

МБДОУ « Детский сад «Северный парк» Томского района.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДОВ ТЕХНОЛОГИИ ТРИЗ В ДОУ.

(сообщение к педсовету)

Подготовила:

воспитатель

Рубина И.Л.

Томский район

2018

Использование методов технологии ТРИЗ в ДОУ.

Цель: Познакомить с методикой проведения игр и упражнений по технологии ТРИЗ.

Задачи:

1. Дать представление о многообразии игровых приемов ТРИЗ.
2. Познакомить с практическим применением игровых приемов ТРИЗ.
3. Формировать желание помогать детям, умение находить с ними контакт.

Одной из эффективных педагогических технологий для развития творчества у детей является ТРИЗ - Теория решения изобретательских задач. Она возникла в нашей стране в 50-х годах усилиями выдающегося российского учёного, изобретателя, писателя – фантаста Генриха Сауловича Альтшуллера. ТРИЗ представляет собой уникальный инструмент для поиска оригинальных идей, развития творческой личности, доказательством того, что творчеству можно и нужно обучать.

В детские сады технология ТРИЗ пришла в 80-х годах. Но, несмотря на это и сейчас остаётся актуальной и востребованной педагогической технологией. Адаптированная к дошкольному возрасту, технология ТРИЗ позволяет воспитывать и обучать ребёнка под девизом «Творчество во всём».

Дошкольное детство - это тот особый возраст, когда ребенок открывает для себя мир, когда происходят значительные изменения во всех сферах его психики (когнитивной, эмоциональной, волевой) и которые проявляются в различных видах деятельности: коммуникативной, познавательной, преобразующей. Это возраст, когда появляется способность к творческому решению проблем, возникающих в той или иной ситуации жизни ребенка (креативность). Умелое использование приемов и методов ТРИЗ (теории решения изобретательских задач) успешно помогает развить у дошкольников смекалку, творческое воображение, диалектическое мышление.

Цели ТРИЗ - не просто развить фантазию детей, а научить их мыслить системно, с пониманием происходящих процессов, дать в руки воспитателям инструмент по конкретному практическому воспитанию у детей качеств творческой личности, способной понимать единство и противоречие окружающего мира, решать свои маленькие проблемы.

ТРИЗ для дошкольников - это система коллективных игр, занятий, призванная не изменять основную программу, а максимально увеличивать ее эффективность.

"ТРИЗ - это управляемый процесс создания нового, соединяющий в себе точный расчет, логику, интуиции"- так считал основатель теории Г. С. Альтшуллер и его последователи.

Работа по системе ТРИЗ с детьми дошкольного возраста должна осуществляться постепенно.

Для решения тризовских задач можно выделить следующие этапы работы:

Цель первого этапа - научить ребенка находить и различать противоречия, которые окружают его повсюду. Что общее между цветком и деревом? Что общее между плакатом и дверью? и др.

Цель второго этапа - учить детей фантазировать, изобретать. Например, предложено придумать новый стул, удобный и красивый. Как выжить на необитаемом острове, где есть только коробки со жвачками?

Содержание третьего этапа - решение сказочных задач и придумывание разных сказок с помощью специальных методов ТРИЗ. Например, "Вас поймала баба-яга и хочет съесть. Что делать?".

На четвертом этапе ребенок применяет полученные знания и, используя нестандартные, оригинальные решения проблем, учится находить выход из любой сложной ситуации.

В арсенале технологии ТРИЗ существует множество методов.

- **Метод мозгового штурма.** Это оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказать как можно большее количество вариантов решений, в том числе самых фантастичных. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

- **Метод каталога.** Метод позволяет в большей степени решить проблему обучения дошкольников творческому рассказыванию.

- **Метод фокальных объектов.** Сущность данного метода в перенесение свойств одного объекта или нескольких на другой. Этот метод позволяет не только развивать воображение, речь, фантазию, но и управлять своим мышлением.

