображение.
Разновидность: с кисточки накапать краски на листок бумаги, затем лист накрыть другим листом бумаги и прижать. Далее верхний лист снимается, изображение рассматривается: определяется на что похоже.
- Рисунок наносится свечой, получается «волшебный рисунок» — он есть и его не видно. Затем на лист наносится тушь или краска — и рисунок проступает на цветном фоне.

- Тычок жесткой полусухой кистью. Кисточку опускают в гуашь и ударяют ею по бумаге, держа кисточку вертикально. При работе кисть в воду не опускается. Таким образом, заполняется весь лист, контур или шаблон. Получается имитация фактурности пушистой или колючей поверхности.
- Рисование по мокрой бумаге. Лист смачивается чистой водой, а потом кистью наносится изображение. Оно получается, как бы размытое, под дождем или в тумане. Если нужно прорисовать детали, то немного надо подождать, пока рисунок высохнет, или набирать на кисть густую краску.
- Оттиск поролоном. Ребенок прижимает поролон к штемпельной подушке с краской и наносит оттиск на бумагу. В старших группах дети тонкой кисточкой дорисовывают детали.
- Набрызг. Ребенок набирает краску на кисть и ударяет кистью о картон, который держит над бумагой. Краска разбрызгивается на бумагу. Краску можно также разбрызгивать с помощью зубной щетки и палочки.



День двенадцатый:

Какой способ познания мира самый доступный для ребёнка? Правильно, подражание. Помните, как ребёнок любит подражать вам, детям из сада, гуляя на площадке, замечали? Так вот, слушая

сказку, смотря мультфильм они тоже находят для себя персонажа, на который хотят быть похожими.

Подражание - это очень эффективный способ "примерить" на себя те действия, которые совершает другой человек и, если эффект понравится, "добавить" эти новые действия к своим уже сложившимся привычкам. Когда ребёнок слушает сказку, он анализирует мысли и поступки её персонажей. Часть из этих новых для ребёнка действий и поступков он, возможно, захочет опробовать на себе.

Вот и получается, что вовремя рассказанная сказка, на важную для ребёнка в данное время тему, может очень ему помочь. Оказавшись в трудной ситуации ребёнок меньше всего ждёт родительских наставлений. Ребёнок ситуации ищет хороший пример для подражания. Поэтому можно придумать и рассказать сказку, которая поможет ребёнку лучше понять ситуацию, ребёнок найдёт в главном герое сказки нужный ему пример для подражания. Если с проблемной ситуацией сможет справиться главный герой, сможет справиться и ваш ребёнок.

Слушая сказку, дети невольно отождествляют себя с персонажами сказки и, сопереживают им, накапливают необходимый опыт. Согласитесь, большая разница: выслушать очередное наставление от взрослого или пережить на собственном опыте ситуацию и сделать свои собственные выводы. В каком случае больше шансов на то, что ребёнок применит в реальной жизни полученные знания? Такие сказки лучше всего придумывать самостоятельно, но можно использовать и любые другие общеизвестные, в этом случае их следует адаптировать под вашего ребёнка. Сказки можно придумывать заранее, а можно сочинять на ходу, прямо во время рассказа. В этом случае у вас появляется хорошая возможность изменять сказку, основываясь на комментариях вашего ребёнка. Такие сказки несут в себе как познавательную, так и успокаивающую функцию. Из сказки ребёнок узнаёт, что он не одинок в своих проблемах и переживаниях. А раз с этим сталкиваются многие, значит это не что-то из ряда вон выходящее.

Раз с этим кто-то смог справиться, значит это не безвыходная ситуация!

Алгоритм создания сказки:

1. Создайте главного персонажа сказки по подобию вашего ребёнка. Похожее имя, например.
2. Рассказывая о страхах, тревогах и проблемах главного героя (а на самом деле вашего ребёнка), нужно упомянуть и его сильные стороны.
3. После представления главного героя стоит переходить к описанию проблемной ситуации.
4. В ходе рассказа главный персонаж должен справиться с проблемой (Основной вывод, который должен сделать ребёнок - "Раз он, похожий на меня, смог справиться, значит и я смогу").
5. Мораль сказки должна быть хорошо понятна ребёнку и логично вытекать из содержания сказки.

И полезные рекомендации:

Используйте простые слова и больше простых предложений.

Иногда делайте так, чтобы у главного героя не сразу всё получилось. Пусть всё получится со второй или третьей попытки. Это поможет ребёнку убедиться в полезности настойчивости и целеустремлённости.

Знание того, что и у главного героя не всё получилось с первого раза поможет легче перенести неудачу во время собственной попытки, ведь не всё получается сделать сразу.

Если вы не уверены в дальнейшем развитии сюжета, спросите ребёнка: "Как ты думаешь, а что дальше сделал <имя персонажа>?" или "И что он там увидел?". Не переживайте, если ребёнок ответит "Не знаю", предложите ему отгадать\предположить ответ на вопрос

Позвольте ребёнку высказаться, когда он хочет. Такие реплики детей - бесценная информация для понимания внутреннего мира ребёнка

Отвечайте на вопросы детей максимально просто и понятно. Если не знаете, что ответить, переадресуйте обратно вопрос ребёнка: "А что ты думаешь?" или "А как бы поступил ты?"

Делайте разные счастливые финалы для разных сказок.

