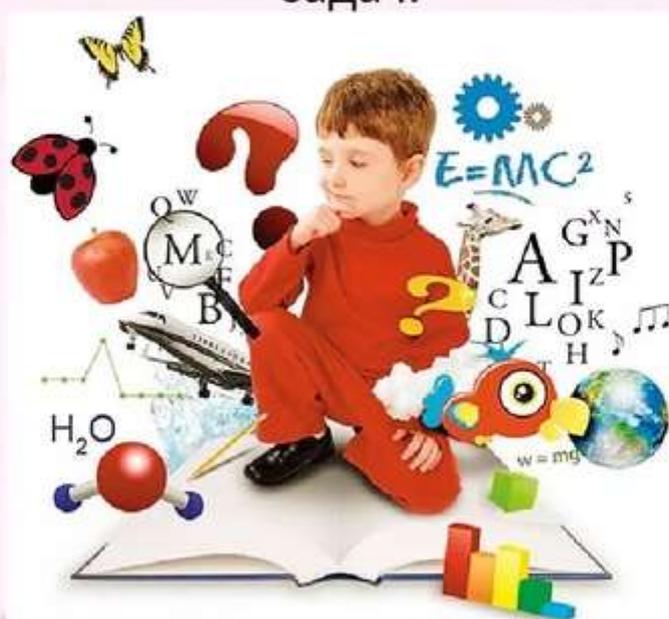




ТРИЗ – теория решения изобретательских задач.



**ТРИЗ в различных видах деятельности детей
старшего дошкольного возраста.**

Подготовила:
воспитатель
МБДОУ ДС №1 «Красная шапочка»
Рерих В.С.

Дошкольный возраст уникален, потому что ум детей не ограничен «глубоким образом жизни и традиционными представлениями о том, как все должно быть. Это позволяет им изобретать, быть непосредственными и непредсказуемыми, замечать то, на что мы взрослые давно не обращаем внимание. Именно поэтому важно не упустить этот период для раскрытия творческого потенциала каждого ребенка.

Одним из современных и интереснейших методов развития творческого мышления является адаптированный для дошкольников вариант технология ТРИЗ – теории решения изобретательских задач.

Придумал ее Генрих Саулович Альтшуллер – изобретатель и писатель-фантаст родом из Баку. Генрих Альтшуллер считал, что любого человека можно научить творческой деятельности. Надо только познакомить его с приемами творческого воображения и научить решать изобретательские задачи.

Данная технология позволяет осуществить естественным образом личностно-ориентированный подход, что особенно актуально в контексте ФГОС ДО.

Цель использования ТРИЗ – развитие, с одной стороны, таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность, а с другой – поисковой активности, стремления к новизне, развитие речи и творческого воображения.

Теория решения изобретательских задач является набором алгоритмов созданных для совершенствования творческого процесса.

Преимущество ТРИЗ перед другими технологиями, основанными на приеме проб и ошибок, в том, что она располагает большим набором алгоритмов созданных для совершенствования творческого процесса.

Основные методы ТРИЗ.

Методы, основанные на системном подходе.

- системный оператор;
- метод снежного кома;
- метод золотой рыбки.

Методы психологической активизации мышления.

- мозговой штурм;
- метод контрольных вопросов;
- морфологический анализ.

Методы, основанные на математическом подходе.

- бином фантазии;
- фантастическое вычитание;
- фантастическое умножение;
- метод «Наоборот»;
- простые приемы фантазирования.

Методы, основанные на перемене мест.

- перемена мест;
- метод фокальных объектов;
- метод изменения оценки;
- метод взаимного обмена.

ИГРЫ И ЗАДАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ РЕШЕНИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЬСКИХ ЗАДАЧ.

ТРИЗ для детей дошкольного возраста – это система игр, занятий, заданий способная увеличить эффективность программы, разнообразить все виды детской деятельности. В зависимости от возраста детей задания по ТРИЗ могут меняться. Так дошкольники изобретают игрушки, сказки, загадки, играют в игры. Обретя навык мышления, отработав принцип решения изобретательских задач на уровне детских проблем, ребенок и во взрослую жизнь придет во всеоружии.

«Изобретатели»

(Метод фокальных объектов, метод простых приемов фантазирования).

Суть игры заключается в следующем.

Перед нами объект, который надо усовершенствовать. Для усовершенствования на него переносятся свойства других объектов, никак с ним не связанных. Неожиданные сочетания дают интересные результаты.

Например.

-Выбрали основной объект: яблоко.

-Добавляем другие объекты. Это могут быть любые слова(существительные). Можно предложить карточки с картинками. Можно расставить игрушки или яркие предметы. Предметы найдены: бабочка, клоуны. Задаем вопросы: «Какая бабочка?». (Летающая, прыгающая, пестрая,

осторожная, легкая,).Какой клоун? (Смеющийся, веселый, добрый, смешной).

-Подобранные определения подставляем к основному объекту, рассматривая полученные словосочетания. Выбираем самое интересное. Например: летающее веселое яблоко.

-После того, как словосочетание выбрано, необходимо придать яблоку нужные качества. Для этого надо добавить к нему элементы, которые ему не свойственны, что изменит рассматриваемый объект.