- **Метод «Системный анализ».** Метод помогает рассмотреть мир в системе, как совокупность связанных между собой определенным образом элементов, удобно функционирующих между собой. Его цель – определить роль и место объектов, и их взаимодействие по каждому элементу. Например: Система "Лягушонок"; Подсистема (часть системы) - лапки, глаза, кровеносная систем; Надсистема (более сложная система, в которую входит рассматриваемая система) - водоем. Воспитатель задает вопросы: "Что было бы, если бы все лягушки исчезли?", "Для чего они нужны?", "Какую пользу

они приносят?" (Дети предлагают варианты своих ответов, суждений). В результате приходят к выводу, что все в мире устроено системно и если нарушить одно звено этой цепочки, то непременно нарушится другое звено (другая система).

- **Метод ММЧ (моделирования маленькими человечками).** Моделирование процессов, происходящих в природном и рукотворном мире между веществами (твердое – жидкое – газообразное). Данный метод направлен на то, что бы дать детям наглядно увидеть и почувствовать природные явления, характер взаимодействия элементов предметов и веществ. Он помогает сформировать у детей диалектические представления о различных объектах и процессах живой и неживой природы. А также развивает мышление детей, стимулирует любознательность и творчество. Методика ММЧ – моделирование процессов, происходящих в природном и рукотворном мире между веществами. Сущность метода ММЧ в том, что он представляет все предметы и вещества состоящими из множества Маленьких Человечков (МЧ). В понимании нас, взрослых – это молекулы, но на этом слове внимание не заостряется, сведения подаются детям в виде сказки «Маленькие человечки». Детям становится понятно, что в зависимости от состояния вещества Маленькие Человечки ведут себя по разному (в твёрдых – крепко держатся за руки, в жидких – просто стоят рядом, в газообразных – находятся в постоянном движении). С помощью метода ММЧ можно рассмотреть условия перехода вещества (на примере воды) из одного агрегатного состояния в другое.

- **Метод морфологического анализа.** В работе с дошкольниками этот метод очень эффективен для развития творческого воображения, фантазии, преодоления стереотипов. Суть его заключается в комбинировании разных вариантов характеристик определённого объекта при создании нового образа этого объекта.

- **Метод обоснования новых идей «Золотая рыбка».** Суть метода заключается в том, чтобы разделить ситуации на составляющие (реальную и фантастическую), с последующим нахождением реальных проявлений фантастической составляющей.

Главное отличие технологии ТРИЗ от классического подхода к дошкольному развитию – это дать детям возможность самостоятельно находить ответы на вопросы, решать задачи, анализировать, а не повторять сказанное взрослыми. Использование в работе методов и приемов ТРИЗ позволяет отметить, что малыши почти не имеют психологических барьеров, но у старших дошкольников они уже есть. ТРИЗ позволяет снять эти барьеры, убрать боязнь перед новым, неизвестным, сформировать восприятие жизненных и учебных проблем не как непреодолимых препятствий, а как очередных задач, которые следует решить.

Картотека игр по ТРИЗ технологии.

Что умеет делать? (игра для детей с 3-х лет)

Цель: на формирование умения выявлять функции объекта

Правила игры: Ведущий называет объект. (Объект можно показать или загадать с помощью игры "Да-Нет" или загадки). Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

Раньше-позже (с 3-х летнего возраста).

Цель: учить детей составлять логическую цепочку действий, закреплять понятия (сегодня, завтра, вчера), развивать речь, память.

Правила игры:

Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия). Для наглядности можно использовать ось времени, где будет видна пошаговая последовательность событий вперед или назад.

Паровозик (с 3-х летнего возраста).

Цель: учить выстраивать логические цепочки, развивать внимание, память, мышление.

Правила игры:

Ведущий готовит 5-6 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды: дерево или птица, или цветок, человек и так далее (объекты живой системы). Карточки с изображением одного объекта раздаются играющим.

Где живет? (с 3-х лет).

Цель: на выявление над-системных связей, развивать речь, мышление.

