

«Частное дошкольное образовательное учреждение –
детский сад «Маленькая страна»

Технология ТРИЗ в современных дошкольных учреждениях

Старший воспитатель:■
Нефедова Ольга
Викторовна

Т - теория

Р - решения

И - изобретательских

З - задач

Разработана бакинским

ученым, писателем-

фантастом

Генрихом Сауловичем

Альтшуллером

"ТРИЗ – это управляемый

процесс создания нового,

соединяющий в себе

точный расчет, логику,

интуицию".

Немного истории...

В 1982 году была создана Международная ассоциация ТРИЗ, которая в конце 80-х начала проводить специальные семинары, благодаря которым ТРИЗ получает широкое распространение в школах и училищах.

В 1987 г. ТРИЗ случайно (семинар для инженерно-технических работников проводился на базе детского сада) приходит в д/с. Так ТРИЗ впервые нашел применение в детском саду в 1987 году в городе Находка.

ТРИЗ способствует:

Формированию творческих способностей детей на основе развития активных форм мышления в единстве с творческим воображением

Создает предпосылки для системного видения мира и его творческого преобразования

Предусматривает развитие у детей фантазии

Чтобы стимулировать творческую активность детей и устранить отрицательное воздействие психологической инерции, используются различные методы и приемы изобретательских задач (ТРИЗ).
Вот некоторые из них:

1. Мозговой штурм

2. Синектика

3. Морфологический анализ

4. Метод фокальных объектов

5. Метод Робинзона

6. Да-нет-ка

7. Типовое фантазирование

8. Системный оператор

1. Мозговой штурм

Мозговой штурм предполагает постановку изобретательской задачи и нахождения способов ее решения с помощью перебора ресурсов, выбор идеального решения.

Темы:

- Как уберечь продукты от мышей
- Как не намокнуть под дождем
- Как мышам достать сыр из-под носа кота
- Как выгнать лесу из заюшкиной избушки
- Как потушить пожар, если в доме нет воды
- Как не дать медведю залезть на теремок и развалить его
- Как оставить кусочек лета в зиму

2. Синектика (метод аналогий):

а) Личностная аналогия (эмпатия).

Варианты заданий:

изобрази будильник, который забыли выключить;

покажи походку человека, которому жмут ботинки;

изобрази рассерженного поросенка, встревоженного кота, восторженного кролика;

представь, что ты животное, которое любит музыку, но не умеет говорить, а хочет спеть песню. Прохрюкай знакомую песенку или промяукай.

б) Прямая аналогия. Основывается на поиске сходных процессов в других областях знаний (вертолет-стрекоза, подводная лодка-рыбы).

в) Фантастическая аналогия. Решение проблемы, задачи осуществляется, как в волшебной сказке, т.е. игнорируются все существующие законы (нарисуй свою радость - возможные варианты: солнце, цветок; изобрази любовь - это может быть человек, растение) и т.д.

Синектика всегда проводится в паре с мозговым штурмом.

3. Морфологический анализ

Цель: выявить все возможные факты решения данной проблемы, которые при простом переборе могли быть упущены.

Лучше всего начинать работу по методу морфологического анализа со сказочных образов. Например, необходимо создать новый образ Ивана-царевича. Наше воображение рисует нам образ молодого человека, доброго, смелого, сильного, красивого и т.п. Не будем пока отказываться от данного образа. Выделим основные критерии, по которым можно охарактеризовать этот сказочный персонаж: возраст, место жительства, внешний вид, средство передвижения, одежда. Данный метод эффективен в работе с небольшим количеством детей (от двух до пяти).

Возможные варианты характеристик по выделенным критериям

Возраст	Место жительства	Средство передвижения	Стиль одежды	Характер
Ребенок	Дворец	Конь	Спортивный костюм	Добрый
Подросток	Многоэтажный дом	Автомобиль	Праздничный наряд	Вредный
Юноша	Лес	Ролики	Строгий костюм	Нытик
Старик	Детский сад	Лыжи	Шорты и майка	Весельчак

4. Метод фокальных объектов (МФО)

(МФО) предложен американским психологом Ч. Вайтингом.

