

**Подготовил воспитатель:  
Бобрикова Е.В.**

### **Консультация для родителей «Как научить ребенка изобретать»**

17 января во всем мире отмечается День детских изобретений или День детей изобретателей (Kid Inventors' Day) - праздник, призванный напомнить, что в каждом ребенке может скрываться юный гений, который может придумать нечто особенное - новое. У Дня детских изобретений есть своя дата, которая не меняется. И в России, и в мире его отмечают 17 января. Дата была выбрана в честь дня рождения Бенджамина Франклина. Он в детстве обожал изобретать, и в 12 лет придумал ласты для рук, чтобы быстрее плавать. Страсть к изобретениям осталась с ним на всю жизнь.

Есть версия, что повсеместно отмечать День детских изобретений начали в 1994 году. А главная цель этого дня - привлечь внимание к творческим способностям детей и их вкладу в развитие науки и технологий. Дети – это маленькие фантазеры, их любопытство не знает границ. Они порою могут придумать то, что не посильно взрослому человеку. Вы удивитесь, узнав, сколько в мире изобретений, которыми мы с вами пользуемся, создано детьми и подростками! Фруктовый лед на палочке, снегоход, водные лыжи и даже тест на раннюю диагностику рака поджелудочной железы — это все детские изобретения. Такие инициативы необходимо поддерживать. Вот День детских изобретений и был создан благодаря различным образовательным организациям и объединениям.

#### **Интересные факты**

!Каждый год дети делают около 500000 изобретений. Причем это не только игрушки и гаджеты, как может предложить иной скептик. Это творения касаются различных отраслей: электроники, медицины, науки, образования и других.

! Инновационные изобретения подростков нашей страны могут вдохновить других юных гениев. Вот несколько примеров: зубная щетка для космонавтов, трость для слепых, дождевая электростанция.

! Самым молодым изобретателем считается американец Роберт Патч, который в 6 лет создал примитивную модель грузовика и даже получил патент. Но не исключено, что в мире есть даже более юные гении, которые остались неизвестными для интернета.

Узнать о других изобретениях можно из книги М. Коломбо «Изобретения. Как придумали смайлик, гугл и вертолет».

День детских изобретений - это уникальный праздник, убеждающий нас в том, что детская фантазия и любопытство могут приносить невероятную пользу.

Для ребенка придумывание чего-то нового – процесс естественный и очень радостный, поскольку он всегда происходит в игре. Любознательность детей проявляется с раннего возраста, и чем старше становится ребенок, тем больше он проявляет интереса ко всему вокруг. Благодаря этому качеству новая информация усваивается легче и быстрее.

Именно желание узнать, как можно больше способствует правильному восприятию мира, развитию креативности и логического мышления. В процессе освоения мира малыш учится узнавать, к чему приведет то или иное действие.

Различные изобретения и приспособления появляются в результате проявления здорового любопытства. Очень важно правильно развивать заинтересованность в получении новых знаний и опыта. То, что развитие творческой личности у ребенка полезно, сомнению не поддается – ребенок, умеющий творить:

1. Ищет необычные пути достижения своих целей.
2. Всегда имеет интересное занятие и не растрчивает свое время впустую (может занять себя чем-то интересным).
3. Наполняет свою жизнь яркими событиями и за счет этого субъективно увеличивает количество времени.
4. Творчески подходит к организации своего времени, придумывает новые инструменты тайм-менеджмента.
5. Творчески использует случайности и возможности, не упускает «счастливые моменты».

Развитие творческих способностей помогает ребенку не только достигать профессиональных вершин во взрослой жизни, но и стать человеком, разносторонне образованным, интересным для окружающих, умеющим легко справляться с появляющимися трудностями. Творческие способности – это умение удивляться миру, видеть необычное в самом обыкновенном, задавать вопросы, искать и находить на них ответы. И, конечно же, применять все свои открытия на практике.

