**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательной учреждение**

**Детский сад №11 «Родничок»**

**СЕМИНАР – ПРАКТИКУМ**

**для родителей**

***«Учим детей изобретать.***

***ТРИЗ- технология и возможности её применения в семейном воспитании».***

**Подготовила: воспитатель**

**Жемчугова Мария Игоревна**



**2022 год**

**Цель:** повышение компетентности родителей ДОУ по вопросам использования развивающих технологий с детьми в семейном воспитании .

**План проведения.**

1. История возникновения ТРИЗ.
2. Теоретический минимум (понятия в ТРИЗ педагогике).ТРИЗ по-детски.
3. Система методов и приемов ТРИЗ. Использование ТРИЗ в различных видах детской деятельности.
4. Учим детей изобретать. Особенности работы.

**Ход проведения.**

1. **История возникновения ТРИЗ.**

Здравствуйте, уважаемые родители! Сегодня нас ждет знакомство со сложной, но очень интересной технологией, которую реализует наш детский сад, для создания интереса и применения в домашних условиях.

Эта эффектная и звонкая аббревиатура - **ТРИЗ** - расшифровывается как "Теория решения изобретательских задач". Ее создателем в 1948 г. стал Генрих Саулович Альтшуллер, который был известен широкой публике в 60-е гг. как писатель-фантаст под псевдонимом Г. Альтов.

Вообще, изначально **ТРИЗ** создавалась вовсе не для детей, а для серьезных инженеров-практиков, которым нужно было решать сложные технические задачи на производстве. Однако сейчас как в нашей стране, так и за рубежом эту теорию применяют и в других областях жизни. В том числе и в качестве методики раннего развития.

**Немного теории о теории**

Как это ни странно, но большинство задач во всем мире по-прежнему решается "методом научного тыка", правда, по-серьезному его называют методом проб и ошибок. Это значит, что человек или некая группа людей рассматривают множество вариантов решения какой-то проблемы и анализируют их, чтобы в итоге выбрать правильный.

Генрих Альтшуллер в свое время поставил задачу несколько иначе: "Как без бессистемного перебора вариантов выходить сразу на сильные решения проблемы?" Так родилась **ТРИЗ**, один из инструментов которой - алгоритм решения задач с помощью универсальных инструментов.

**Элегантная простота**

Теория, о которой мы говорим, утверждает, что сильное решение практически любой задачи лежит в том, чтобы преодолеть выявленное в ней противоречие. Человек, владеющий ТРИЗ. умеет так делать без лишних затрат времени и сил. При этом, как полагает автор и как, собственно, получается на практике, тризовское решение должно быть элегантным и стремиться к простоте - к идеальному решению.

*Вот пример.* В биологической лаборатории возникла необходимость срочно определить среднюю температуру маленьких жучков-долгоносиков. Нужно заказывать специальный и очень дорогостоящий прибор. В идеале специального прибора вообще не должно быть, а его функция должна выполняться.

Какое же в итоге принимается решение? А такое: жучков-долгоносиков насыпают в стакан и измеряют среднюю температуру обычным градусником.

Разумеется, наибольший интерес и пользу данная система представляет для уже подросших ребят, которые хотя бы немного знакомы с основными законами физики и увлечены этим знанием. Например, книга Альтшуллера (написана она тоже под псевдонимом Г. Альтов) "И тут появился изобретатель. Однако по мере того, как этой интереснейшей и эффективной теорией начали увлекаться все больше людей, возникла идея применить данную теорию для раннего развития детей. Оказывается, научить даже маленьких ребятишек мыслить диалектически (то есть находить противоречие в любой задаче и разрешать его) можно на самом простом, доступном их возрасту и пониманию материале.

1. **Теоретический минимум (понятия в ТРИЗ педагогике). ТРИЗ "по-детски"**

А теперь давайте посмотрим, каким образом теория решения изобретательских задач работает в быту. Мальчик лет семи-восьми оказался перед проблемой: как войти в дверь, закрытую его сестрой с другой стороны? Применить силу или угрозы, поднять крик? Банально... Он немного подумал и сформулировал идеальное в данной ситуации решение: сестра САМА открывает дверь. Мальчик придвинул к двери стул со своей стороны и сказал сестре: "Послушай, а ведь я тебя запер". Уже через пару секунд она распахнула дверь, освобождая себя из "плена". Мальчика можно назвать смекалистым от природы, но именно такой вот находчивости, умению сконцентрироваться и нестандартно выйти из ситуации легко, оказывается, научиться с помощью ТРИЗ.