Суть метода заключается в том, что к определённому объекту «примеряются» свойства и характеристики других, ни чем с ним не связанных объектов.

Сочетания свойств оказываются иногда очень неожиданными, но именно это и вызывает интерес. Детям предлагаются 2 слова и быстро выделяются свойства каждого из названных предметов или явлений.

Стол

круглый

кухонный

пластмассовый

Метеорит

искрящийся

горячий

стремительный

Затем дается новое слово, к которому применяются уже названные свойства.

Например, машина: стремительная - быстро едет;

горячая - везет горячий хлеб;

искрящаяся - летающая тарелка;

кухонная - с которой продают готовый завтрак, обед, ужин

Придуманные детьми идеи также отражаются в рисовании, лепке, аппликации.

5. Да – нет - ка

Этот метод дает возможность научить детей находить существенный признак в предмете, классифицировать предметы и явления по общим признакам, слушать и слышать ответы других, строить на их основе свои вопросы, точно формулировать свои мысли.

Правила игры: загадывается объект животного или рукотворного мира, дети задают вопросы об этом объекте.

На вопросы можно отвечать только "да" или "нет". Первые вопросы должны быть наиболее общие:

- Это живое?

- Это человек? Это животное? Это птица? Это рыба? и т.п.

Когда общая категория установлена, задаются более конкретные вопросы домашнее ли это животное? Хищное? Травоядное? и т.д. Далее следуют вопросы, основанные на догадках, до тех пор, пока объект не будет угадан.



Задумано число 4 из первых пяти цифр

- Это число больше 3?

- Это число меньше 5?

6. Метод Робинзона

Формирует умение находить применение казалось бы совсем ненужному предмету. Может проводиться в виде игры «Аукцион». Предлагается детям предмет (фантик от жвачки, колпачок от ручки и др.) и просит придумать ему как можно больше применений. Предмет "продается" тому, кто сделал последнее предложение.

Следующий вариант:

Представьте себя на необитаемом острове, где есть только... (скакалки, битые лампочки, конфеты, пустые пластиковые бутылки). Необходимо выжить на этом острове, используя только этот предмет, в течение многих лет? Ведь нужно и жилье, и одежда, и пища.) Дети придумывают варианты одежды, строят дома и т.д.

7. Типовое фантазирование

Этот метод хорошо использовать при обучении детей творческому рассказыванию. Придумывать, фантазировать можно не вслепую, а с использованием конкретных приемов: изобретательская задача - дошкольное

Творчество:

- а) уменьшение-увеличение объекта (выросла репка маленькая - премаленькая. Продолжи сказку);
- б) наоборот (добрый Волк и злая Красная Шапочка);
- в) дробление-объединение (придумывание новой игрушки из частей старых игрушек или невероятного живого, отдельные части которого представляют собой части других животных);
- г) оператор времени (замедление-ускорение времени: нарисуй себя через много лет, нарисуй какой была твоя мама в детстве);
- д) динамика-статика (оживление неживых объектов и наоборот: Буратино - живое дерево; Снегурочка - живой снег; Колобок - живое тесто).

Дети сами могут выбрать объект, а затем оживить его, придумать название.

