**Игры для занятий ТРИЗ с детьми младшего возраста.**

Детское мышление еще не способно оперировать абстрактными категориями. Обучение дошколят и первоклассников даже таким простым мыслительным операциям, как сравнение или обобщение, требует особых форм занятий. Ведущая деятельность детей 3-7 лет - игра. В ней дети репетируют социальные роли и отношения. Поэтому логично приспособить сюжетно-ролевые игры в качестве оболочки занятий с элементами ТРИЗ. Планируя сюжеты занятий, важно учесть возможность развития игр с учетом прохождения через пассивный, полуактивный, активный и автоматический этапы усвоения необходимых навыков. Разные игры в школе и в детском саду воспринимались по-разному. Детей 4-5 лет увлекает разыгрывание сюжета, а детей 6-7 лет - элемент соперничества. Но и в том и в другом случае игры хорошо воспринимались детьми и свою функцию выполняли. Предлагаю такие игры коллегам, как:

**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: 1-й вариант: каждый ребенок получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного из детей хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (теремок чисто условный - 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 дети могут помочь.

2-й вариант: то же, что и в первом варианте, но хозяин постоянно меняется - вошедший гость становится хозяином, а бывший хозяин уходит в "почетные". И так, пока все играющие примут участие в "ротации".

3-й вариант: Пусть теперь теремков и их хозяев будет несколько. А гости поочередно посещают каждый из теремков.

Примечания: играть можно не только в группе, но и с отдельным ребенком. Тогда ведущий и ребенок попеременно становятся хозяином и гостем теремка, а вместо рисунков можно использовать окружающие бытовые предметы. Игра пройдет живее, если предварительно немного потренировать детей в назывании свойств различных предметов. Преподаватели курсов на основе ТРИЗ обычно предварительно знакомят детей с понятиями "система, функции, свойства объектов". И последнее. Дети чаще называют внешние и подсистемные параметры, реже надсистемные и функциональные.

Задача: как изменить игру, чтобы дети были вынуждены искать надсистемную общность?

**Игра "Держи вора!"**

Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять отличительные признаки путем сравнения.

Предшествующий этап: игра "Теремок". В отличие от нее в данной игре дается зрительная опора только на один предмет сравнения, другой нужно представлять мысленно.

Реквизит: то же, что в игре "Теремок".

Ввод в игру: в толпе раздаются крики:

- Держи вора, он высокий такой!

- Держи вора, вот он в черной шляпе!

Никто не заметил самого вора, никто не может описать его полностью. Но сыщики находят вора даже по отдельным признакам... Так и мы попытаемся найти "вора", зная некоторые его признаки.

Ход игры: 1-й вариант: каждый ребенок держит перед собой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий назначает 3-4 ребенка в поисковую группу и удаляет их из комнаты. Оставшиеся определяют с помощью жребия или считалочки - кому быть "вором", и дети называют его признаки (например, чайник: узорчатый, с ручкой, пустой). Затем в комнату возвращаются сыщики, ведущий сообщает им признаки вора и зовет: "Держи вора!" Остальные дети могут сидеть, стоять, бегать. Сыщики пробегают между детьми, рассматривают их рисунки и пытаются определить вора. Когда каждый сыщик кого-то задержал, ведущий говорит "стоп!" и всякое движение прекращается. Идет рассмотрение задержанных. Ведущий устанавливает порядок рассмотрения так, чтобы настоящий вор, если его поймали, остался последним. Первый сыщик указывает на своего задержанного и говорит: "Это вор, потому что он... (называет известный ему признак, например, "С ручкой")". Задержанный, если он не вор, говорит, по каким другим признакам он отличается от вора: "Нет, я не вор, потому что... (например, если "задержана" сумка: "Вор хранит чай, а я - книжки"). Если задержанный не может назвать отличие, его уводят как вора. И так, пока не рассмотрели всех задержанных. Настоящему вору, если его поймали, остается добровольно признаться. Пусть отдает "украденное" и получает прощение. Сыщиков можно награждать.

2-й вариант: То же, что в 1-м варианте, но каждому сыщику сообщается лишь один из установленных признаков. Тогда труднее найти вора.

Примечание. Возможно, сюжету игры можно придать более благородные черты. Автор предоставляет инициативу Читателю.

**Игра "Маша-Растеряша"**

Цель: тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.

Предшествующий этап: ознакомление детей с функциями различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?..