Этому вполне может научить своего ребенка каждый родитель – достаточно вместе выполнять упражнения на развитие воображения и решать творческие задачи. Это может быть исследованием, веселой игрой и одновременно прекрасным времяпрепровождением, например, в дороге, в очереди к стоматологу, развлечением на пляже или на веранде в дождливую погоду, когда не знаешь, чем себя занять.

Главное в исследовательской деятельности – научить ребенка наблюдать, подмечать, мыслить, выдвигать идеи, рисовать, мастерить, играть, экспериментировать, испытывать изобретать. Дети, как правило, активно участвуют в поисково-познавательной, исследовательской и экспериментальной видах деятельности (перетекающих в игровые, и наоборот). Стремитесь к тому, чтобы ваш малыш не только получал новую информацию об объектах своих исследований и экспериментов, но и делал маленькие открытия.

### **Алгоритм (технология) процесса изобретения:**

1. Нужен предмет, из которого можно сделать игрушку (игру). Когда мы видим предмет, думаем – как сделать игрушку. Но сам по себе предмет не может быть игрушкой.
2. Действия с материалом. Они могут быть разными. (Например, действия с бумагой: отрезать, сложить, раскрасить, вырезать, наклеить и т. д.)
3. Действия с предметом, полученным из этого материала (Например: постучать подбросить, выпустить, прокатить, бросить и т. д.)
4. Формулировка правил игры с этим предметом.
5. Испытание, т. е. проверка на практике игрушки или игры.
6. Внесение изменения в конструкцию игрушки или правила игры, если это необходимо.

Предлагаю вам вместе с ребенком спроектировать и сделать настоящий гоночный автомобиль из подручных материалов.

### ***Технология изобретения гоночных машинок.***

Вам понадобятся: скрепки, пустые спичечные коробки, цветные карандаши или фломастеры, две палочки длиной 20 см., магниты, плотный картон.

#### ***Действия:***

1. Раскрасить спичечные коробки в гоночные машинки.
2. Приклеить по скрепке внутрь каждого коробка.
3. Из листа бумаги сделать гоночную трассу для двух автомобилей.
4. Прикрепить магнит к палочке.
5. Поднять изготовленную гоночную трассу над столом, положив её, например, между двумя стопками книг.
6. Двигать магнит под картоном чтобы заставить машины двигаться по трассе.

После каждого действия что-то происходит, иногда интересное и неожиданное. В формуле изобретения это называется положительным эффектом, в играх или экспериментировании – игровым моментом.

Изготовив гоночные машины из спичечных коробков, можно предложить несколько игр – например, отправить их в рейс, загадывая разные маршруты, или поставить в ряд и ралли. Побеждает тот, чей автомобиль проедет дальше и быстрее.

Попробуйте с ребенком изобрести компас в банке.

Технология изобретения компас в банке.

**Оборудование:** клейкая лента, игла, ножницы, банка, нитка, карандаш, компас.

**Действия:**

1. Проведите несколько раз по иголке магнитом, чтобы намагнитить её.
2. Привяжите один конец нитки к маленькому куску картона, а второй конец к карандашу.
3. Воткните иголку в кусочек картона.
4. Подвесьте кусочек картона внутри банки, положив карандаш поперек отверстия банки так, чтобы нитка болталась. Картон не должен соприкасаться с дном банки.
5. Игла должна быть в горизонтальном положении. Нужно постараться, чтобы середина иглы располагалась в середине картонки.
6. Оставить конструкцию постоять спокойно, и игла будет показывать в том же направлении, что и компас.

Изготовив такое устройство, Вы сможете подробно объяснить ребенку принцип его работы и просто интересно провести время.

Станьте для ребенка примером. Вспомните свои детские увлечения и попытайтесь заинтересовать ими свое чадо. Любили моделировать — предложите ребенку своими руками создать собственный миниатюрный танк или самолет.

Если нравится фотографировать – предложите ребенку съемку местной фауны.

Если следовать этим нехитрым правилам каждый день, то очень скоро вы заметите, что ребенок начинает относиться к миру с большим любопытством, постоянно интересуется чем-то новым и, главное, изобретательно подходит к любой задаче. Уже одно умение относиться ко всему творчески, сделает ребенка намного счастливее.