

# Использование ТРИЗ технологии в работе со старшими дошкольниками



**Соловьева Мария  
Евгеньевна**

воспитатель ГБДОУ  
детского сада № 22  
компенсирующего вида  
Невского района  
Санкт-Петербурга

# ТРИЗ - теория развития творческой личности

- Т- теория
- Р - решения
- И - изобретательских
- З – задач

## Компоненты ТРИЗ

РТМ - развитие творческого мышления

РТВ – развитие творческого воображения





# Значение технологии

- Развитие логического и творческого мышления
  - Формирование целостной картины мира
  - Формирование представлений о взаимосвязи различных явлений окружающем мире
  - Формирование представлений о причинно-следственных связях и зависимостях
  - Развитие умений прогнозировать
  - Развитие фантазии, творчества, воображения, смекалки, изобретательности
  - Учит системно мыслить – всестороннее восприятие, понимание происходящего
  - Снятие инерции мышления
  - Расшатывание стереотипов
  
  - КАК ИГРАТЬ В ИГРЫ ?
- Интересно, таинственно, весело, эмоционально, в быстром темпе, без повторов, все идеи правильные

# ТРИЗ

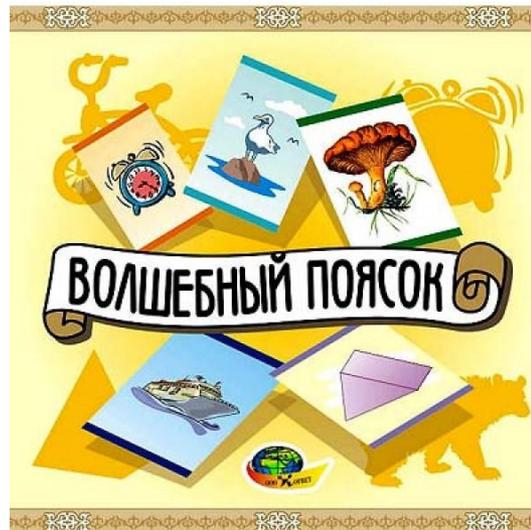
теория решения изобретательских задач

**Развитие обоих полушариев  
мозга**

Левое полушарие

Правое полушарие

Логика



Эмоции

# АНАЛИЗАТОРЫ - помощники

**«Я ПОЗНАЮ  
МИР»**

РУКИ  
тактильный  
анализатор

УШИ  
слуховой  
анализатор

**УМНАЯ  
ГОЛОВА**

ГЛАЗА  
зрительный  
анализатор

ЯЗЫК  
вкусовой  
анализатор

СЕРДЦЕ  
наши  
эмоции

# ЭТАПЫ работы

- Знакомимся с анализаторами (какие свойства познают)
- Выделяем признаки предметов
- Преобразовываем признаки

Когда хорошо освоили признаки – играем в игры  
с 3-х лет используется

# Моделирование свойств

## Классификация предметов

 <p>рельеф</p>	 <p>размер</p>	 <p>материал</p>	 <p>звук</p>
 <p>влажность</p>	 <p>вкус</p>	 <p>части</p>	 <p>запах</p>
 <p>цвет</p>	 <p>форма</p>	 <p>количество</p>	 <p>температура</p>

# Игры «Да – нет»

- - с числовым рядом («волшебный поясок» с цифрами)
- С буквами
- С картинками
- С геометрическими фигурами
- В пространстве ( «Робот») задания

Усвоение предлогов ( между, за , перед...)

# ТРИЗ

## теория решения изобретательских задач Классификация предметов

Усложнение: меняется хозяин  
теремка

### Игра “Теремок”

- Тук, тук, кто в теремочке живет?
- Я, Гитара. А ты кто?
- А я - удочка. Пусти меня в теремок?
- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

### Игра. “Маша-Растеряша”

- Ой!
  - Что с тобой?
  - Я потеряла Нож (называется любой предмет либо изображение на детской карточке). Чем я теперь буду хлеб резать (здесь обозначается функция предмета)? Другой игрок или игроки должны предложить альтернативные варианты нарезки хлеба, например: пилой, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша выбирает лучший ответ и выдает за него награду (монетку).
- В конце игры подсчитываем монетки и определяем победителя.