Как вы уже знаете, ведущей деятельностью у детей дошкольного возраста является игра. Именно в игре и реализована технология ТРИЗ. Играя, ребёнок развивает творческое мышление, учится создавать что-то уникально новое, а не действовать по шаблону.

Технология ТРИЗ не просто развивает фантазию детей, но и учит понимать происходящие процессы. Это достигается в ходе коллективных и индивидуальных игр, которые предполагают, что тему и вид деятельности ребёнок выбирает сам. В процессе малыш учится выявлять противоречивые свойства предметов, явлений и решать эти противоречия. Ведь разрешение противоречий — это ключ к творческому мышлению.

Кому нужны детская неуемная фантазия, нетерпимость к стандарту, желание поспорить и не согласиться. Отсюда вопрос: хотим ли мы, чтобы у нас росли «неудобные» творческие дети? Налицо противоречие: обществу для продвижения вперед нужны творцы, а школа не формирует у учеников творческий тип деятельности.

«В возрасте от 3 до 7 лет ребенок должен спрашивать со скоростью 31 вопрос в час. А к такому общению привыкли наши дети? Вопрос – и сразу готовый ответ, совершенно не заставляющий думать! И вырастает потребитель, умеющий переработать полученную информацию, а вот добыть, узнать, сотворить новое – он не привык, не может, не научили» (А.М. страунинг)

***Современный родитель должен быть способен:***

* Видеть проблемы своих детей;
* Быстро и эффективно решать возникающие проблемы;
* противоречивые интересы всех субъектов образовательного процесса;
* Предвидеть себя в педагогической ситуации и обосновывать решения с учетом этого.

1. **Система методов и приемов ТРИЗ.**
2. **Метод мозгового штурма .**

Впервые коллективное обсуждение проблемной ситуации, названное впоследствии мозговым штурмом или мозговой атакой было предложено А. Осборном. Это не столько метод активации воображения, сколько способ генерации самых разнообразных идей. На первый взгляд у этого метода много общего с беседой. Но есть и существенные отличия:

* «Мозговой штурм» необходим тогда, когда обсуждается ситуация, из которой, на первый взгляд, нет реального выхода;
* Каждый участник обсуждения не только имеет право на высказывание, но и должен предложить свой вариант решения проблемы;
* Принимая абсолютно новые идеи, даже если они кажутся абсурдными. Критика и оценки правильно, неправильно исключаются;
* Из множества идей выбирается одна и обсуждается более детально;
* С детьми обсуждаются те вопросы, которые имели место в их опыте. Поэтому большое значение имеет место расширения их кругозора.

Родители детям представляют проблемную ситуацию, заслушивают ответы. Самые оригинальные и неожиданные решения поощряются. Результат выражается в продуктивной деятельности: рисунках, схемах или в творческом сочинительстве.

Темы для мозгового штурма зависят от возраста детей. Малышам предлагаются хорошо знакомые бытовые или сказочные ситуации. С детьми старшего дошкольного возраста обсуждаются фантастические преобразования действительности.

***Примерные темы для проведения мозгового штурма.***

1. Спасение сказочных героев: Колобка от Лисы (младший дошкольный возраст), Красной Шапочки от Волка (средний и старший возраст), Василисы Прекрасной от Кащея Бессмертного (старший возраст).
2. Решение бытовых проблем: а) как выбраться из закрытой комнаты, если испортился замок или нет ключа? (любая возрастная группа); б) у нас закончилась бумага. Чем и на чем рисовать? (средняя группа); в) в городе отключилось электричество. Не работают электроприборы: холодильники, электроплиты, телевизоры и пр. Нет освещения. Как решать возникшие проблемы? (старший возраст).
3. Фантастические ситуации: а) при помощи машины времени мы попали в первобытный век. Как выжить в этих условиях современному человеку? (старший возраст); б) земляне построили для своих детей космический (подводный, небесный и пр.) детский сад. Как он выглядит? Какие проблемы могут возникнуть при этом у детей и взрослых? (старший возраст).

Темы для мозгового штурма можно найти в сюжетах сказок.

