

Презентация на тему: «ТРИЗ в работе с дошкольниками»



**МАОУ «ГИМНАЗИЯ №93 Г. ЧЕЛЯБИНСКА»
ВОСПИТАТЕЛЬ ПЕРВОЙ КАТЕГОРИИ
НЕЧАЕВА ОКСАНА ВИКТОРОВНА**



ТРИЗ - теория решения изобретательских задач, начатая Генрихом Сауловичем Альтшуллером и его коллегами в 1946 г.

Это универсальная методическая система, целью которой является не просто развить фантазию детей, а научить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов.

ЗАДАЧИ ТРИЗ:



- развитие нестандартного системного мышления, умения отслеживать тонкие причинно-следственные связи, видеть логические закономерности происходящих явлений и событий;
- формирование целостной картины мира; воспитание интереса к поисковой деятельности, стремления разрабатывать необычные варианты решения задачи;
- развитие речи, памяти, творческого воображения

ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ТРИЗ



Основной принцип ТРИЗ:

«Не делай как я, а иди в том же направлении!»

- Минимум сообщения информации, максимум рассуждений.
- Оптимальная форма организации обсуждения проблемных ситуаций мозговой штурм.
- Системный подход (все в мире взаимосвязано, и любое явление должно рассматриваться в развитии).
- Включение в процессе познания всех доступных для ребенка мыслительных операций и средств восприятия (анализаторов, причинно-следственных выводов и заключений, сделанных самостоятельно; предметно-схематичной наглядности).
- Обязательная активизация творческого воображения.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СТИЛЮ ОБЩЕНИЯ:



Надо выслушать **КАЖДОГО ЖЕЛАЮЩЕГО**.

Давать отрицательных оценок – **НЕЛЬЗЯ**.

Только положительное в оценке. И при этом лучше говорить не «правильно», а «**ИНТЕРЕСНО**», «**НЕОБЫЧНО**», «**ЛЮБОПЫТНО**», «**ХОРОШО**».

Научить детей возражать вам и друг другу, но возражать аргументировано, предлагая что-то в замен или доказывая .

МЕТОДЫ ТРИЗ



1. Мозговой штурм
2. Синектика (метод аналогий)
3. Морфологический анализ
4. Метод фокальных объектов (МФО)
5. Да - нет – ка
6. Типовое фантазирование
7. Системный оператор
8. Метод моделирование маленькими человечками

МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ ТРИЗ



Мозговой штурм — из большого числа высказанных вариантов решения и творческих идей отбираются наиболее перспективные с практической точки зрения. Этот метод можно назвать «палочкой-выручалочкой», поскольку с его помощью дети могут найти выход из сложной ситуации (как спасти Снегурочку, как рисовать без кисточки, как перенести воду в решете и т. д.)

Примеры вопросов для обсуждения:

- как помешать медведю развалить теремок;
- как исполнить мелодию без музыкальных инструментов; как рассказать сказку без слов;
- как нарисовать без красок;
- где найти лето зимой;
- как не испачкать пол грязными подошвами ботинок

СИНЕКТИКА



Цель метода — познакомить с неизвестным, отстраниться от привычного. По мнению автора, развить творческие способности ребёнка помогут аналогии:

Эмпатия — перевоплощение в объект проблемной ситуации, отождествление себя с каким-либо персонажем или предметом, передача эмоционального состояния, характера образа.

Примеры заданий: изобрази повадки кошки во время охоты на воробья; изобрази свою походку в папиных ботинках; представь, что ты котёнок, который очень любит музыку, промяукай мелодию детской песенки.

Прямая аналогия — основывается на нахождении буквального сходства природных и технических объектов, например, полёт самолёта и птицы, глубоководное плавание подводной лодки и рыбы.

Фантазия — аналогия, возникающая в фантастическом, воображаемом мире, например, счастье — радуга, солнечные лучи, дружба — мостик или цветок и т.д..

КРУГИ ЛУЛЛИЯ



Французский монах Раймонд Луллий (13 - 14 век) создал приспособление, которое представляет собой несколько кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень (по типу пирамидки) .

Круги Луллия могут использоваться и в продуктивной деятельности по ознакомлению с окружающим, развитию речи, математике и др.



Варианты кругов с картинками могут самыми разнообразными, в зависимости от того, какую ставите цель.

Примеры кругов:

Круг №1. Герои знакомых сказок.

Круг №2. Волшебные предметы

Круг №3. «Отрицательные» персонажи сказок

Круг №4. «Нейтральные» персонажи сказок

Круг №5. Любые животные

Круг №6. Детёныши животных

Круг №7. Различные природные зоны

Круг №8 Туловища различных животных

Круг №9 Головы животных

Круг №10 Хвосты животных

Круг №11 Разные варианты ног животных Игра «Мамы и детеныши»

ДОСТОИНСТВА ТРИЗ:



- является универсальным инструментарием, применимым во время обязательных занятий, игровой деятельности, режимных моментов;
- позволяет раскрыть индивидуальность каждого ребёнка;
- стимулирует взаимообмен оригинальными идеями;
- помогает почувствовать вкус успеха в достижении поставленных целей;
- стимулирует творчески активное самостоятельное мышление; развивает детскую фантазию, которая находит воплощение в игровой, практической, художественной деятельности;
- помогает сформировать личность, способную предложить нестандартное решение, найти выход из затруднительной ситуации, помочь другим взглянуть на проблему под иным углом зрения

Игра «Теремок»



Цель: типовые проблемы фантазирования.

Ход игры: детям раздают различные предметы, воспитатель-ведущий сидит в теремке. Каждый проходящий может попасть туда, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него.

Ключевые слова:

- Тук-тук, кто в теремочке живет?
- Это я, лисичка, а ты кто?
- Волк
- Чем ты похож на меня? Чем ты отличаешься от меня?

Игра «Четвертый лишний»



Цель: научить видеть лишним каждый предмет, в зависимости от того, по какому признаку проводится сравнение.



Игра «Мир вокруг нас»



Цель: совершенствовать умение детей классифицировать все объекты материального мира на природные и рукотворные. Дети определяют в какую часть их надо сложить.



Игры-головоломки