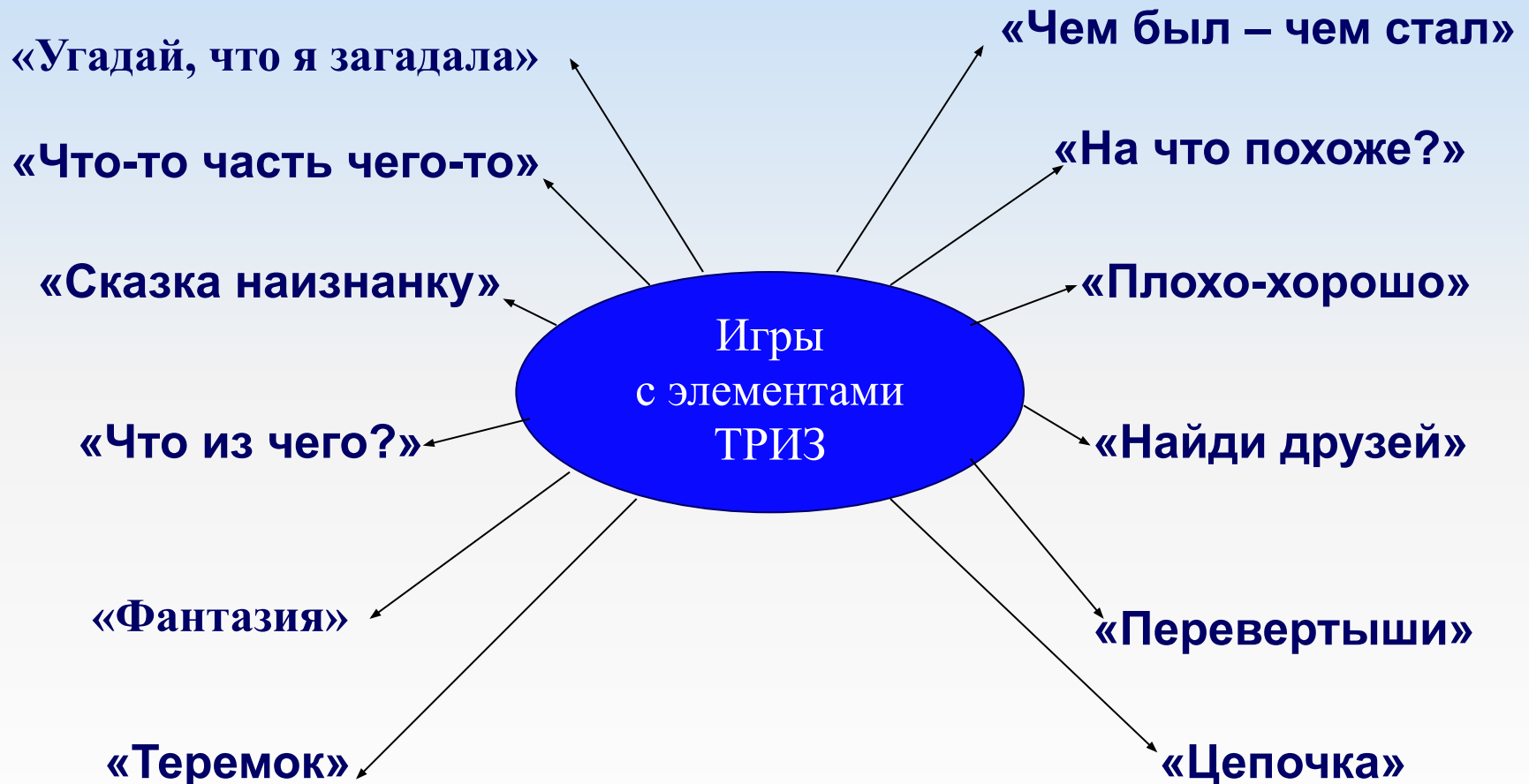
8. Системный оператор

Любой объект можно рассматривать как единое целое (систему), можно мысленно поделить его на части, каждую часть можно поделить на ещё более мелкие части. Все системы существуют во времени. Работа с системным оператором предполагает формирование у ребёнка умение анализировать и описывать систему связей любого объекта материального мира: его назначение, динамику развития в определённый отрезок времени, признаки и строение.