Это пример составления терапевтической сказки, с точки зрения психологии. Добавьте немного ТРИЗ, пофантазируйте вместе с ребёнком. Пусть персонаж сказки окажется в придуманном мире, или сам персонаж будет необычным, несуществующий, пусть фантазия ребёнка играет всеми красками.

Спрашивайте ребёнка куда пойдёт или как выглядит персонаж и мир вокруг него.

Ваша игра на сегодня заключается в том, чтобы вместе с ребёнком сочинить сказку.

День тринадцать:

Игра: Солнышко светит

Цель: развитие мышления, речи, гибкости ума, воображения.

Правила игры:

Вы начинаете предложение, а ребенок заканчивает. Например, дождь — идет, а еще... солнышко — светит... собака — лает... паровоз — мчится...

Ход игры:

Можно объединить два предмета или живых существа и называть общие для них действия. Снег и лед тают, птица и самолет летают, зайчик и лягушка прыгают. Или одно действие и много предметов: плавают рыба, лодка, корабль, айсберг. А еще? Греет солнышко, шуба, батарея. А еще? Гудит машина, поезд...

Меняйтесь с ребёнком местами, чем старше ребёнок становится, тем сложнее должны быть примеры и больше его роль в игре.

День четырнадцать:

Игра: Угадай, где спрятана игрушка в комнате

Цель: научить детей задавать вопросы, сужающие поле поиска в трехмерном пространстве.

Активизация словаря: впереди – сзади, в левой и в правой части комнаты.

Ход игры: Предложите ребёнку найти игрушку, спрятанную в комнате. Игра начинается с деления комнаты на части: сначала выясняется, впереди или сзади играющих находится загаданный объект; затем уточняется, он находится справа или слева;

когда найдена часть, в которой спрятан загаданный объект, дальнейший поиск ведется по отношению к углам и сторонам комнаты. Встаньте с ребёнком в одном месте, что бы легче было задать вопросы относительно вашего общего местоположения.

Например:

– Это впереди нас? – Да.

– Это в правой части от нас? – Да.

– Это в нижней правой части комнаты от нас? – Да.

– Это в ближнем нижнем углу от нас? – Да.

– Ищется предмет, расположенный в этой части.

Дополнительные ориентиры: верхний – нижний угол комнаты, сторона комнаты.

И в заключение хочу поговорить об изобретениях, которые придумали... ДЕТИ!

Таких изобретений существует не мало, большинство из них уже используются в повседневной жизни. И вот некоторые из них:

Пластилин изобрела школьница — внучка известного производителя чистящего средства для обоев Клео Маквикера. Оно было предназначено для очищения обоев от угольной пыли. Девочка предложила использовать это средство для игры. Из его состава убрали чистящий компонент, добавили миндальное масло и красители.

Идея создания меховых наушников для защиты от холода принадлежит 15-летнему американцу Честеру Гринвуду, который любил кататься на коньках и одновременно слушать музыку.

Шрифт Брайля (рельефно-точечный тактильный шрифт, предназначенный для письма и чтения незрячими людьми) разработал французский подросток, 15-летний сын сапожника Луи Брайль.

Мальчик был слеп с 3-летнего возраста, а за основу своего шрифта взял «ночной шрифт» капитана артиллерии Шарля Барбье, который использовался военными того времени для чтения донесений в темноте.

Игрушечный грузовик с откидывающимся кузовом изобрёл и даже запатентовал шестилетний Роберт Пэтч, нарисовавший данную конструкцию для того, чтобы отец сделал ему такую машинку.

Идея создания батута принадлежит 16-летнему гимнасту Джорджу Ниссену.

Фруктовый лёд – мороженое на палочке – впервые изготовил 11-летний Фрэнк Эшперсон.

12-летний Максим Лема из Львова создал робота, выполняющего функции инженеров БТИ. Робот сканирует помещение, замеряет площадь и с помощью радиосигнала передает данные на компьютер.

6-летний Вадим Хомич из Житомира придумал прибор, блокирующий автомобиль с пьяным водителем.

13-летний ученик одной из московских школ Дмитрий Резников разработал совместно со

специалистами Государственного медико-стоматологического университета уникальную зубную щётку, предназначенную специально для космонавтов, работающих на орбитальной станции.

13-летняя школьница Мэллори Кьювмен из города Манчестера, США, изобрела новое лекарство от икоты. В состав нового лекарства вошли обычные леденцы, сахар и яблочный уксус. Новинка уже получила название «Ниссипропс».

10-летняя москвичка Анастасия Родимина стала самым молодым обладателем патента на собственное изобретение. Девочка изобрела новый способ печатной графики.

8-летняя Аланна Майерс из Данедина, штат Флорида, изобрела средство для безболезненного снятия бинтов. В состав продукта входят мыло, лавандовое масло и вода. На эту идею девочку натолкнула необходимость снятия бинтов после выписки из больницы.

10-летняя жительница США Клара Лейзен придумала необычное соединение азота, кислорода и углерода в ходе выполнения задания учителя «Придумай новую молекулу». Именно такое их взаимное расположение до десятилетнего ребенка никто никогда не демонстрировал. И, хотя открытие новой молекулы произошло совершенно случайно, имя юной американки стоит теперь в перечне авторов работы, опубликованной в научном журнале.

Развивайте в детях творческое мышление, изобретательскую способность и воображение! И кто знает, возможно именно ваш ребенок пополнит этот список со своим изобретением!