Игры на нахождение внешних и внутренних ресурсов

Берем любой объект – как можно по другому использовать

«Линейка»

«У Золушки нет скалки , чем тесто»

«Маша –растеряша потеряла кастрюлю, не в чем сварить суп»

# Сравнение предметов по признаку, многообразии признаков

## Словами или картинкой

мы НЕ сравниваем объекты из одной классификационной группы

«Блин такой же формы , как тарелка»

Объект	Признак		Признак	Объект	
блин	форма	=	форма	тарелка	
лужа	влажность			влажность	салфетка
пол	рельеф		рельеф	груша	

# ТРИЗ

теория решения изобретательских задач

## Составление загадок

**Но**

**Ка**

Объект	Признак 1	Признак 2
Медведь		
	Рельеф - мягкий	
Подушка		
		Цвет - коричневый
Волосы		

Этот объект по признаку рельефа мягкий как подушка, но не подушка

И этот объект по признаку цвета коричневый, но это не волосы  
(объект 2 сочетает 2 признака)

# ТРИЗ

теория решения изобретательских задач

## Составление загадок

Но

Ка

Объект	Признак 1	Признак 2
Арбуз		
	По форме - круглый	
Мяч		
		По цвету - зеленый
Капуста		

Этот объект по признаку цвета зеленый как капуста

А по форме круглый, как мяч, но не мяч

# Игры «Хорошо-плохо» противоречия

- Съели конфету – хорошо? плохо?
- Зубы заболели – хорошо? плохо?
- Огонь - ...
- Листопад ...
- Дождь ...

Прием: «плохо» – черный домик  
«хорошо»- белый домик

По командам - кто больше

# ТРИЗ

## теория решения изобретательских задач **ПРЕОБРАЗОВАНИЕ: волшебная дорожка –**

предмет начинает путешествовать , беря признаки от разных предметов  
признаки

Признаки

части

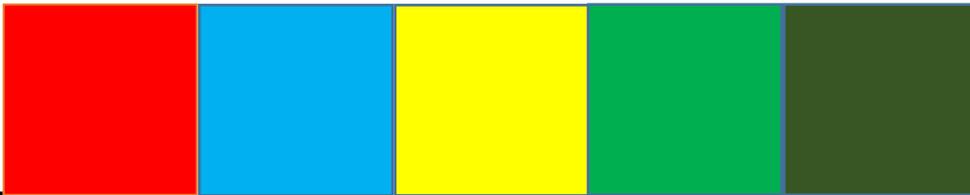
размер

запах



# Сенсорная дорожка

с мл. гр. «Петушка забыли раскрасить»



Идет по дорожке меняет цвет - на что похож красный петушок? И т.д.

Когда петушок желтый

Аналогично : дорожка формы , величины - путешествует колобок,  
меняется , лиса съест – малюсенький, огромный ... кислый

РЕЧЕВАЯ РАБОТА!

# ПРЕОБРАЗОВАНИЕ: работа с волшебниками

## 1. Волшебник «Уменьшение-увеличение»



# Приемы фантазирования ПРЕОБРАЗОВАНИЕ: работа с волшебниками

## Волшебник «Наоборот»

**Игра "Наоборот" или "перевертыши"  
(проводится с мячом).**

Водящий бросает мяч ребенку и называет слово, а ребенок отвечает словом, противоположным по значению и возвращает ведущему мяч (хороший – плохой, строить - разрушать выход - ВХОД,...).



# Работа со сказками

- «Красная шапочка» – бабушка превратилась в другой объект ( стакан) , а почему ты такая звонкая, хрупкая, прозрачная... ) - Как бабушку спасти от волка?
- Увеличение – уменьшение ( силу, размер, скорость героя)
- Фантастические сложения - разных героев- «коллаж из сказок»
- Прием фантазии - соединяем 2 слова в одну историю: снегопад и бабочка, бабочка из снегопада
- Придумывание другого конца сказки
- Другие характеры героев, особенности ( колобок быстро катится, репка – очень маленькая, Хаврошечка злая и ленивая)
- Составление сказок по опорным схемам, моделям,
- Знакомые герои в новых обстоятельствах

# Работа с картинами

Игра «Дели – давай» на части

Объединяй – давай

Вхождение в картину ( слышу, ощущаю, нюхаю, на вкус)

Составление загадок об объектах

Оживление картины

Что было до и после ( волшебники времени)

## Метод Шерлока Холмса

- - кто спрятался за кустом?
- На что похоже ? ( модели)
  
- Найти объект по части ( с 5ти)
  - Есть лапка с присосками , чешуя
  - У кого есть мяу? – у кого есть мотор?

## Предварительная работа к системному оператору

- Игры на выявление функций объекта ( с 3х)

- Сам объект , функции объекта ( Да , нет)

Что может делать мяч, как может помочь колобку?

- ДРАЗНИЛКИ ( с 5ти)

Мяукает - мяукалка, царапалка, пылесос – шумелка

Игра «Мои друзья» ( с 4х) - я ковер - самолет , кто мои друзья?

Кто умеет летать, Я - солнце , мои друзья ( картинки ищет)

Игра « Что взаимодействует между собой?» ( картинки)

Мои друзья те, кто умеет

Смешиваться ( вода, сахар , краска)

Отталкиваться ( резиновые сапоги, лужа)

Взаимодействовать ( ручка, стол)

Мои друзья те, кто живет в лесу и быстро бегают

Игры на определение линии развития объекта ( с 4х)

- Чем был? Чем стал?