Благодаря мозговому штурму ребенок понимает, что в решении любой ситуации есть альтернативы. Важно научить детей анализировать свои и чужие идеи. Цель – получить максимально выгодное решение при минимальных затратах. Иными словами формируются основы рационального мышления.

1. ***Поиск противоречий*** – Формирование основ диалектического мышления начинается с работы с противоречиями. Противоречие – это предъявление к одному объекту противоположных, несовместимых требований.

Научить решать противоречия – это значит научить детей думать и придумывать, т.е. опять оригинально творить *(в младшем дошкольном возрасте дети определяют – хорошо или плохо и обосновывают: почему они так считают; в старшем дошкольном возрасте решают противоречия).*

Например, один и тот же объект хороший и плохой, большой и маленький, крепкий и некрепкий, горячий и холодный и т.п.( в погоде - дождь, солнце что хорошего, а что плохого , в предметах - мячик, свисток, краски; в ситуациях: больной-здоровый человек; противоречие в размерах, в количестве)

1. ***Противоположные признаки***

***Игра «Да – нетка»*** - вид загадки, в которой отгадывать нужно при помощи вопросов, на которые можно ответить только «да» или «нет». Задачи «да-нетки» решаются постепенным сужением круга поиска. «Да-нетки» бывают объектные (загадывается один объект) и ситуационные – «детективные» (загадывается ситуация, нужно выяснить, что произошло) Автор этой игры Лучо Ломбардо Родиче называл ее «Отгадайкой». Он писал о ней так: «Это одна из самых плодотворных и полезных игр с точки зрения интеллекта и накопления культурного багажа». Действительно, эта игра являет собой нечто большее, чем просто способ отгадывания. Это – основной метод интеллектуальной деятел.ьности человека, способность к классификации и объединению данных опыта в понятие. В процессе игры дети овладевают умением задавать вопросы, оттачивать их формулировку, обогащают речевую практику. Атмосфера игры всегда наполнена таинственностью и юмором.

1. ***Прием фантазирования*** «Увеличение-уменьшение»

Надо заметить, что любой объект, выбранный произвольно или по желанию детей, можно «протащить» через все типовые приемы фантазирования. Получится масса новых образов. А некоторые находки подтолкнут к «мини-изобретению».

***Использование типовых приемов фантазирования в работе с дошкольниками.***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Типовые приемы фантазирования | Примеры из литературных произведений | Рекомендации по организации работы с детьми. |
| Изменение размера (уменьшение, увеличение) | Репка, Дюймовочка, Карлик Нос, Маленький Мук, Страна Лилипутов. | При преобразовании объекта задавать критерии размера (большой, как…) Обсуждать, какие проблемы и выгоды приносит это изменение. |
| Изменение настроения (дробление, объединение) | Лошарик, Крококот, Тяни-Толкай, скатерть-самобранка. | Обсуждать, какие объекты изначально заданы, их части. Возможные комбинации. Для этого образа продумать образ жизни или сферу применения. |
| Изменение подвижности (оживление, окаменение) | Печка и ведра у Емели, каменный цветок, Колобок, Буратино… | Решение проблемных ситуаций, с которыми столкнулись герои в связи с изменениями. |
| Специальное (С) и универсальное (У) волшебство | С – сапоги-скороходы, ковер-самолет,  У – волшебная палочка, золотая рыбка | Универсальное волшебство объяснять: не просто «исполнять желания». А с примерами. Волшебство всегда должно иметь ограниченное количество: три желания и т.д. |
| Преобразование свойств времени | Сказка о потерянном времени.  Маленький Принц, Карлсон (возраст не меняется) | Обсуждать возможные операции преобразования объекта во времени. |
| Прием «Наоборот». | К.И. Чуковский «Путаница» - все происходит наоборот. | У объекта рассматриваются противоположные функции и признаки. |

1. ***Развитие ассоциаций (***игра «Теремок»).
2. ***Метод системного оператора*** – способ анализ системы, подсистем и надсистем объекта в прошлом, настоящем и будущем. На что это похоже. Этот лифт, но на лифте можно ездить во всех направлениях: если поехать вниз – узнаешь части, из которых состоишь; поедешь вверх – узнаешь места, где можешь быть, поедешь назад – узнаешь прошлое; вперед – узнаешь будущее.

