

«ТРИЗ - технология познавательного - речевого развития, формирования инженерного и творческого мышления дошкольников в контексте ФГОС»



Теория Решения Изобретательских Задач ТРИЗ



Генрих Саулович
Альтшуллер

ТРИЗ— теория решения изобретательских задач, основанная **Генрихом Сауловичем Альтшуллером** и его коллегами в **1946** году, и впервые опубликованная в **1956** году— это технология творчества, основанная на идее о том, что «изобретательское творчество связано с изменением техники, развивающейся по определенным законам»

ТРИЗ технология полностью отвечает требованиям ФГОС, представленным в виде целевых ориентиров, которые представляют собой социально – нормативные характеристики возможных достижений ребёнка на этапе завершения уровня дошкольного образования

Цель: сформировать у ребёнка мыслить системно, с пониманием происходящих процессов, дать в руки педагогам инструмент выявления у детей качеств творческой личности, способной понимать единство и противоречие окружающего мира, решать свои «маленькие проблемы»

РТВ – развитие творческого воображения

ОТСМ – общая теория сильного мышления

ТРТЛ - теория развития творческой личности

ТПФ – типовые приемы фантазирования



«Ребёнок проявляет любознательность, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно – следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей. Склонен наблюдать, экспериментировать. Обладает начальными знаниями о себе, социальном мире, в котором он живёт. Обладает элементарными представлениями из области живой природы, естествознания, математики, истории и т.п. Ребёнок способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности».



Методы и приемы технологии ТРИЗ можно использовать во всех разделах воспитания ребенка



ТРИЗ

технология – **67** технологических карт

- 1. Анализаторы (уши, глаза, нос, руки, язык)-6 карт;
 - 2.Признаки – 17 карт;
 - 3.Формулировка вопросов – 7 карт;
- 4.Причинно-следственная связь – 1 карта;
- 5.Преобразование признаков(волшебники)- 6 карт;
 - 6. Модели мышления- 24 карты;

Алгоритм классификации объектов

■ Природный мир



■ Рукотворный мир

Предметы, сделанные руками человека.



Составление творческих рассказов







Настольная игра «Что изменилось?»