- Что должно быть у летающего веселого яблока? (У яблока выросли крылышки. У него должны быть глаза и рот).

Можно предложить нарисовать, что получилось. На занятиях по речевому, познавательному развитию дети старшего дошкольного возраста могут придумывать предметы мебели, посуды, животных и т.д.

«Волшебная палочка».

(Метод фантастического умножения, метод фантастического вычитания).

Один из методов, которые помогают фантазировать и находить интересные идеи. Его суть в том, что надо мысленно представить, как какой-либо предмет или явление, которое начинает меняться. А для этого нужно придумать волшебную палочку!

Можно сказать ребенку «У меня есть карандаш, давай представим, что он превратился в волшебную палочку. Теперь он может сделать все, что захочешь: увеличить или уменьшить, оживить или обездвижить: сделать каменным; поделить или объединить. Что бы ты хотел уменьшить или увеличить?»

Возможные варианты ответов:

-Хочу увеличить конфету.

Можно усложнить эту игру дополнительными вопросами: «Зачем это увеличивать или уменьшать?»

-Хочу увеличить конфету до размера холодильника, чтобы можно было угостить всех детей.

Затем можно обсудить, что в этих идеях хорошего и удобного, а что плохого.

«Мешочек с сокровищами».

(Метод системного оператора)

Одним из важных методов тризовского мышления является системное умение видеть предмет во всех его взаимосвязях, а это значит – его прошлое, настоящее, осознавать, для чего они созданы, из чего состоят, к какому виду принадлежат. В непрозрачный мешочек сложить некоторое количество предметов или игрушек. Пусть ребенок опустит руку в мешочек и, ощупывая предмет, вслух перечислит те свойства, которые подсказывают ему тактильные ощущения.

Например: в мешочке огурец – шершавый и холодный. - Что еще бывает таким же?

«Не да, а нет».

(Метод мозгового штурма)

Необходимость переключиться с очевидного свойства на скрытое, делают мышление ребенка гибким, способным справляться с нестандартными, неожиданными задачами, развивают его творческое мышление. Для этого отлично подходит метод «Не да, а нет», где надо отвечать на вопросы, которые обычно подразумевают положительный ответ, но имеют и отрицательный и наоборот.

Например:

-Машина всегда обгонит пешехода? (Нет, если машина стоит на светофоре, пешеход ее легко обгонит)

-Можно ли перенести воду в решете? (Да, если воду заморозить).

«Составь загадку».

(Метод взаимного обмена)

Выберите любой объект, про который вы хотите загадать загадку, выделите главные признаки этого объекта и какие предметы на него похожи.

Например: загадка про иглу.

- Какая игла? (Острая, скользкая, блестящая).

-Какие предметы имеют такие же свойства? (Стрела, елочная игрушка, рыбка).

-Теперь соединяем все эти признаки, используя слова «но не» и получаем загадку: «Острая, но не стрела, блестящая, но не елочная игрушка, скользкая, но не рыбка».

«А что потом?»

(Метод снежного кома).

Эта игра может постепенно усложняться, в зависимости от возраста ребенка. Вы называете начальное явление, а следующим игрокам необходимо продолжить цепочку последовательности в правильном порядке.

Например:

- сначала яйцо, а потом? – цыпленок, а потом? - курица.

«Анти».

(Метод изменения оценки)

Для игры необходимо приготовить картинки с изображением предметов, которые будут наделяться противоположными свойствами.

Например: ножницы.

Ребенок формулирует ее главную функцию ножниц.

Они разрезают бумагу.

Анти-ножницы, соединяют бумагу, полезны тем, кто случайно повредил важный документ.

«Объяснить необъяснимое».

(Метод золотой рыбки)

Для игры понадобятся картинки из серии «Что перепутал художник?»

Предложить детям найти правдоподобные объяснения происходящему.

Например: на дереве растут булки.

Объяснение: это украшение к празднику.

«Теремок»

(Метод изменения оценки, метод «Наоборот»)

Напомнить сказку «Теремок» и предложить сыграть сказку в измененном виде.

Каждый ребенок получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает хозяина теремка, а остальные по очереди подходят к теремку и проводят с хозяином диалог. (Теремок может быть условный: коврик, огороженный участок группы).

- Кто в теремочке живет? Кто в невысоком живет?

- Я - матрешка. А ты кто?
- А я - кубик. Пусти меня в теремок.
- Если скажешь, чем я похож на меня, то пущу.

Гость сравнивает два рисунка, выявляет общие признаки и называет их.

- Ты деревянная и я деревянный.

Если ребенок не может ответить, дети помогают ему. Игра продолжается пока все не зайдут в теремок.

«Волшебные картинки».

(Метод бином фантазии).

Звучит приятная музыка.

Дети рисуют карандашом на листе бумаги любые линии с закрытыми глазами.

Когда музыка закончится, остановиться и найти в рисунке знакомые предметы, образы животных, людей, буквы, цифры и т.д. Закрасьте и дорисуйте необходимые части.

Использование технологии ТРИЗ во всех видах детской деятельности помогает ребенку вырасти человеком думающим, умеющим самостоятельно добывать нужные ему знания, способным свободно использовать их для решения жизненно-важных задач, т.е. готовых справляться с проблемами в любых ситуациях: учебных, профессиональных, жизненных.