*Примерная последовательность вопросов к детям при прогнозировании развития природного объекта*

1. Что это? (называется объект и обозначается схемой).
2. К какому миру он относится? К какому классу? Какие признаки говорят об этом?
3. Где находится (живёт) наш объект? Какие условия в этом месте? (климат, питание и т.д.)
4. Из каких частей состоит объект? Как каждая часть помогает объекту существовать? (Для чего каждая часть?)
5. Кто его "друзья"? (представители того же класса).
6. Каким этот объект был раньше? Откуда он появился?
7. Какие у него были части? Чем они отличались от того, что есть сейчас?
8. Как изменится этот объект, когда вырастет? Какие новые "дела" у него появятся?
9. Что нужно, чтобы так произошло?
10. Что будет, если… (задать условие по изменению климата, флоры, фауны региона, где обитает объект, в соответствии с уровнем природоведческих знаний детей).
11. **Метод фокальных объектов** – прием фантазирования, при котором на исходный (фокальный) объект переносятся свойства других объектов с МФО является альтернативой метода каталога, предложенный американским психологом Ч. Вайтингом. Метод МФО заключается в том, что совершенствуемый образ держится в поле внимания, как в фокусе фотообъектива, а к нему «примеряются» свойства других, совершенно не связанных с изначальным объектом, предметов. Сочетания свойств оказываются иногда совершенно неожиданными, но именно это и вызывает интерес.

*Цель метода*

* Научить ребенка наделять предмет нетипичными признаками.
* Предоставлять и объяснять практическое назначение предмета с нетипичными признаками.

##### **Технология построения тренинга**

1. Предложить детям наугад выбрать 2-3 объекта.
2. Попросить назвать признаки или значения признаков (не менее 4-х) для каждого объекта.
3. Предложить перенести названные признаки или значения признаков поочередно на другой, находящийся как бы в фокусе, объект.
4. Поочередно обсудить каждое сочетание: фокусный объект + признак одного из объектов.
5. Организуется продуктивная деятельность детей.

##### *Методические рекомендации построения системы тренингов с детьми разного возраста*

* При работе по данному методу рекомендуется фиксировать признаки, свойства предметов, называемые детьми. Эта часть работы требует динамики.
* Наглядность (изображения объектов, находящихся в "фокусе") не используется.
* Родитель демонстрирует уверенность в том, что объект с необычным признаком может быть в реальной жизни. Эмоционально реагирует на парадоксальные сочетания (удивление, восторг, радость, грусть).
* При выборе признаков объектов родитель исключает типичные значения признаков. Не выбираются для обсуждения признаки размера в значениях "большой - маленький"; признака формы в значениях "круглый - квадратный"; признака цвета в значении "белый - черный". Не употребляются такие определения, как "красивый - некрасивый".
* Работа с детьми начинается с 3,5 лет. Родитель делает подборку словосочетаний, обозначающих объекты с нетипичными признаками. Обсуждается, когда (в каком случае) у объектов бывает такое свойство. ПР: когда бывает "мыльное дерево" или "клетчатый дом".
* С 4-4,5 лет детям предлагается перечислить признаки выбранного наугад объекта и поочередно рассмотреть их в сочетании с другим объектом. Обсудить неожиданные сочетания.
* Детям 5-7 лет предлагается рассмотреть свойства 2-3 объектов, а затем сфокусировать их на какой-либо объект.
* По итогам обсуждения организуется продуктивная деятельность.

Предложите детям назвать три любых объекта. Неплохо, если один из них будет представителем природного мира, второй – рукотворного, третий – вообще нематериальное понятие. Но это необязательное условие. Затем ребята называют как можно больше свойств выбранных предметов. наиболее удачны качественные характеристики. Далее взрослый выбирает объект, который будет модифицироваться и поочередно приписывает ему выбранные свойства, а дети объясняют, как это выглядит, и когда такое бывает.

Например, исходным объектом возьмем колыбель для малыша. Качества для нее нам «подарят»:

* **Человек** (толстый, кучерявый, ленивый, дружелюбный),
* **Белка** (пушистая, хвостатая, прыгучая),
* **Дом** (кирпичный, разрушенный, красивый).