Ввод в игру: рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые все путают и теряют. Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам.

Ход игры: 1-й вариант: ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным:

- Ой!

- Что с тобой?

- Я потеряла (называет какой-то предмет, например, нож). Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, хлеб отрезать)?

Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции, например: пилой, топором, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.

2-й вариант: то же, что в 1-м варианте, но роль Маши-Растеряши предоставляется по очереди всем участникам игры. Ведущий может до начала игры попросить детей, чтобы они загадали потерянный предмет. Затем он назначает Машей-Растеряшей одного из детей. Ответчиком можно назначить, допустим, соседнего ребенка. Тогда он после удачного ответа становится Машей-Растеряшей и обращается к следующему по цепочке участнику игры. Таким образом обеспечивается участие каждого ребенка. Но остальным быстро надоедает ждать своей очереди. Можно не назначать ответчика, пусть на вопрос Маши-Растеряши отвечают все желающие, после чего роль Маши-Растеряши переходит к следующему по цепочке игроку. Но тогда не все будут активно участвовать в игре. Можно объединить подходы, когда первым должен ответить, например, сосед, а остальные могут дополнить. Тогда Маша-Растеряша может оценить ответы и выбрать лучший. А кто дал лучший ответ становится сам Машей-Растеряшей - ведь известно, что "растеряша" заразительна...

Усложнение для знакомых с ТРИЗ преподавателей: Развитие игры с переходом к Идеальному Конечному Результату: то же, что в 1-м или 2-м вариантах, но после предложенных ответов Маша-Растеряша вдруг начинает говорить как Емеля из известной сказки: - А теперь, по щучьему велению, по моему хотению, хочу, чтобы (функция потерянного предмета сама выполнялась, например, хлеб отрезался сам). Остальные должны предложить, как это сделать (например, хлеб уже предварительно нарезан до нижней корки).

Развитие игры с переходом к противоречиям: ведущий выводит детей на противоречие, создавшееся: а) в результате выдвижения ИКР (например, хлеб должен быть разрезанным уже в магазине, чтобы покупателю не надо было его резать и хлеб не должен быть разрезанным, чтобы не распался на кусочки еще в магазине. Решение приемом объединения: продавать хлеб в глубоких тарелках, обвязать его бантиком, завернуть в бумагу); б) в результате обнаружения недостатков предложенных решений (например, леска должна быть острой, чтобы резать хлеб, и должна быть тупой, чтобы не врезаться в пальцы. Решение приемом разделения в пространстве: середина лески острая, а концы тупые, обмотанные тряпочкой). Дети могут самостоятельно или с помощью ведущего формулировать и решать противоречия, в зависимости от их умений на данном этапе.

**Игра "Красная шапочка"**

Цель: развитие творческого воображения.

Реквизит: бумага и фломастеры.

Ввод в игру: напомнить сказку "Красная Шапочка", в частности 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: Ведущий предлагает детям предмет, в который превратилась бабушка (например: часы, стакан, душ, окно, сапог, гитара, свечка и др.) и просит назвать свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой). Затем ведущий рисует бабушку, связывая ее части тела с предметом превращения и используя названные свойства (например, бабушка-стакан: вместо туловища стакан, над ним голова в косынке, внизу и по бокам - руки и ноги). Кого-то из девочек ведущий назначает Красной Шапочкой. Она подходит к "бабушке" и спрашивает: - Бабушка, бабушка, почему ты такая (называет одно из свойств, например, прозрачная)? Остальные дети должны ответить от имени бабушки (например, чтобы видеть, сколько я съела). И так, пока будут обоснованы все странности бабушки. Потом можно обсудить, как бабушка может защититься от волка (например, выплеснуть на него содержимое своего живота или втянуть руки, ноги, голову в стакан, обвязать его косынкой и спрятаться). Примечание: некоторые развороты 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.

Углубленная работа в данном направлении позволит выявить её эффективность. Использование данной технологии в детском саду позволит развить у дошкольников, с одной стороны, такие качества мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность; с другой – поисковую активность, стремление к новизне; речь

Обществу нужны люди интеллектуально смелые, самостоятельные, оригинально мыслящие, творческие, умеющие принимать нестандартные решения и не боящиеся этого.