Правила игры:

Ведущий называет предметы окружающего мира. В младшем дошкольном возрасте - это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. В старшем дошкольном возрасте - это любые предметы и явления реального и фантастического миров (где живет улыбка, огонь). Дети называют среду обитания живых объектов и место нахождения реальных и фантастических объектов.

Что будет, если... (с 3-х лет).

Цель: на развитие мышления, речи, гибкость ума, воображения, знакомят со свойствами предметов, окружающим миром.

Правила игры.

Эта игра построена на вопросах и ответах. «Что будет, если в ванну с водой упадет бумага, камень, жук?», «Что будет, если летом пойдет снег?»

Вопросы могут быть разными — как житейские, так и «фантазийные», например: «Что будет, если ты окажешься на Марсе?»

Солнышко светит (с 3-х лет).

Цель: на развитие мышления, речи, гибкость ума, воображения.

Правила игры:

Вы начинаете предложение, а ребенок заканчивает. Например: дождь - идет, а еще... солнышко - светит... собака - лает... паровоз - мчится...

Ход игры:

Можно объединить два предмета или живых существа и называть общие для них действия. Снег и лед тают, птица и самолет летают, зайчик и лягушка прыгают. Или одно действие и много предметов: плавает рыба, лодка, корабль, айсберг... А еще? Греет солнышко, шуба, батарея... А еще? Гудит машина, поезд...

Хорошо – плохо (игра с младшего дошкольного возраста).

Цель: Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Правила игры:

Ведущим называется любой объект или в старшем дошкольном возрасте система, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.

Раз, два, три... ко мне беги! (с 3 - летнего возраста).

Цель: на сравнение систем, учить выделять главный признак, развивать внимание, мышление.

Правила игры:

Ведущий раздает всем играющим картинки с изображением различных объектов. В зависимости от возраста содержание картинок меняется: в младших группах - это объекты ближайшего окружения, животные, а в старших группах - это объекты более сложного содержания, а также явления природы и объекты неживой природы. Дети могут просто загадать какой-либо предмет без использования картинки. Дети встают на другом конце зала и по определенной установке воспитателя подбегают нему. В старшем дошкольном возрасте ведущим может быть ребенок. Воспитатель или ведущий ребенок затем анализирует, не ошибся ли играющий, выделяя какие-либо свойства системы.

На что похоже (с 3-летнего возраста).

Цель: Развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.

Правила игры:

Ведущий - воспитатель, а в старшем возрасте - ребенок называет объект, а дети называют объекты, похожие на него.

Примечание: Похожими объекты могут по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по

материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать картинки предметные, особенно на этапе ознакомления с игрой. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

Уменьшаем и увеличиваем (с 3-х лет).

Цель игры: обогащать словарный запас детей, учить образовывать при помощи суффиксов: -ок, -чик, -чек, -ище.

Правила игры.

Скажите: «Я буду называть кого-нибудь или что-нибудь, а ты сделай его маленьким». Например, гриб — грибок, стул — стульчик, лист — листочек.

Следите за тем, чтобы ребенок не называл вместо правильного ответа детенышей животных: не заяц — зайчонок, а заяц — зайчик; не корова — теленок, а корова — коровка.

То же самое можно делать и в обратном направлении. Взрослый называет «уменьшенное» слово, а ребенок дает его обычный вариант.

Такие же игры можно проводить с «увеличивающими» суффиксами: кот — котище, урок — урочище.

Назови, одним словом (с 3-х лет).

Цель: обогащать словарный запас детей существительными, развивать речь, внимание, мышление.

Правила игры.

Взрослый что-то описывает, а ребенок называет это одним словом. Например, утренняя еда — это завтрак; большая посуда для приготовления компота — кастрюля; дерево, которое наряжают на Новый год, — елка.

Опиши, одним словом (с 3-х лет).

Цель: обогащать словарный запас детей при помощи прилагательных, развивать речь, внимание, мышление.

Правила игры.