Новый образ может получиться таким: толстая колыбель – значит глубокая и широкая, в ней много места, малышу просторно. **Кучерявая** она от большого количества подвешенных игрушек и погремушек. У колыбели нет ни гнутых полозьев, ни колесиков, она просто стоит на полу неподвижно, в нельзя укачать ребенка, поэтому ее называют **ленивой.** А **дружелюбная** она потому, что в ней так много места. Что малыш может пригласить к себе в гости другого малыша, и они там прекрасно разместятся и поиграют вместе. Чтобы малыш не ушибся. Стенки колыбели изнутри обиты **пушистым** мехом, а лоскутки меха, которые свешиваются по краям, напоминают **хвостики.** Матрац имеет внутри пружины, поэтому колыбелька **прыгающая.** **Кирпичный** оттенок делает ее очень **красивой**, а **разрушенный** вид она имеет только тогда, когда ребенок так распрыгается на пружинном матраце. Что все содержимое колыбельки полетит во все стороны.

Работая с дошкольниками по МФО, не следует стремиться к тому, чтобы дети сразу составляли вам связный рассказ-описание по всем признакам. На первых порах достаточно только лексического объяснения полученных словосочетаний, а для закрепления и обобщения предложите детям нарисовать то, что получилось в результате коллективного семейного фантазирования.

Особенности использования в разных возрастных категориях:

* **Младший возраст** - взрослый сам задаёт нетипичные значения признаков объекту, а дети ищут оправдание ситуации (когда бывает лохматое дерево или усатый телевизор).
* **Средний возраст**- применение значений признаков одного объекта к другому. Например: кукла бывает какая? Когда таким бывает апельсин, другие объекты?
* **Старший возраст** - классический вариант МФО, бином фантазии Дж.Родари

***Метод морфологического анализа*.** Суть метода заключается в переборе вариантов соединения определенных характеристик при создании нового образа. Метод МА появился в середине 30-х годов нашего столетия, благодаря швейцарскому астрофизику Ф. Цвикки, который использовал его исключительно для решения астрофизических задач.

Цель метода

* Формировать у детей умение давать большое количество разных категорий ответов в рамках заданной темы.
* Создавать условия для оценки ребенком полученных идей.
* Учить детализировать наиболее удачные идеи.
* Данное средство позволяет формировать подвижность мышления, развивает комбинаторику.

##### **Технология проведения тренинга**

1. Представляется морфологическая таблица.
2. Заполняются вертикальные и горизонтальные оси (количество, подбор показателей определяются целью и содержанием занятия).
3. Рассматривается взаимодействие (поочередное или выборочное) горизонтальных и вертикальных показателей. Проводится обсуждение с детьми полученных вариантов взаимодействий (морфологический анализ).
4. Организуется продуктивная деятельность по содержанию обсуждения.

##### ***Методические рекомендации построения системы тренингов с детьми разного возраста.***

**2-3 года** - усвоение сенсорных эталонов: цвет, форма, величина, материал. По "Волшебной дорожке" (морфологическая таблица с одной горизонтальной графой, т.е. с одним признаком) отправляется объект, который преобразуется путём изменения значения какого-либо сенсорного признака.

##### Базовые вопросы

* Кто (что) это?
* С каким (цветом, формой и т.д.) повстречался?
* Каким стал?
* На что похож по этому признаку?
* Что бывает такое же?

В конце игры объект собирает все значения признака (все цвета), и дети придумывают, как его изобразить (разноцветный кубик, солнышко выбранной формы и т.д.)

**3-4 года** - сенсорные эталоны (цвет, форма, размер) и преобразование объекта путём изменения значений признаков, подведение к пониманию противоположностей. На обратном пути герой попадает на границу между клетками "волшебной дорожки". Дети ищут способы сочетания противоположных значений признака. Например: зайчик прыгнул и попал между жёлтым и синим цветом. Каким он стал? Как раскрасился? Следует побуждать искать разные варианты: не только смешение двух красок, но и разноцветные части (лапки жёлтые, ушки синие), и орнаменты (в клетку, полоску) и т.д.

**4-5 лет** - анализ признаков объектов и их значений с помощью сенсорного обследования (целенаправленное подключение анализаторов), реальное и фантастическое преобразование объектов с помощью изменения значений признаков, подведение к принятию сочетания противоположностей. Возможна модель из двух "дорожек".

**"Дорожка анализаторов"**

* по дорожке "гуляет" один анализатор и встречается с разными природными и рукотворными объектами;
* по дорожке гуляет один (или два: природный и рукотворный) объект и встречается по очереди со всеми анализаторами;
* по дорожке гуляет явление (радуга, гром, молния) и встречаясь с анализаторами, узнаёт о себе (задание фантастического характера).

