«**ТРИЗ – технология в современной образовательной среде ДОУ**»

Воспитатель: Чиркова Д.С.

**Игра с элементами ТРИЗ «ДА - НЕТКА» или «Угадай задуманное» для детей дошкольного возраста. Воспитатель: Чиркова Д.С.**

ТРИЗ – это теория решения изобретательских задач, наука о творчестве, которая учит мыслить так, чтобы находить лучшее и максимально эффективное решение. Задача ТРИЗ в дошкольном возрасте – развивать фантазию и воображение детей, учить их системному мышлению и осознанию происходящего вокруг, а также воспитывает у детей качества творческой личности, способной принимать единство и противоречие окружающего мира и уметь находить решения.

В ТРИЗ-педагогике есть игра **«Да-Нетки» или «Угадай загаданное»**, она имеет множество разновидностей. Суть игры заключается в разгадке некоторой тайны. Один человек загадывает – другой или другие отгадывают. Загадать можно любой предмет, явление, ситуацию и т. д.  Отгадку надо найти при помощи вопросов, ответами на которые могут быть слова «да» и «нет».

На первый взгляд все чрезвычайно просто. Однако, играя в такую игру *(взрослым это тоже полезно)*, оказывается, даже мы не всегда можем сообразить, какой вопрос существенно сузит перечень выбираемых вариантов.

Значит, есть такой важный навык – **самостоятельное структурирование информации, отбрасывание лишних параметров, или сужение поля поиска.** Именно этому учит игра «Да-Нетка».

Играть в нее можно уже с **3 лет**. Именно с этого возраста хорошо начинать формировать системное мышление у ребенка.

Выделяют 2 разновидности этой игры по типу задаваемых вопросов: **Пространственная «Да - Нетка» и классифицирование объекта по его признакам.**

**«Да-Нетка» на основе ориентировки в пространстве** самая простая, с нее и следует начинать обучение.

**Правила пространственной «Да-Нетки»**. Объекты (цифры, числа, картинки, игрушки) должны быть выстроены линейно, расставлены на плоскости или распределены в объемном пространстве.

Ведущий дает задание: найти загаданный объект.

Отгадывающий игрок должен задавать вопросы по его поиску, не **перечисляя названия объектов, а сужая поле поиска, отсекая часть пространства**. Переводя на простой язык, правило игры звучит: **«Найди серединку, убери половинку»**

На вопросы можно отвечать словами: «Да», «Нет», «И да, и нет» *(то есть, объект угадан)*, «Это не существенно» *(если в данном направлении поиск бесполезен).*

Чем меньше вопросов будет задано до отгадки – тем больше игроки молодцы) **Например**

[данет1](http://igra-triz.ru/wp-content/uploads/2014/08/%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B5%D1%821.jpg)

Нам надо отгадать загаданную картинку (загадана змея) за наименьшее количество вопросов. Помня правило «найди серединку, убери половинку», начинаем вопрошать ведущего *(вопросы, на которые он отвечает «да»):*

***- Это слева от индюка?***

[данет1](http://igra-triz.ru/wp-content/uploads/2014/08/%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B5%D1%821.jpg)

***- Это справа от перца?***

[](http://igra-triz.ru/wp-content/uploads/2014/08/%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B5%D1%822.jpg)

***- Это змея?***

[](http://igra-triz.ru/wp-content/uploads/2014/08/%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B5%D1%823.jpg)

*Объект отгадан за 3 вопроса (это хорошо)*

*Ремарка: играя с маленькими детьми, надо прятать, убирать ту часть предметов, которые не попадают в суженное поле поиска.*

Итак, **мы научили ребенка простейшему способу сужать поле поиска**. Благодаря этой игре можно:

* выучить порядковый счет, буквы, дни недели, месяцы,
* научить находить страны на карте
* научить ориентироваться в пространстве,
* расширить словарь,
* научить задавать вопросы.

**«Да-Нетка» на классифицирование объекта по признакам.**

В нашем быстром мире **ребенку нужно не только запоминать**, что, скажем, самолет – это транспорт, а чайник – посуда, **но и самому понимать, как классифицировать предметы, чтобы структурировать окружающую действительность**. **Учит думать, как раз ТРИЗ с помощью «Да-Нетки».**

 Прежде чем непосредственно задавать вопросы и угадывать какой-либо объект, нужно провести подготовительную работу с ребенком. Начинать подготовку можно **с 3,5 лет.** Цель ее – уточнить текущие знания о предметах: какие относятся к живой природе *(дышат, двигаются, питаются, размножаются)*, какие к неживой природе *(часть природы, но не обладают всеми свойствами живых)*, какие к рукотворному миру *(изобретенные людьми)*.

Когда информационный фонд накоплен, можно смело приступать к игре.

Основные правила у нее такие же, как и у пространственной разновидности. Найти ответ, сужая поле поиска, задав наименьшее количество вопросов. Задавать вопросы помогают **признаки**, которыми обладает объект:

* цвет,
* форма,
* размер,
* его части и месторасположение,
* звук,
* запах,
* вкус,
* температура,
* влажность,
* материал,
* способность двигаться или выполняемое действие,
* то, как может изменяться во времени.

Важно в процессе выяснения информации об объекте, **помогать ребенку резюмировать то, что он уже узнал**. Обдумывая вопрос, ребенок двигается по разным уровням абстрактных понятий, учится видеть целое и части. Важно, что ребенок действует не по готовой схеме, а сам конструирует свой алгоритм поиска ответа.

Виды классификационной «Да-Нетки»

* Игры «Да-Нет» с набором картинок,
* Игры «Да – Нет» с видимыми для ребенка объектами ближайшего окружения,
* Игры «Да – Нет» с объектами, которых нет в ближайшем окружении (но это обязательно должен быть конкретный, а не абстрактный объект).

**Подведу итог:** **В результате усложняющихся игр «Да-Нет» информация об окружающем мире в голове ребенка раскладывается по полочкам, получаем адаптированного к миру и способного решать собственные проблемы человека**

*Главный показатель того, что всему научили правильно – это когда дети играют в «Да-Нетку» друг с другом*

Когда игра «Да-Нет» освоена на уровне отгадывания какого угодно объекта или его части, можно переходить к кодированию ситуаций, жизненных или сказочных.

**Предлагаю поиграть в игру «Да - Нетка».**

**1 способ:** Я загадываю любое слово (слон, машина, яблоко), вы с помощью вопросов пытаетесь угадать то, что я загадала. Я только отвечаю «Да» или «Нет».

**2 способ:** Найти загаданный предмет по картинкам (выставляются картинки)

за наименьшее количество вопросов. Помня правило «найди серединку, убери половинку», начинаем вопрошать ведущего *(вопросы, на которые он отвечает «да»).* Важно сузить поле поиска. Чем меньше вопросов до отгадки, тем лучше.