Эта игра аналогична предыдущей, только называть нужно не существительное, а прилагательное. Например, чашка для кофе - кофейная, цветок из бумаги - бумажный, варенье из клубники - клубничное, сок из яблока - яблочный.

Пусть и ребенок потренируется в придумывании заданий для вас.

Цепочка (с 3 лет).

Цель: учить детей выделять признаки объектов, развивать мышление, речь детей.

Правила игры:

Ведущий показывает ребёнку картинку с изображением объекта, он называет его. Затем картинка передаётся другому ребёнку. Он должен назвать один из признаков объекта и передать картинку следующему. Нужно назвать, как можно больше признаков и не повториться.

Ход игры:

Ведущий показывает картинку с изображением очков, ребёнок, увидев картинку, говорит очки круглые и передаёт картинку следующему игроку. Следующий игрок говорит очки солнечные и передаёт следующему игроку картинку т.д.

Расставь по порядку (с 3 лет).

Цель: формировать понимание относительности размера; систематизировать знания детей о размерах животных, развивать мыслительную деятельность детей, речь.

Правила игры:

Воспитатель показывает детям 5-6 карточек с изображением разных животных (например, мышка, кошка, собака, конь, слон), их нужно расставить по росту, начиная с самого маленького.

После этого начинается обсуждение каждой карточки. Например: Кошка - большая или маленькая? Для кого большая? Для кого маленькая?

При анализе ситуаций «Для кого мышка большая?», «Для кого слон маленький?» дети используют знания из личного опыта.

Мои друзья (проводится с 4-х лет).

Цель: учить детей находить общие свойства, функции с объектом, развивать словарный запас детей, логическое мышление, речь.

Правила игры:

Ведущий просит детей назвать себя в качестве чего-либо или кого либо. Дети определяют, кто они (берут роль объекта материального мира). Затем воспитатель выбирает любое свойство и называет его. Дети, объект которых имеет это свойство, подходят (подбегают) к ведущему.

Примечание: Игру можно сделать подвижной, дети могут подбегать, а не подходить. Дети, взявшие на себя образ объекта, могут показать его мимикой и жестами.

В старшем дошкольном возрасте можно брать "сложные" объекты по функции. В 5- 6-и летнем возрасте роль ведущего может выполняться ребенком.

Чем был - чем стал (с 4-х летнего возраста).

Цель: на определение линии развития объекта, развивать логическое мышление, речь.

Правила игры:

1-ый вариант: Ведущий называет материал (глина, дерево, ткань...), а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют...

2-ой вариант: Ведущий называет предмет рукотворного мира, а дети определяют, какие материалы использовались при его изготовлении.

Волшебный светофор (с 4-летнего возраста).

Цель: Учить детей выделять систему, подсистему и надсистему объекта, развивать логическое мышление, внимание, речь.

Правила игры:

У "Волшебного светофора" красный цвет означает подсистему объекта, желтый - систему, зеленый - надсистему. Таким образом, рассматривается любой объект. Рассматриваемый предмет может висеть (лежать) перед ребенком, а может после показа убираться.

Шкатулка со сказками (с 4-х лет).

Цель: на развитие речи, мышления, воображения, обогащать словарный запас детей.

Понадобится коробочка с 8-10 (картинками).

Правила игры.

Воспитатель предлагает вынимать произвольно фигурки из коробки. Надо придумать, кем или чем этот предмет будет в сказке. После того как первый играющий сказал 2 – 3 предложения, следующий вынимает другой предмет и продолжает рассказ. Когда история закончилась, предметы собирают вместе и начинается новая история. Важно, чтобы каждый раз получилась законченная история, и чтобы ребенок в разных ситуациях придумал разные варианты действий с одним и тем же объектом.

Передай другому (с 4 лет)

Цель: обогащать словарный запас детей, развивать речь, память, внимание, мышление.

Правила игры.