Дошкольное детство – это тот особый возраст, когда ребенок открывает для себя мир, когда происходят значительные изменения во всех сферах его психики ( когнитивной, эмоциональной, волевой) и которые проявляются в различных видах деятельности: коммуникативной, познавательной, преобразующей. Это возраст, когда появляется способность к творческому решению проблем, возникающих в той или иной ситуации жизни ребенка (креативность). Умелое использование приемов и методов ТРИЗ (теории решения изобретательских задач) успешно помогает развить у дошкольников изобретательскую смекалку, творческое воображение, диалектическое мышление.

Цели ТРИЗ - не просто развить фантазию детей, а научить их мыслить системно, с пониманием происходящих процессов, дать в руки воспитателям инструмент по конкретному практическому воспитанию у детей качеств творческой личности, способной понимать единство и противоречие окружающего мира, решать свои маленькие проблемы.

Исходным положением тризовской концепции по отношению к дошкольнику является принцип природосообразности обучения. Обучая ребенка, педагог должен идти от его природы.

ТРИЗ для дошкольников – это система коллективных игр, занятий, призванная не изменять основную программу, а максимально увеличивать ее эффективность.

“ТРИЗ – это управляемый процесс создания нового, соединяющий в себе точный расчет, логику, интуицию”, так считал основатель теории Г.С.Альтшуллер и его последователи.

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

1. корректируется первоначальная формулировка задачи;
2. строится модель;
3. определяются имеющиеся вещественно – полевые ресурсы;
4. составляется ИКР (идеальный конечный результат);
5. выявляются и анализируются физические противоречия;
6. прилагаются к задаче смелые, дерзкие преобразования.

Алгоритм решения изобретательских задач

Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Педагог не должен давать готовые знания, раскрывать перед ним истину, он должен учить 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. Если же не задает вопроса, тогда педагог должен указать противоречие. Тем самым он ставит ребенка в ситуацию, когда нужно найти ответ, т.е. в какой – то мере повторить исторический путь познания и преобразования предмета или явления.

На первом этапе дети знакомятся с каждым компонентом в отдельности в игровой форме. Это помогает увидеть в окружающей действительности противоречия и научить их формулировать.

Игра “Да-Нетки” или “Угадай, что я загадала”

Например: воспитатель загадывает слово “Слон”, дети задают вопросы (Это живое? Это растение? Это животное? Оно большое? Оно живет в жарких странах? Это слон?), воспитатель отвечает только “ да” или “нет”, пока дети не угадают задуманное.

Когда дети научатся играть в эту игру, они начинают загадывать слова друг другу. Это могут быть объекты: “Шорты”, “Машина”, “Роза”, “Гриб”, “Береза”, “Вода”, “Радуга” и т.д. Упражнения в нахождении вещественно – полевых ресурсов помогают детям увидеть в объекте положительные и отрицательные качества. Игры: “Хорошо – плохо”, “Черное – белое”, “Адвокаты – Прокуроры” и др.

Игра “Черное-белое”

Воспитатель поднимает карточку с изображением белого домика, и дети называют положительные качества объекта, затем поднимает карточку с изображением черного домика и дети перечисляют отрицательные качества. (Пример: “Книга”.Хорошо – из книг узнаешь много интересного . . . Плохо – они быстро рвутся . . . и т.д.)

Можно разбирать в качестве объектов: “Гусеница”, “Волк”, “Цветок”, “Стульчик”, “Таблетка”, “Конфетка”, “Мама”, “Птичка”, “Укол”, “Драка”, “Наказание” и т.д.

Игра “Наоборот” или “перевертыши” (проводится с мячом).

Воспитатель бросает мяч ребенку и называет слово, а ребенок отвечает словом, противоположным по значению и возвращает ведущему мяч (хороший – плохой, строить - разрушать выход - вход,...)

Игры на нахождение внешних и внутренних ресурсов

Пример “Помоги Золушке”

Золушка замесила тесто. Когда надо было раскатать его, то обнаружила, что скалки нет. А мачеха велела к обеду испечь пироги. Чем Золушке раскатать тесто?

Ответы детей: надо пойти к соседям, попросить у них; сходить в магазин, купить новую; можно пустой бутылкой; или найти круглое полено, помыть его и им раскатать; резать тесто маленькими кусочками, а потом чем – нибудь тяжелым прижимать.

На втором этапе детям предлагаются игры с противоречиями, которые они решают с помощью алгоритма.

Пример: “Учеными выведена новая порода зайца. Внешне он, в общем – то, такой же, как и обычные зайцы, но только новый заяц черного цвета. Какая проблема возникнет у нового зайца? Как помочь новому зайцу выжить?”

