

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...



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.