- Головастик – лягушонок, дождь –

- лужа, дерево – дом

- «Паровозик» - сложи по- порядку - икра .....лягушонок

- «Раньше – позже» мы были на прогулке, что было до этого после этого. ( с 3х)

- Игры на выявление надсистемных связей

- Младшие - неживые объекты из ближайшего окружения

- Старшие - любые объекты

- Где живет медведь? - где живет гвоздь? - где живут вежливые слова

# ТРИЗ

теория решения изобретательских задач

## Работа с системным оператором

### природный мир

	прошло е	настояще е	будуще е
Надсистема (место обитания)	3 Место обитания объекта в начале жизни	6 Место обитания объекта в зрелом возрасте	9 Место обитания объекта в старости
Линия жизни (объект)	1 Объект в начале жизни	4 Объект в зрелом возрасте	7 Объект в старости
Подсистема (части объекта)	2 Части объекта в начале жизни	5 Части объекта в зрелом возрасте	8 Части объекта в старости

# ТРИЗ

## теория решения изобретательских задач Работа с системным оператором природный мир

	прошло е	настояще е	будуще е
Надсистема (место обитания)	3 Мама-воробья в гнезде (согревающая яйца)	6 Гнездо с птенцами	9 Место обитания воробья (лес или городские улицы)
Линия жизни (объект)	1 яйцо	4 птенец	7 Взрослый воробей
Подсистема (части объекта)	2 Скорлупа, белок и желток с зародышем	5 Части тела слабого неумелого птенца	8 Части тела взрослой птицы

# ТРИЗ

теория решения изобретательских задач

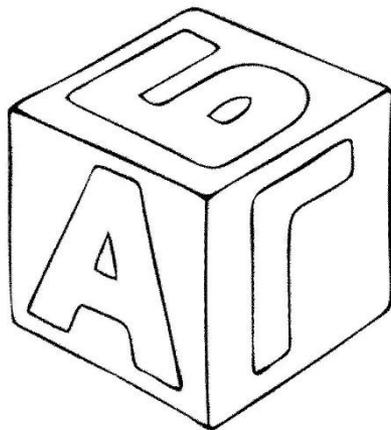
## Работа с системным оператором

### Рукотворный мир - «сапоги»

Надсистема		
6 Место объекта в прошлом	3 Место объекта в настоящем	9 Место объекта в будущем
Система:		
4 Прошлое объекта, его функция	1 Объект в настоящее время, его функция или какое-то свойство	7 Будущее объекта, его функция
Подсистема		
5 Части объекта в прошлом	2 Части объекта в настоящем	8 Части объекта в будущем

# Морфологический ящик — животное, одежда, портрет, фантастический транспорт, строим дом, новый стол — активизация творческого процесса

	1	2	3	4	5	6
А	Разные головы – разные морды					
Б	Разные уши					
В	Разное туловище					
Г	Разные ноги					
Д	Разные хвосты					



Метод эмпатии

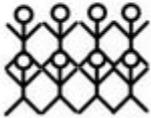
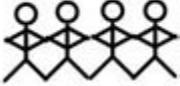
Развитие личностных качеств, умения переживать, входить в образ другого объекта, умение чувствовать.

Например: «Ты - сломанная веточка, расскажи о себе». «Ты - сломанный стул», цветок? - о чем мечтаешь?, кого боишься? Кого любишь?

# Метод маленьких человечков ММЧ

Игра « Мои друзья» - мои друзья могут превращаться ..

Туман – роса , лед – вода, чайник кипит - КУБИК с ЧЕЛОВЕЧКАМИ  
– моделирование предметов и явлений

твердое	жидкое	газообразное
		

# МФО - метод фокальных объектов

- Придумывание объекта
- Картинки – качества

Свойства одних объектов переносятся на другие , помогает снять психол. инерцию

Стрекоза - летает, зависает, маленькая

Чебурашка – добрый, глазастый, тихий

**Придумываем машину – характеристики, усовершенствуем объект**

**Придумать елочные игрушки, новая коляска, новый чайник, «ЛЕВООБЕЗЪЯН» - какой он**

# Мозговой штурм

- Ситуация « Летим в космос»

Нам надо молоко взять, все обсуждаем, кидаем идеи, корову, почему?

Карлсон прислал банку с морсом , а у нас одна чашка на всех - что делать?

- «Логический поезд»

Дети составляют логическую цепочку из картинок, объясняя чем они связаны

Книга-дерево-липа-чай-стакан-вода-река

-камень-башня-принцесса

Игра «Дети-давай»

Бросаем мяч - говорит слово «ДОМ» - дети называют части – крыша, окно, стена