**"Дорожка времени"**: сезоны, части суток, дни недели.

**"Волшебники"** - знакомые типовые приёмы фантазирования. По дорожке гуляют два героя, которые подвергаются противоположному по значению "волшебству" одновременно - одного увеличили, а другого уменьшили и наоборот. Какие при этом возникают проблемы? Аналогично организуется тренинг по любому признаку.

Создать совершенно новый образ животного, используя **метод морфологического анализа.** Прочитать «Закаляка» К.Чуковского. Обсудить, что еще у животных бывает и сколько? Обсудить наличие у животных каких-либо частей. Названные части выкладываются наверху морфологической таблицы. Предложите ребёнку выбрать себе конверт с каким-либо домашним животным. Ребёнок раскладывает в кармашки таблицы содержимое своего конверта. По той горизонтальной линии. Где обозначено его животное. Раскладывая части животных по кармашкам, дети могут объяснять, почему так разложили. Потом выбирает из любых кармашков те части животных, которые он хочет соединить. Обсуждается, кто получился. Описать его жизнь, питание, пользу, назвать. Из подручного материала можно сделать ему место жительства. Аналогичную игру можно провести при ознакомлении детей с видами одежды - игра «Дом одежды».

***"Кольца Луллия"***

|  |
| --- |
|  |
| Принцип изготовления игры заключается в следующем. Вырезанные из картона круги разбивают на 4, 6, 8 секторов. Серединку вырезают. В каждый сектор помещают картинку. Подходы к подбору изображений могут быть разными. Например, на одном кольце — разнообразные деревья, на другом — их листья или семена. Другой вариант: на одном кольце — животные (домашние, дикие, рыбы, птицы), на другом — их «дома».  Для изготовления пособия возьмите два прямоугольных куска оргалита.  шириной, равной диаметру ваших колец, и длиной на 2—4 см меньше двух диаметров колец. На нижней пластине, в местах предполагаемых центров колец, укрепите штыри. По периметру соорудите небольшой бортик, а с нижней стороны прикрепите ножки. Вырежьте в верхнем прямоугольнике окошечко так, чтобы были видны совмещенные картинки. Крышка никак не укрепляется, а просто накладывается на бортики основания.  Для свободного и удобного вращения колец предлагаем использовать основу в виде старых грампластинок. Круги удобно вращать за выступы, которые образуются в результате того, что ширина пособия на 2—4 см меньше двух диаметров пластинок.  ***Подготовка к игре:***  1. Установить пособие на столе.  2. Снять крышку.  3. На пластинки сверху уложить выбранные кольца с картинками.  4. Закрыть крышкой.  5. Раскручивать за выступающие справа и слева края пластинок.  **Игры с использованием пособия «КОЛЬЦА ЛУЛЛИЯ»**  Нельзя не отметить и универсальность игрового материала. Используя лишь несколько колец, можно получить либо разные варианты игры, либо дополнения к проводимой игре. Детям очень нравится это пособие. Они с удовольствием самостоятельно заменяют кольца, комбинируют задания, пытаются сами определить цель и правила игры.  Варианты колец:  **Для игр с экологическим содержанием:**  № 1     Сосна, береза, орешник, липа, ель, дуб, рябина, клен.  № 2     Семена и плоды вышеперечисленных деревьев и кустарника.  № 3     Листья вышеперечисленных деревьев и кустарника.  № 4     Лиса, пчелы, медведь, белка, собака, птица.  № 5     Нора, гнездо, дупло, улей, будка, берлога.  № 6     Орел, цапля, соловей, ворона, чайка, гусь, ласточка, аист.  № 7     Разные формы птичьих клювов.  № 8     Разные виды птичьих ног.  № 9     Разные виды птичьих крыльев.  № 10   Город, деревня, лес, море, горы, болото.  № 11 Любые животные  № 12 Детеныши животных кольца № 11.  **Для игр по формированию звуковой культуры речи, грамматического строя речи и обучению грамоте:**  № 13. 