Ответы детей: (На черного зайца легче охотиться лисе . . .Особенно его хорошо видно на снегу . . .

Теперь ему только под землей надо жить . . .Или там, где вообще нет снега, а только черная земля . . . А гулять ему теперь надо только ночью . . .Ему надо жить с людьми, чтобы они заботились о нем, охраняли его . . .)

Начало мысли, начало интеллекта там, где ребенок видит противоречие, “тайну двойного”. Воспитатель должен всегда побуждать ребенка находить противоречия в том или ином явлении и разрешать.

Разрешение противоречий – это важный этап мыслительной деятельности ребенка. Для этого существует целая система методов и приемов, используемая педагогом в игровых и сказочных задачах.

Метод фокальных объектов (МФО) – перенесение свойств одного объекта или нескольких на другой.

Например, мяч. Какой он? Смеющийся, летающий, вкусный; рассказывающий на ночь сказки . . .

Этот метод позволяет не только развивать воображение, речь, фантазию, но и управлять своим мышлением. Пользуясь методом МФО можно придумать фантастическое животное, придумать ему название, кто его родители, где он будет жить и чем питаться, или предложить картинки “забавные животные”, “пиктограммы”, назвать их и сделать презентацию.

Например “Левообезьян”. Его родители: лев и обезьянка. Живет в жарких странах. Очень быстро бегает по земле и ловко лазает по деревьям. Может быстро убежать от врагов и достать фрукты с высокого дерева . . .

Метод “Системный анализ” помогает рассмотреть мир в системе, как совокупность связанных между собой определенным образом элементов, удобно функционирующих между собой. Его цель – определить роль и место функций объектов и их взаимодействие по каждому подсистемному и надсистемному элементу.

Например: Система “Лягушонок”, Подсистема (часть системы) – лапки, глаза, кровеносная система, Надсистема (более сложная система, в которую входит рассматриваемая система) – водоем.

Воспитатель задает вопросы: “Что было бы, если бы все лягушки исчезли?”, “Для чего они нужны?”, “Какую пользу они приносят?” (Дети предлагают варианты своих ответов, суждений). В результате приходят к выводу, что все в мире устроено системно и если нарушить одно звено этой цепочки, то непременно нарушится другое звено (другая система).

Методика ММЧ (моделирование маленькими человечками) – моделирование процессов, происходящих в природном и рукотворном мире между веществами (твердое –жидкое –газообразное)

Игра “Кубики” (на гранях которого изображены фигурки “маленьких” человечков и знаковые взаимодействия между ними) помогает совершать малышу первые открытия, проводить научно – исследовательскую работу на своем уровне, знакомиться с закономерностями живой и неживой природы. С помощью таких “человечков” дети составляют модели “Борща”, “Океана”, “Извержение вулкана” и т.д.

Приемы фантазирования:

Сделать наоборот. Этот прием изменяет свойства и назначение объекта на противоположные, превращает их в антиобъекты.

Пример: антисвет делает предметы невидимыми, в то время, когда свет делает предметы видимыми.

Увеличить – уменьшить. Применяется для изменения свойства объекта. С его помощью можно изменять размер, скорость, силу, вес предметов. Увеличение или уменьшение может быть в неограниченных пределах.

Динамика – статика. Применяется для изменения свойств объекта. Предварительно необходимо определить, какие свойства объекта являются постоянными (статичными), а какие переменными (динамичными). Чтобы получить фантастический объект, нужно по приему “динамика” превратить постоянные свойства в переменные, а по приему “статика” – переменные свойства в постоянные.

Пример: Компьютер, измененный по приему “динамика”, мог бы изменять форму ( превращать во что -нибудь). А человек, измененный по приему “статика”, имел бы всю жизнь, начиная с годика, одинаковый рост (рост взрослого человека).

Особый этап работы педагога – тризовца – это работа со сказками, решение сказочных задач и придумывание новых сказок с помощью специальных методик.

Коллаж из сказок .

Придумывание новой сказки на основе уже известных детям сказок. “ Вот что приключилось с нашей книгой сказок. В ней все страницы перепутались и Буратино, Красную Шапочку и Колобка злой волшебник превратил в мышек. Горевали они, горевали и решили искать спасение. Встретили старика Хоттабыча, а он забыл заклинание . . .” Дальше начинается творческая совместная работа детей и воспитателя.