Например, пылесос - это система, состоящая из таких частей, как корпус, шланг, щётка и т.д. В свою очередь, пылесос является частью системы «бытовая техника». Таким образом, рассматривая объект, дети определяют, из каких частей он состоит, его видовую принадлежность (транспорт, игрушка, одежда, строение и т.д.). Кроме того, дети выясняют историю возникновения данного объекта, какой предмет выполнял его функции до его появления, этот предмет аналогично анализируется. Далее детям предоставляется возможность представить себе, каким станет объект в будущем: его функции, внешний вид, как он будет называться и т.п. Целесообразно предложить детям закрепить полученные результаты схематично или в рисунке (особенно будущее объекта).

Прошлое	Настоящее	Будущее
Веник	Пылесос	Скоростной аппарат по уборке помещения
Саженец	Дерево	Пень

Программа ТРИЗ для дошкольников – это система коллективных игр и занятий с детьми



Игры на сравнение систем

«На что похоже»



Игры на выявление функционального назначения объектов

«Повторяка»

Дети выбирают себе образы или получают их от ведущего. Ведущий называет свой образ и свойственную ему функцию, а остальные дети «примеряют» эту функцию на себя:

Я –



Я умею прыгать.

Я –



Я тоже прыгаю, когда еду по кочкам.

Я –



Я тоже прыгаю, когда рисую точки.

Игра «Хорошо-плохо»

Цель: учить выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Л: Съесть конфету – хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

Л: Съесть конфету – плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

«Кто-кто в теремочке живет?»

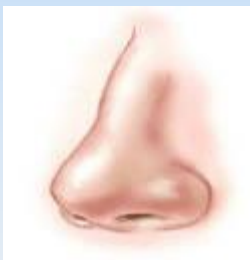
- Расскажите сказку "Теремок". Давайте разыграем ее так, как это делают в стране Перевертышей.
- Возьмите рисунок и играйте за нарисованный предмет.
Первый приглашенный задает вопрос:
 - Тук, тук, кто в теремочке живет?
 - Я - ... Воздушный шарик. А ты кто?
- А я - ... Футбольный мяч. Пустишь меня в теремок?
Пущу, если скажешь, чем ты на меня похож.

Важно сохранить дружелюбную атмосферу: если кто-то не может ответить, то помогают остальные дети.

Игра «Пять волшебников»

Лексическая тема: «Овощи».

Волшебники



- Рассмотрите помидор. Что о нём скажет каждый волшебник?

Волшебник глаз: «Он красный».

Волшебник нос: «Он вкусно пахнет».

Волшебник рот: «Он кислый, бывает сладкий».

Волшебник рука: « Он твёрдый, а бывает и мягкий».

Волшебник ухо: «Он тихий и его неслышно, он не пищит, не свистит, не шумит».

Помощники умной головы



Игра «Почему так произошло?»

1. Белка сидела на дереве и упустила шишку.
2. Самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

Белка, сидя на дереве, упустила шишку. Шишка, падая, спугнула зайца. Заяц выскочил на дорогу. Шофер самосвала увидел зайца, остановил машину и побежал за ним. Шофер заблудился в лесу и самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

Варианты:

1. Собака погналась за курицей.
2. Школьники не смогли поехать на экскурсию.
1. Молоко выкипело.
2. Самолет совершил вынужденную посадку.
1. Папа раскрыл книгу.
2. Комната наполнилась дымом.
1. Котенок подошел к блюдечку.
2. Мальчик не выучил урок.

Игра «Путаница»

Однажды Дели-Давай перепутал все слова в предложениях. Сначала он разобрал предложения на слова, а когда решил составить предложения из слов, то у него получилось что-то необычное. Помогите найти лишнее слово в предложении, убрать его, а на его место поставить другое.

Летит колючий крокодил. (снег)

Висит зеленая собака. (слива)

Самолет ползет по рельсам. (поезд)

Мальчик ест скакалку. (конфету)

Летит воздушный диван. (шар)

Рычит лохматый слон. (пес)

Смотрю в прозрачное дерево. (стекло)

Дверь открывают вилкой. (ключом)

Бабушка связала мягкие подушки. (варежки)

Мама сварила вкусный стол. (суп)

«Каталог»

Жил-был...