На столе стопка перевернутых карточек. Ребёнок вынимает из этой стопки любую картинку, например «тапочки», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «тапочки красивые». Картинка передаётся следующему игроку. Другой игрок называет своё слово – сочетание и передаёт другому игроку. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

К нам пришёл волшебник: я ощущаю только руками и кожей. (с 4-х лет).

Цель: учить детей ощущать возможные осязательные ощущения при воображаемом соприкосновении с различными объектами, обозначать словами их специфические признаки.

Ход игры:

Нужно представить ощущения, возникшие при воображаемом касании руками с объектом на картине.

Например: я глажу руками кошку и чувствую, что у неё пушистая шерсть; котенок лизнул мне руку, и я почувствовал, что язычок у него шершавый.

Путаница (с 4-х лет).

Цель: закрепить умения детей находить типичные свойства объекта.

Ход игры: Воспитатель называет 3-4 объекта с необычными свойствами (например, тигр заострённый, карандаш полосатый, полка замёрзшая, стекло книжное) и просит детей восстановить порядок, т.е. подобрать каждому объекту типичное свойство.

Спасаем Колобка (с 4 лет).

Цель: развивать творческое воображение, фантазию учить наделять известных сказочных персонажей качествами, которые им не присущи. Развивать нетрадиционное мышление.

Оборудование: книга "Колобок"

настольный театр "Колобок".

Инструмент ТРИЗ: игра "Хорошо-плохо" (выявление отрицательных и положительных свойств, разрешение противоречий).

Отгадай секрет (с 4-х лет).

Цель: учить детей строить гипотезы.

Ход игры: Воспитатель предлагает словосочетание: объект + необычный признак (например, мохнатая книга). Просит детей высказывать предложения, у какого объекта мог быть взят этот признак – мохнатость. Ответы детей – у медведя, собаки и т.д.

Теремок (с 4-х лет).

Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путём сравнения.

Правила игры:

Детям раздаются различные предметные картинки. Один ребенок (или воспитатель в младшей группе) выполняет роль ведущего. Сидит в "теремке". Каждый приходящий в "теремок" сможет попасть туда только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются слова: "Тук - тук. Кто в теремочке живет?".

Примечание: В ходе игры ведущий может менять установки: "Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты похож на меня. Или: "Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты отличаешься от меня".

Похожести и различия могут быть по функции (по назначению предмета), по составным частям, по местонахождению или по видовой принадлежности.

Например: нитки и ножницы. Похожи, так как принадлежат к одной надсистеме - предметам для шитья; могут находиться в квартире или на столе у закройщика. Похожести и различия могут быть по прошлому и будущему, по запаху, звуку, по форме, цвету, размеру, материалу. Эта игра закрепляет у детей алгоритм системного мышления.

Угадай по описанию (с 4 лет).

Цель: учить детей по описанию определять объект, развивать воображение, мышление, речь детей.

Правила игры:

Ведущий показывает картинку с изображённым объектом только одному из детей.

Ребёнок описывает объект (не называя его) так, чтобы остальные играющие догадались о чём идёт речь.

Ход игры:

Ведущий показывает одному из детей картинку огурца. Ребёнок начинает описывать его – это овощ, растёт в огороде, он продолговатой формы, зелёного цвета и т.д. Дети по этому описанию догадываются, что это огурец.

Дразнилка (с 5-лет).

Цель: учить образовывать слова с помощью суффиксов: - лка, -чк, -ще и др.

Правила игры:

Ведущим называется объект. Дети, не называя его функцию вслух, подражают ему с помощью суффиксов: - лка, -чк, -ще и др.

Что можно сказать о предмете, если там есть... (с 5-летнего возраста).

Цель: на определение под - системных связей объекта, развивать логическое мышление, речь, обогащать словарный запас детей.

Правила игры:

Ведущий называет части объекта или предмета, а ребенок должен назвать, что это за объект и дать ему характеристику.

Давай поменяемся (для детей 5-7 лет).

Цель: учить детей выделять главную функцию объекта, развивать логическое мышление, речь, воображение.