1Картинки с изображением предметов со звуком «Р» в начале, середине и конце слова…  № 13.2…со звуком «Л», «Ш», «Ч» и т. д.  № 14  Схемы для поиска заданного звука.  № 15   Символы, обозначающие большой и маленький размер.  № 16   Цифры от 1 до 8.  № 17   Символы: нос, глаз, зубы, уши, хвост, лапы.  №18    Любые предметы.  **Игры с «Кольцами Луллия» можно условно разделить на три типа.**  ***Игры на подбор пары***  В одном из окошек устанавливается картинка, пара к которой подбирается путем прокручивания второго кольца. В этих играх одной картинке 1-го кольца обязательно должна соответствовать одна картинка 2-го кольца.  ***Игры экологического содержания.***  **«НАЙДИ, ГДЕ ЖИВЕТ» —**кольца № 4 и 5.  **«НАЗОВИ ДЕТЕНЫША»**— кольца № 11 и 12.  **«С ЧЬЕЙ ВЕТКИ ДЕТКИ?» —**кольца № 1 и 2; № 2 и 3; № 1 и 3.  **«КРЫЛЬЯ, НОГИ И КЛЮВЫ» —** кольца № 6 и 9; № 6 и 8; № 6 и 7.  **«ПОДБЕРИ МЕСТО ОБИТАНИЯ» —**кольца № 6 и 10.  ***Игры для формирования фонематического слуха, грамматического строя речи и обучения грамоте:***  **«НАЙДИ ЗАДАННЫЙ ЗВУК В НАЧАЛЕ, СЕРЕДИНЕ И КОНЦЕ СЛОВА» —**  кольца № 14 и 13.1, 13.2.  **«ЧЕЙ ДОМ?» —** кольца № 4 и 5 («Берлога чья? Медвежья».)  ***Игры с элементом случайности в установке колец***  В этих играх дети одновременно раскручивают оба кольца. Ответ ребенка зависит от того, какая комбинация выпадет в окошке. В таком варианте игр любая картинка 1-го кольца сочетается с любой картинкой 2-го кольца и наоборот.  Именно из-за элемента случайности в установке картинок эти игры больше нравятся детям. Если каждое ваше кольцо имеет по 8 картинок, то возможны 64 комбинации!  ***Игры на формирование звуковой культуры речи, грамматического строя речи и обучение грамоте:***  **«ЧЕЙ НОС, ЧЕЙ ХВОСТ» —**кольца № 17 и 11.  **«НАЗОВИ, СКОЛЬКО» —**кольца № 16 и 6; № 16 и 1; № 16 и 4; № 16 и 18.  **«УМЕНЬШАЕМ, УВЕЛИЧИВАЕМ» —**№ 15 и 17.    ***Игры на развитие творческого воображения***  Для этих игр подбираются кольца как для первого типа игр, но при этом раскручиваются оба кольца. Далее обсуждается несовместимая на первый взгляд комбинация. Например, совпали картинки колец № 11 и 12. Задаем вопросы: «Как могло случиться, что зайчиха стала воспитывать лисят, как она будет о них заботиться, чему станет учить. Заранее договариваемся с детьми, что ситуации сказочные, нереальные, значит можно дать волю фантазии.  **Кольца № 4 и 10.**  Комбинации:   Лиса в море. Может быть,   лису везут пароходом в новый зоопарк?  Лиса в болоте — погналась за добычей, вот и завязла бедная.  Лиса в деревне — опять кур крадет.  Лиса в городе — в зоопарке и т. д.  **Кольца № 6 и 10**можно использовать для обсуждения вопроса, почему птица не может жить в данной местности.  Варианты колец каждый педагог может выбрать самостоятельно,   можно придумать свои варианты колец и способы игр и заданий к ним. К этому процессу могут подключиться и сами дошкольники. |

Еще один немаловажный аспект: творческие задания не содержат «правильных», заранее известных ответов, результатов. Каждое задание может содержать лишь примерные варианты решений. Основная задача взрослых - научить ребенка мыслить и отстаивать правомерность собственной точки зрения, сформировать у него позицию «Я могу!»

Даже самые обычные темы можно сделать интересными и увлекательными, если придать им принципиально новый вид. Дети скучают , когда их вынуждают к пассивности или когда в предлагаемом материале нет новизны (это я уже знаю). Поэтому основной задачей, которую ставит перед собой родитель, является не сообщение новых знаний, а обучение способам самостоятельного добывания информации, что возможно и через поисковую деятельность, и через грамотно организованное коллективное рассуждение, и через игры и тренинги.