Знакомые герои в новых обстоятельствах. Этот метод развивает фантазию, ломает привычные стереотипы у детей, создает условия, при которых главные герои остаются, но попадают в новые обстоятельства, которые могут быть фантастическими и невероятными.

Сказка “Гуси – лебеди”. Новая ситуация: на пути девочки встречается серый волк.

Сказка от стишка (Э. Стефановича)

- Не знахарка, не ведьма, не ворожка,

Но обо всем, что в Миске, знает Ложка.

(Ранним утром ложка из обыкновенной превратилась в волшебную и стала невидимкой . . .)

Спасательные ситуации в сказках

Такой метод служит предпосылкой для сочинения всевозможных сюжетов и концовок. Кроме умения сочинять, ребенок учится находить выход из , порой, трудных обстоятельств.

“Однажды котенок решил поплавать. Заплыл он очень далеко от берега. Вдруг началась буря, и он начал тонуть . . .” Предложите свои варианты спасения котенка.

Сказки, по-новому. Этот метод помогает по – новому взглянуть на знакомые сюжеты.

Старая сказка – “Крошечка -Хаврошечка” Сказка по – новому – “Хаврошечка злая и ленивая”.

Сказки от “живых” капель и клякс.

Сначала надо научить детей делать кляксы (черные, разноцветные). Затем даже трехлетний ребенок, глядя на них, может увидеть образы, предметы или их отдельные детали и ответить на вопросы: “на что похожа твоя или моя клякса?” “Кого или что напоминает?” далее можно прейти к следующему этапу – обведение или дорисовка клякс. Образы “живых” капель, клякс помогают сочинить сказку.

Моделирование сказок

Вначале необходимо обучить дошкольников составлению сказки по предметно – схематической модели. Например, показать какой – то предмет или картинку, которая должна стать отправной точкой детской фантазии.

Пример: черный домик (это может быть домик бабы Яги или кого – то еще, а черный он потому что тот, кто живет в нем – злой . . .)

На следующем этапе можно предложить несколько карточек с уже готовым схематичным изображением героев (люди, животные, сказочные персонажи, явления, волшебные объекты). Детям остается только сделать выбор и придумывание сказки пойдет быстрее. Когда дети освоят упрощенный вариант работы со схемами к сказке, они уже смогут самостоятельно изобразить схему к своей придуманной сказочной истории и рассказать ее с опорой на модель.

Работа педагога – тризовца предполагает беседы с детьми на исторические темы: “Путешествие в прошлое одежды”, “Посуда рассказывает о своем рождении”, “История карандаша” и т.п. рассматривание объекта в его временном развитии позволяет понять причину постоянных совершенствований, изобретений. Дети начинают понимать что изобретать – это значит решать противоречие.

На прогулках с дошкольниками рекомендуется использовать различные приемы, активизирующие детскую фантазию: оживление, динамизацию, изменение законов природы, увеличение, уменьшение степени воздействия объекта и т.д.

Например, воспитатель обращается к детям: “давайте оживим дерево: кто его мама? Кто его друзья? О чем оно спорит с ветром? Что может нам рассказать дерево?” Можно использовать прием эмпатии. Дети представляют себя на месте наблюдаемого: “А что, если ты превратился в цветок? О чем ты мечтаешь? Кого боишься? Кого любишь?”

В развитии мыслительной деятельности дошкольников особую роль играют занимательные задачи и развивающие игры, способствующие развитию творческого и самостоятельного мышления, рефлексии, а в целом – формированию интеллектуальной готовности к обучению в школе.

Подготовительный этап можно начать с игровых упражнений типа “Дорисуй”, “Дострой”, “Составь картинку из геометрических фигур”, “На что это похоже?”, “Найди сходства”, “Найди различия”.

Для дальнейшего развития творчества, воображения, самостоятельности, внимания, сообразительности предлагаются задания со счетными палочками. Сначала простые (“построй домик из 6, 12 палочек), затем посложнее (какую палочку надо преложить так, чтобы домик смотрел в другую сторону?). На основном этапе целесообразно использовать игры – головоломки ( арифметические, геометрические, буквенные, со шнурками), шахматы; сочинять загадки и составлять и отгадывать кроссворды.

Загадка – это серьезное упражнение для ума, важнейший путь пополнения знаний и средство упражнения в остроумии.

* **Игра «Шкатулка со сказками»**

Понадобится коробочка с 8-10 любыми игрушками.

