**Добрый день, уважаемые участники форума «Большая перемена!»**

Сегодня мы хотим Вам показать технологии продуктивного взаимодействия. Какие приемы мы используем в работе с вашими детьми для развития у них умения работать в команде, находить реальное решение проблемы, умение делать выводы по итогам выполненного задания. Все полученные детьми знания актуальны в реальной жизни.

Напоминаем Вам еще раз, что в начале недели определяется тема недели, ставятся задачи, оформляется предметно-развивающая среда. В течение недели мы стараемся сделать пребывание детей в детском саду разнообразным, познавательным, интересным. Но всё должно находить продолжение дома в семье, т.е дети должны закреплять полученные знания. Для этого мы информируем Вас, чем мы занимались в течение дня, что узнали, чему научились.

Сейчас мы познакомим Вас с приемами развития познавательной активности. Для развития ребенка необходимо – познание.

Через что происходит познание? Познание детей происходит через – внимание, память , мышление, через окружающий мир, игры, наблюдение, через исследование и эксперименты.

**Сегодня мы познакомим вас с технологией ТРИЗ.**

ТРИЗ (теория решения изобретательских задач) технология для дошкольников была разработана писателем-фантастом Генрихом Альтшуллером. В последнее время методика ТРИЗ в детском саду становится очень популярной и набирает обороты. Смысл ее – [развитие творческих способностей ребенка](http://womanadvice.ru/razvitie-tvorcheskih-sposobnostey-doshkolnikov). Не нарушая игрового процесса, и не теряя интереса к [занятиям для дошкольников](http://womanadvice.ru/zanyatiya-dlya-doshkolnikov), ребенок развивается интеллектуально, познает новое и адаптируется ко многим ситуациям, которые могут встретиться ему в будущей взрослой жизни.

*Целью* использования ТРИЗ – технологии в детском саду является развитие с одной стороны таких качеств как мышление , гибкость подвижность а с другой стороны поисковой активности, стремление к новизне, развития речи и творческого воображения. И сейчас мы бы хотели показать и проиграть с вами несколько игр по технологии ТРИЗ.

**«Цепочка»**

 Первый ребёнок называет объект, второй – его свойство, третий – объект с названным свойством, четвёртый – другое свойство нового объекта и т.д. Например: 1. Морковь. 2. Морковь сладкая. 3. Сладким бывает сахар. 4. Сахар белый. 5. Белым бывает снег и т.д.

**«Камень, брошенный в пруд»**

(или «Цепочка слов»)

Цель: учить детей подбирать слова, объединенные смыслом, правильно согласовывать их между собой, развивать воображение.

Ход игры:

 Воспитатель предлагает детям составить длинный поезд из слов, каждое слово – вагончик. Вагончики, как и слова должны быть объединены между собой, значит каждое слово должно тянуть за собой следующее.

Например, Зима-снежная-холодная;

-        А что бывает холодным? Мороженое, лед, ветер

-        За каждое слово ставится вагончик, воспитатель отталкивается от последнего слова.

**«Теремок»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | **Цель**: Тренируем аналитическое мышление, учимся выделять общие признаки путем сравнения. **Реквизит:** Окружающие бытовые предметы, или игрушки, или карточки с изображением предметов. |

**Как играть:**

Каждому игроку раздаются карточки с изображениями различных предметов. По одной карточке на каждого участника.  Один из игроков назначается  хозяином условного теремка (коврик или детский домик), а другие (или другой) подходят к теремку  и просятся к нему в домик (на примере сказки):

- Тук, тук, кто в теремочке живет?  
- Я, Гитара. А ты кто?  
- А я - удочка. Пусти 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  гитары и  удочка сделаны из дерева. Или и у гитары и у удочки есть струна - веревочка. После этого гость заходит в теремок или просто помещает в домик карточку, и вступает в игру следующий участник игры, или тот же участник берет другую карточку из колоды. И так, пока все карточки не окажутся в теремке.

**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.

**Игра «Кто (что)  это такое может быть?»**

***Цель:***учить называть предметы и обосновать два противоположных значений предмета.

***Ход:*** Ведущий предлагает назвать объекты, в которых есть анатомические пары.

Например: - Что может быть и горячим  и холодным (одновременно).

(утюг, чайник, плита, человек, самовар…)

- и легким и тяжелым;

- и длинным и коротким;

- и гибким и твердым;

- и гладким и шероховатым;

- и мягким и твердым;

 - и острым и тупым.

Таким образом, мы предлагаем использовать эти игры дома.

Участникам форума раздаются памятки с играми по ТРИЗ.