И был он какой?.

Умел делать что?.

Делал он это, потому что...

Но в это время жила-была...

Она была...

Однажды между ними случилось...

Им помогла...

Сделала она это, чтобы... и т.д.

Игра «Один – много»

Цель: учить находить в одном предмете множество его составных частей. Закреплять понятие «один – много»

- Сколько у меня расчесок? (одна).
- Чего в расческе много? (зубчиков).

Аналогично:

- коробка стол
- книга дерево
- ковер дом
- клубок цветок
- морковь дом

Игра «Гирлянда»

Цель: учить строить цепочку из слов, связывая их по смыслу с помощью вопросов.

Ход: стартовое слово **бабочка**.

- Бабочка что делает?
- А кто ещё летает?
- У птицы что есть?
- А где ещё есть перо?
- А подушка какая?
- Мягкая.....И т.д.

Коллаж из сказок

- Придумывание новой сказки на основе уже известных детям сказок. " Вот что приключилось с нашей книгой сказок. В ней все страницы перепутались и Буратино, Красную Шапочку и Колобка злой волшебник превратил в мышек. Горевали они, горевали и решили искать спасение. Встретили старика Хоттабыча, а он забыл заклинание . . ." Дальше начинается творческая совместная работа детей и воспитателя.
- Знакомые герои в новых обстоятельствах. Этот метод развивает фантазию, ломает привычные стереотипы у детей, создает условия, при которых главные герои остаются, но попадают в новые обстоятельства, которые могут быть фантастическими и невероятными.
Сказка "Гуси – лебеди". Новая ситуация: на пути девочки встречается серый волк.
- Сказка от стишка (Э. Стефановича)
- Не знахарка, не ведьма, не ворожка,
Но обо всем, что в Миске, знает Ложка.
(Ранним утром ложка из обыкновенной превратилась в волшебную и стала невидимкой . . .)



У Егора



огород,



там морковка



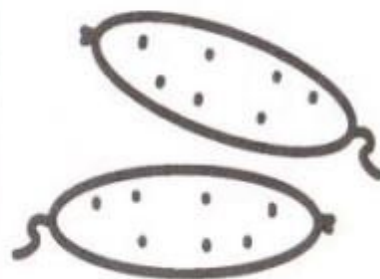
и горох,



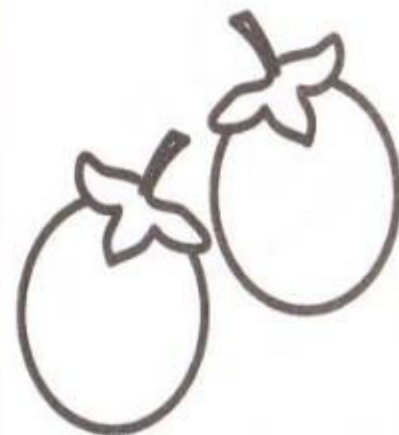
в огороде



у Федоры



огурцы



и помидоры.

ТРИЗ – это

- Приемы нахождения новых идей
- Приемы фантазирования
- Алгоритмы создания собственных творческих продуктов: сочинение загадок, игр, сказок
- Решение изобретательских задач по девизом «Не навреди!»

Преимущества ТРИЗ

- Не требует больших затрат времени
- Можно использовать в традиционной системе обучения
- Развивает фантазию, воображение у детей
- Вселяет уверенность в своих силах



Используя элементы ТРИЗ в работе с детьми,
можно реализовать кредо ТРИЗовцев:

"Каждый ребенок изначально талантлив и даже
гениален, но его надо научить ориентироваться
в современном мире, чтобы при минимуме
затрат достичь максимум эффекта"

(Г.С. Альтшуллер)



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

