

# **ТРИЗ в развитии творческой активности дошкольников**



Как нам всем известно - одним из основных целевых ориентиров ФГОС ДО является – развитие творческих способностей ребенка, а использование технологии ТРИЗ – это один из лучших способов выразить творческую личность!



**ТРИЗ**  
**расшифровывается,**  
**как «Теория решения**  
**изобретательских**  
**задач»**

автором является замечательный  
человек, ученый, инженер,  
изобретатель, писатель-фантаст,  
организатор и преподаватель –  
**Генрих Саулович Альтшуллер**

## ЧТО ТАКОЕ ТРИЗ?

- ТРИЗ – это теория решения изобретательских задач.
- ТРИЗ – схема системного, талантливое мышления, ТРИЗ основана на принципах самостоятельного мышления, где необходимо дать возможность ребенку находить ответ самому, а не повторять заученные фразы или предложения.

**Что нам дает  
использование  
технологии ТРИЗ ?**

**Развитие творческого  
мышления**

**Развитие логического и  
креативного мышления**

**Развитие воображения**

**Развитие внимания**

**Развитие речи**

**В каких образовательных  
областях мы можем  
использовать элементы  
технологии ТРИЗ ?**

В познавательном  
развитии

в речевом развитии

В коммуникативно-  
личностном развитии

В художественно-  
эстетическом развитии

в физическом развитии

Развитие творческих способностей у детей через использование нетрадиционных техник рисования, художественной литературы, физического развития



Развитие связной речи, мнемотехника...

## Расскажи о времени года



Формирование математических представлений, экспериментирование



# Цель ТРИЗ

1. Развитие у ребёнка естественной потребности познания окружающего мира.
2. Формирование системного диалектического мышления (сильного мышления), основанного на законах развития
3. Формирование навыков самостоятельного поиска и получения нужной информации.
4. Формирование навыков работы с информацией, которую ребёнок получает из окружающей действительности стихийно или в результате целенаправленного обучения.
5. Воспитание определённых качеств личности, на основе теории развития творческой личности



# Методы ТРИЗ

## Игровой метод

- Использование сюжета игр для организации детской деятельности;
- Использование персонажей для обыгрывания ситуации;
- Закрепление пройденного материала через игру.

## Метод проблемного обучения

- Творческое использование готовых заданий (найти выход);
- Самостоятельное добывание знаний ;
- Создание ситуаций с конкретными условиями действия.

## Эвристический метод

- Добавление одного элемента к выполненной работе (поэлементное обучение).

## Соревновательный метод

- Нахождение неординарных решений для достижения цели.

## Исследовательский метод (творческих заданий)

- Самостоятельное придумывание упражнений, игровых сюжетов;
- Выполнение заданий по представлению;
- Игра с определенной целью.





# Этапы обучения

**1 этап** - занятия даются не как форма, а как поиск истины и сути.

**2 этап** – это «тайна двойного» или выявление противоречий в объекте, явлении, когда что-то в нем хорошо, а что-то плохо, что-то вредно, что-то мешает, а что-то нужно.

**3 этап** – разрешение противоречий.

Например, задача: «Как можно перенести воду в решете?»



**4 этап** – изобретательство.

**5 этап** - это решение сказочных задач и придумывание новых сказок с помощью специальных методов.

**6 этап** - опираясь на полученные знания, интуицию, используя оригинальные решения проблем, малыш учится находить выход из любой сложной ситуации.

[мастер класс стул.pptx](#)

## Игровые упражнения , игры

**«Поиск аналогов»** — необходимо назвать объект и как можно больше его аналогов, сходных с ним по различным существенным признакам. Например: мяч — яблоко (форма), заяц (скачет), шина (из резины).

**«Поиск противоположного объекта»** — необходимо назвать объект и как можно больше других объектов, ему противоположных. Например: снег — шерсть (холодный — теплая), уголь (белый — черный), металл (легкий — тяжелый), камень (мягкий — твердый).

**«Поиск общих признаков»** — берутся два объекта, далеко стоящие друг от друга на смысловой оси, необходимо найти для них как можно больше общих признаков.

**« Выбери троих»** — из пяти случайных слов нужно выбрать три и рассказать, для чего они нужны и как могут взаимодействовать.

**«Хорошо–плохо»** — берется объект, не вызывающий у игроков стойких положительных или отрицательных ассоциаций и называется как можно больше положительных и отрицательных его сторон.

**«Да–Нет»** — игроки разгадывают “тайну”, заданную ведущим. Для этого игроки задают ведущему вопросы в такой форме, чтобы он мог ответить “Да” или “Нет”.

**«Что умеет делать?»** Ведущий называет объект. Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

**« 4 – й лишний»** Дидактическая игра учит группировать предметы методом исключения, тренирует внимание, память, умение сопоставлять, выделять черты схожести и различия предметов, обогащает знания об окружающем мире.

### «Что бывает...»

Что бывает (зелёным, желтым, красным, соленым, мокрым, круглым,...)?

### «Чем может быть?»

Воспитатель называет предмет, а ребенок продолжает называть его свойства.

### «Полезно - вредно»

Воспитатель называет предмет, а дети, в зависимости от свойства предмета, объясняют его пользу и вред.

### «Преврати себя»

Например: ребенок превращается в цветок... О чем он мечтает? Что он видит ночью? Кого боится? О чем шепчутся лепестки?

### «Кто у кого»

Воспитатель бросает мяч всем детям по очереди, называя животное, а ребенок возвращая мяч называет его детеныша.

