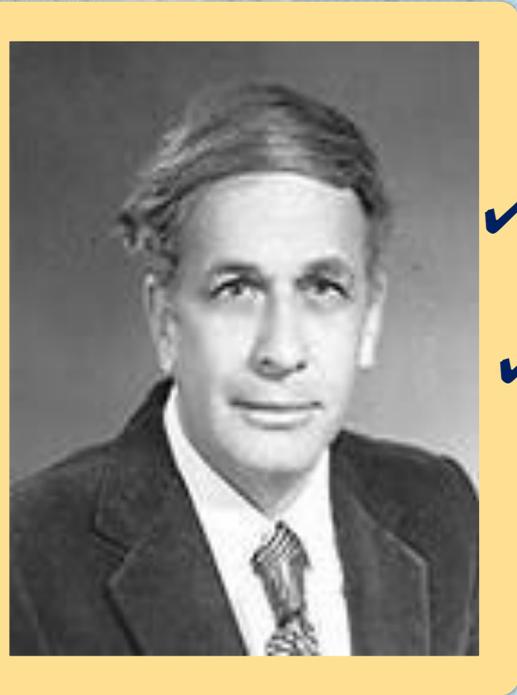


*Муниципальное бюджетное дошкольное учреждение  
«Детский сад № 27»*



# **Использование элементов ФЭИЗ в игровой деятельности дошкольника**

# ИСТОКИ НАУЧНОЙ ТЕХНОЛОГИИ ТВОРЧЕСТВА



Генрих Саулович  
Альтшуллер

- ✓ 1946 год, СССР – **организация творческой лаборатории.**
- ✓ 1956 год, журнал «Вопросы психологии» - **публикация первой статьи** по ТРИЗ «О психологии изобретательского творчества».
- ✓ 70-ые годы XX века, СССР – **создание курса** развития творческого воображения.
- ✓ 80-ые годы XX века, СССР – **зарождение ТРИЗ - педагогики.**

**ТРИЗ – теория решения изобретательских задач**

## **Три основных принципа ТРИЗ:**

- Принцип объективных законов. Все системы развиваются по определенным законам. Их можно познать и использовать для преобразования окружающего мира.
- Принцип противоречия. Все системы развиваются через преодоление противоречий.
- Принцип конкретности. Конкретное решение проблемы зависит от конкретных ресурсов, которые имеются в наличии.

## **Дидактические возможности ТРИЗ:**

- решение творческих задач любой сложности и направленности;
- решение научных и исследовательских задач;
- систематизация знаний в любых областях деятельности;
- развитие творческого воображения и мышления;
- развитие качеств творческой личности и формирование ключевых компетенций воспитанников : когнитивной, креативной, коммуникативной, мировоззренческой;
- развитие творческих коллективов.

Цель образования - формирование конкурентоспособной личности



**Инициативность**

**Способность принимать нестандартные решения**

**Творческое мышление**

## Актуальность использования технологии ТРИЗ.

Данная технология способствует :

- развитию творческого воображения,
- развитию нестандартного мышления,
- высокому уровню познавательной активности и речи дошкольника,
- овладению основными мыслительными операциями по созданию творческого продукта.

«**ТРИЗ** – это управляемый процесс создания нового, соединяющий в себе точный расчёт, логику, интуицию»  
Г.С.Альтшуллер

## Алгоритм решения изобретательских задач



Названия приемов	Цель
Метод «Да-нетка»	<p>метод сужения поиска посредством задавания вопросов, на которые можно отвечать «да-нет».</p> <p><b>Игра "Да-Нетки" или "Угадай, что я загадала"</b></p> <p>Например: воспитатель загадывает слово "Слон", дети задают вопросы (Это живое? Это растение? Это животное? Оно большое? Оно живет в жарких странах? Это слон?), воспитатель отвечает только " да" или "нет", пока дети не угадают задуманное.</p>
Метод синектика	<p>Предполагает в основном использование личной аналогии, что развивает умение рассматривать объекты и ситуации с различных точек зрения, менять точку зрения на обычные объекты с помощью заданных педагогом условий, воспитывает чувство сопереживания, взаимопонимания, толерантности. <b>Игра "Маша-Растеряша"</b></p> <p><b>Цель:</b> тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.</p>
Метод фокальных объектов	<p>Назначение метода фокальных объектов — преобразование заданного объекта, находящегося в «фокусе» внимания (отсюда и название метода) через установление ассоциативных связей с признаками других объектов («случайными»). В результате фантазирования получают объекты, обладающие необычными свойствами.</p> <p>Обязательным в обучении является анализ практического применения полученных проектов: «А где можно</p>

<p>Методика сочинений по картине</p>	<p>активизация словарного запаса, использованием различных каналов восприятия, рассмотрением сюжета картины в динамике</p>
<p>Метод мозгового штурма</p>	<p>Совместный поиск вариантов решения проблем преимущественно на основе интуиции с последующей экспертизой идей, при этом поощряются неожиданные и фантастические предложения.</p> <p><b>"Робинзон Крузо"</b></p> <p>Цель: учить детей выделять ресурсы предмета; используя полученные ресурсы, создавать фантастические ситуации.</p>
<p>Сочинение загадок (методика А.А. Нестеренко)</p>	<p>Последовательность этапов сочинения загадки:</p> <p>Выбрать объект, про который будет придумываться загадка.</p> <p>Описать несколько характерных признаков (сравнений) данного объекта.</p> <p>Исключить объекты, обладающие такими же признаками.</p>

# Игра

1. ОБЪЕКТ

2. СВОЙСТВО

3. ОБЪЕКТ С НАЗВАНЫМ СВОЙСТВОМ

4. ДРУГОЕ СВОЙСТВО НОВОГО ОБЪЕКТА

Спасибо за внимание

