ИГРА «ДА-НЕТКА»

Есть такая игра в ТРИЗ-педагогике **«Да-Нет»**, 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 и зачем вообще о таком писать. Однако, играя в такую игру *(взрослым это тоже полезно, да-да)))*, 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-Нет».

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:

спрашивать, ориентируясь **на положение загаданного объекта в пространстве**, или **на классифицирование объекта по его признакам**.



**«Да-Нетка» на основе ориентировки в пространстве** самая простая, с нее и следует начинать обучение. Объекты, среди которых нужно отыскать задуманный, могут располагаться

* в одномерном пространстве: по горизонтали, по вертикали, в удалении;
* в двухмерном пространстве: на плоскости;
* в трехмерном пространстве : например, в комнате, коробке, шкафу.

*Распишу еще раз общие правила и приведу пример.*

**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**



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?***



***- Это справа от перца?***



***- Это змея?***



*Объект отгадан за 3 вопроса (вы великолепны))))*

*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**. И есть еще бонус! Благодаря этой игре без напрягов и нервов можно:

* выучить порядковый счет, буквы, дни недели, месяцы,
* научить находить страны на карте
* научить ориентироваться в пространстве,
* расширить словарь,
* научить задавать вопросы (в 3 года не умеют, проверяла)

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

Скажу кратко, зачем это нужно. 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**. Традиционная педагогика этому пониманию ни разу не учит. А **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, дитё 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 *

**P. S.**

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