

## Консультация для родителей

### «ТРИЗ в детском саду и дома».

ТРИЗ – теория решения изобретательных задач. Основателем является Генрих Саулович Альтшуллер.

В настоящее время приемы и методы ТРИЗ с успехом используются в детских садах для развития у дошкольников изобретательской смекалки, творческого воображения, мышления.

Цель ТРИЗ – не просто развить фантазию детей, а научить мыслить системно. Детский возраст – период бурной речевой деятельности. Поэтому каждая встреча с ТРИЗ – это коллективная игра, она вызывает у ребенка прилив сил, даёт возможность полнее раскрыться творческим способностям. В связи с этой целью использования ТРИЗ-технологии в детском саду является развитие, с одной стороны, таких качеств как мышление, гибкость, подвижность, системность; с другой - поисковой активности, стремление к новизне; развитие речи и творческого воображения. ТРИЗ даёт детям возможность проявить свою индивидуальность, учит детей нестандартно мыслить, развивает такие нравственные качества, как умение радоваться успехам других, желание помочь, стремление найти выход из затруднительного положения.

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.

**Девиз ТРИЗ « Творчество во всем» .**

Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Педагог не даёт детям готовую информацию, а учит её находить.

ТРИЗ позволяет получать знания без перегрузок.

В нашей группе широко и активно используются методы и приёмы, предлагаемые ТРИЗ-технологией. С некоторыми из них мы хотим вас познакомить.

#### Круги Луллия.

Пособие представляет собой несколько кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень. В верхней части стержня устанавливается стрелка. Все круги разделены на одинаковое количество секторов. Круги и стрелка подвижны.



Свободное вращение всех частей приводит к тому, что под стрелкой оказываются определённые сектора на каждом из кругов.

Цель данного пособия: уточнять знания дошкольников в различных предметных областях; развивать вариативность воображаемых образов.

### **«Волшебная дорожка».**

В основе сюжета многих сказок - действия какого-либо героя: он путешествует с определенной целью, при этом взаимодействует с другими объектами (преодолевают препятствия, решает задачи, изменяясь при этом сам и меняя объекты взаимодействия), и многому может научиться.

### **«Дидактический мяч»**

Активно используется в дошкольном возрасте пособие "Дидактический мяч", с помощью которого детей учим находить слова - антонимы. Воспитатель предлагает слово - существительное (прилагательное, глагол), а ребёнок говорит противоположное по значению. Пример: грусть - радость; белый - чёрный; плакать - смеяться.

### **Пособие «Сенсорный сундучок».**

Способствует развитию умения обследовать предмет с помощью различных анализаторов, формулировать и задавать вопросы.

Ход игры: В сенсорном ящике спрятан какой-то фрукт. Что это, дети должны угадать, задавая вопросы, используя условные обозначения анализаторов (зрение, слух, обоняние, осязание, вкус) на полях сенсорного ящика. На вопросы детей отвечает воспитатель.

*Зрение:* Какой он формы? (он овальной формы)

Какого он цвета? (он желтый)

Какого он размера? (по сравнению с арбузом – он маленький, по сравнению с вишней – большой)

Сколько у него частей? (у него есть кожица, мякоть, семечки, дольки)

*Осязание:* Какой он на ощупь? (он шероховатый на ощупь)

*Слух:* Он издает звук? (нет)

*Обоняние:* Он пахнет? (да)

Какой запах у этого предмета? (у него кисловатый запах)

*Вкус:* Это съедобный предмет? (да)

Какой он на вкус? (он кислый)

Это лимон. Правильный ответ.

### **«Вертолина»**

Игра, способствующая расширению и активизации словарного запаса детей, поле разделено на несколько предметных областей: птицы, посуда, одежда и др. раскручивается стрелка и находится определённая область, дети по очереди называют слова, относящиеся к данной области. Побеждает тот, кто наберёт наибольшее количество баллов.

### Игра «По кругу»

Дети сидят вокруг стола. В руках мамы стопка перевёрнутых карточек. Ребёнок вынимает из этой стопки любую картинку, например «шуба», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «шуба пушистая». Картинка передвигается к маме, папе, брату и т.д. каждый игрок дополняет картинку определением и передвигает по кругу. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

### Игра "Подбери цифре количество предметов"



**Задачи:** формировать элементарные математические представления, упражнять соотносить цифру и количество предметов в пределах 5-ти; развивать мелкую моторику пальцев рук, внимание.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям рассмотреть предложенную цифру, правильно назвать её, затем подобрать картинку, количество предметов на которой соответствует этой цифре.

### Игра «Да – Нет».

**Цель:** закрепление названий транспорта, развитие пространственной ориентировки (слева – справа); употребление существительных в родительном падеже единственного числа с предлогом «от», развитие умения задавать вопросы.

**Оборудование:** На доске в одну линию расставляются 6 транспортных средств (грузовик, мотоцикл, автобус, самолет, грузовик, велосипед, троллейбус).

**Ход игры:** Ведущий загадывает одно транспортное средство. Дети отгадывают этот предмет, выясняя с помощью вопросов, с какой стороны от среднего предмета он находится, справа или слева. Ведущий отвечает «да» или «нет».

**Вопросы детей:**

- это автобус? – нет
- это левее автобуса? – нет
- это правее автобуса? – да
- это самолет? – нет.
- это велосипед? – да.