Содержание: Мама  предлагает вынимать произвольно фигурки из коробки. Надо придумать, кем или чем этот предмет будет в сказке. После того как первый играющий сказал 2 – 3 предложения, следующий вынимает другой предмет и продолжает рассказ. Когда история закончилась, предметы собирают вместе и начинается новая история. Важно, чтобы каждый раз получилась законченная история, и чтобы ребенок в разных ситуациях придумал разные варианты действий с одним и тем же предметом.

* **Игра «Превращения»**

Содержание: Взрослый даёт задание назвать то, во что может превратиться 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 «Исправь ошибку»**

 Взрослый произносит предложение, в котором сопоставляются два предмета (объекта). Ребёнку необходимо исправить ошибку, предложив два правильных варианта суждения. Например: «Мел белый, а сажа жидкая. В первой части сравнения сказано о цвете, а во второй части – о твёрдости. Правильно будет так: мел белый, а сажа чёрная или мел твёрдый, а сажа мягкая».

Примерный речевой материал:

ü      внучка маленькая, а бабушка старенькая;

ü      Ослик Иа большой, а Винни Пух толстый;

ü      Лиса хитрая, а Колобок жёлтый;

ü      Гулливер высокий, а Дюймовочка маленькая;

ü      Заяц серый, а петушок смелый;

ü      Винни Пух любит мёд, а Пятачок розовый;

ü      Дюймовочка лёгкая, а ласточка большая;

ü      У Пьеро рукава длинные, а у Мальвины волосы голубые и т.п.

Дошкольный возраст уникален, ибо как сформируется ребёнок, такова будет его жизнь, именно поэтому важно не упустить этот период для раскрытия творческого потенциала каждого ребёнка. Адаптированная к дошкольному возрасту ТРИЗ-технология,  позволит воспитывать и обучать ребёнка  под девизом «Творчество во всём!»

    Работа с дошкольниками по ТРИЗ интересная и многоплановая, хорошо внедряется и совмещается с работой по программе, дополняет её с получением большей эффективности в результатах.

**Используемая  литература:**

1. Альтов Г.С. И тут появился изобретатель. - М.: Детская литература, 1984 г. - 243 с.  
     
   2. Альтшуллер Г.С. Найти идею. Введение в теорию решения изобретательских задач. - Новосибирск: Наука, 1991 год. - 223 с.  
     
   3.  Гуткович И.Я. Методическое пособие по организации и проведению развивающих занятий с дошкольниками. сборник конспектов занятий воспитателей Центра. -Ульяновск, 1996г. -100 с.  
     
   4. Мурашковска И.Н. Развивающие игры. Игра "Теремок". -Рига 1994 г.  
     
   5.  Нестеренко А.А. Страна загадок. - Ростов-на-Дону, 1993г. - 32 с.  
     
   6.  Поддъяков Н.Н., Сохин Ф.А., Умственное воспитание детей дошкольного возраста. - М, 1998 г.  
     
   7.  Программа воспитания, обучения дошкольников и формирования у них диалектического способа мышления. сост. Н.И.Ардашева, И.Я.Гуткович, Т.А.Сидорчук, О.Н.Тарасова. -Ульяновск, 1995г. -67с.  
     
   8. Саламатов Ю. П. Как стать изобретателем. 50 часов творчества. - М.: Просвещение, 1990 г.  
     
   9. Салмина Н.Г. Знак и символ в обучении. - М, 1998.  
     
   10. Самойлова О.Н. Технологические цепочки по использованию методов РТВ в работе с дошкольниками. пособие для воспитателей и методистов дошкольных учреждений. -Ульяновск, 1996г. -39с.  
     
   11. Сидорчук Т.А. К вопросу об использовании элементов ТРИЗ в работе с детьми дошкольного возраста. изд. 2, - Ульяновск, 1991г.- 52с.  
     
   12. Сидорчук Т.А., Мушарапова Л.А. Некоторые пути формирования системного мышления у детей старшего дошкольного возраста в сб. Проблемы образ. в системе детский сад - школа: традиции и инновации, -г. Ростов-на-Дону, 1994г. - стр.75-77.  
     
   13. Сидорчук Т.А. Программа формирования творческих способностей дошкольников: Пособие для педагогов детских дошкольных учреждений. - Обнинск: ООО "Росток", 1998. -64 с.  
     
   16. Сидорчук Т.А. Технология обучения дошкольников умению решать творческие задачи. -Ульяновск, 1996г. -152с.