Правила игры:

Игра проводится подгруппой. Каждый ребенок загадывает свой объект и говорит, что он (она) умеет делать. Затем идет обмен функциями между детьми, загадавших объект.

Найди друзей (с 5 - летнего возраста).

Цель: на развитие логического мышления, учить правильно, находить функции объектов и называть их.

Правила игры:

Ведущий называет объект, выделяет его функцию, а дети говорят, кто или что выполняет эту же функцию.

Примечание: В данную игру можно играть подгруппой, а можно и группой при фронтальных формах работы (на занятии). Игру рекомендуется использовать после того, как дети ознакомятся с понятием "функция", после использования игры "Что может?". Игру можно сделать подвижной, с

помощью набора предметных картинок, находящихся на некотором расстоянии от играющих. Детям надо будет добежать и выбрать правильную картинку, а может и несколько картинок, выполняющих названную ведущим функцию.

Другой вариант с использованием моделирования. Ведущий называет объект, а дети, находящиеся за столами, рисуют схемой объект (или объекты), выполняющие функцию заданного объекта.

Инопланетный язык (с 5 - летнего возраста).

Цель: на закрепление букв, слогов, учить детей образовывать слова из слогов, развивать речь, мышление детей.

Правила игры.

Если малыш уже освоился с буквами, можно поиграть в игру со словами. Их несколько вариантов. Самый известный — кто больше придумает слов на одну букву.

Другая игра — взрослый называет открытый слог (ка-, ми-, ру-, зо-и так далее), а ребенок придумывает слово, которое начинается на этот слог.

Ребенок может назвать слово, придуманное им на ходу. Не стоит говорить, что такого слова нет. Лучше постарайтесь придумать вместе с ребенком, что бы оно могло значить. Одобряйте проявление выдумки и фантазии со стороны малыша. Специально придумывайте слова, которых не бывает в обычной жизни. Подходит любое сочетание звуков (цоканье, бульканье, свист и тому подобное). Можно придумывать названия инопланетных зверей или разных предметов. Поощряйте любое словотворчество ребенка.

Держи вора! (с 5 лет).

Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять отличительные признаки путём сравнения, развивать внимание, речь.

Реквизит: картинки разных объектов, например: гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т.д. На каждого ребёнка – одна картинка.

Ввод в игру: в толпе раздаются крики:

- Держи вора, он высокий такой!

- Держи вора, он черной шляпе!

Никто не заметил самого вора, никто не может описать его полностью. Но сыщики находят вора даже по отдельным признакам... Так и мы попытаемся найти «вора», зная некоторые его признаки.

Красная шапочка (с 5 лет).

Цель: развитие творческого воображения.

Перед игрой вспоминаем сказку, а конкретнее эпизод, где Красная Шапочка удивляется переодетому в бабушку волку. Объясняем детям, что сейчас мы сыграем немного по - другому, чем в сказке. Наша бабушка, узнав о планах волка, превращается в какой-либо предмет, чтобы избежать печальной участи.

Маша-Растеряша (с 5 лет).

Цель: тренируем внимательность, учимся решать проблемы, развиваем речь детей.

Перед игрой напомним детям функции различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?... А также вспомните кто такие растеряшки.

По кругу (с 5 лет).

Цель: обогащать словарный запас детей, развивать речь, память, внимание, мышление.

Правила игры.

Дети сидят вокруг стола. На столе стопка перевёрнутых карточек. Ребёнок вынимает из этой стопки любую картинку, например «шуба», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «шуба пушистая». Картинка передвигается к следующему игроку. Каждый игрок повторяет словосочетание предыдущего игрока и добавляет своё и передаёт картинку следующему игроку. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.



МАТЕМАТИКА. В СТРАНЕ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР.



МАТЕМАТИКА. ВОЛШЕБНЫЕ ПАЛОЧКИ.



КОНСТРУИРОВАНИЕ. ТРАНСПОРТ.



МАТЕМАТИКА. ВОЛШЕБНЫЕ ПАЛОЧКИ.