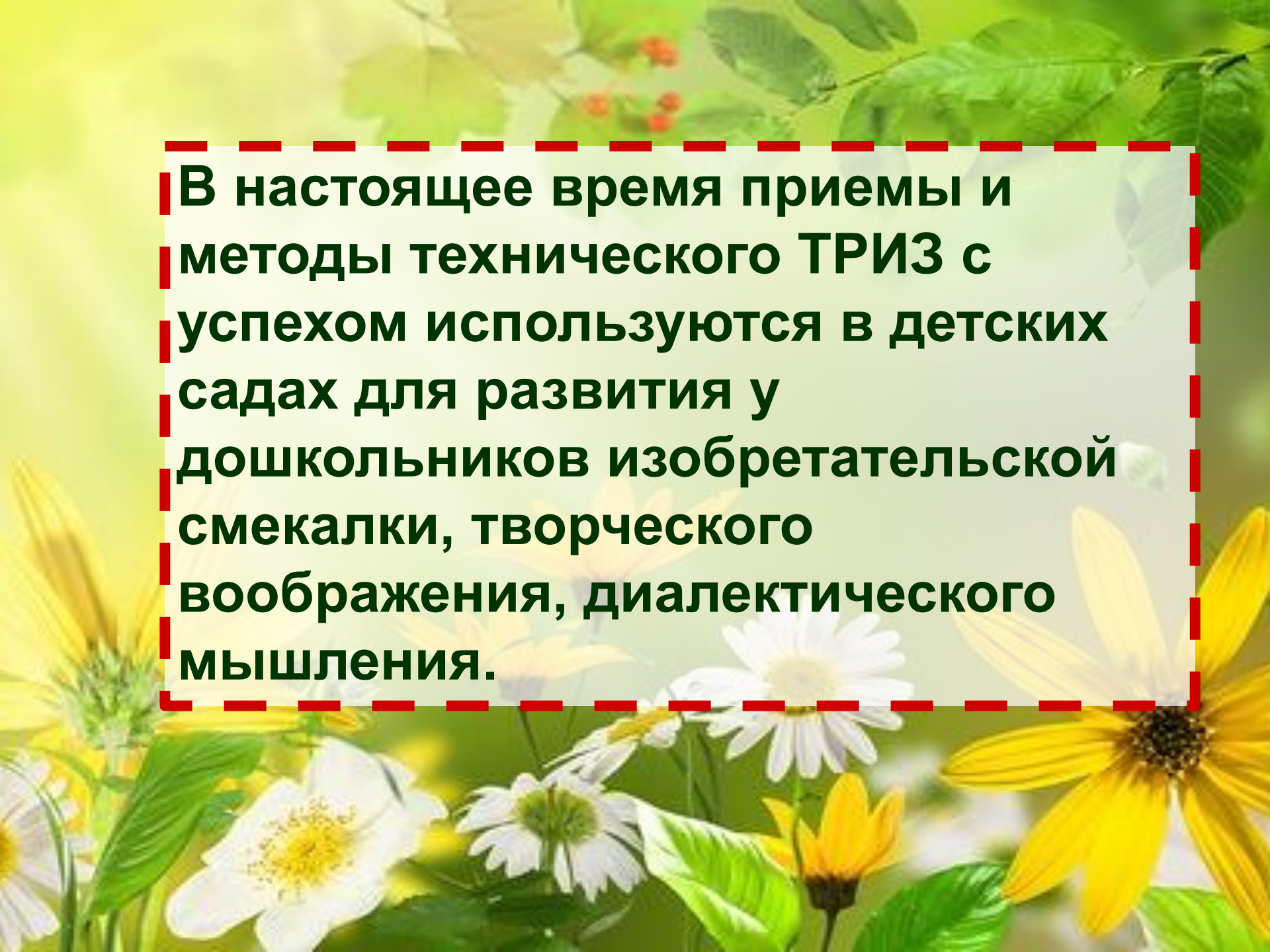




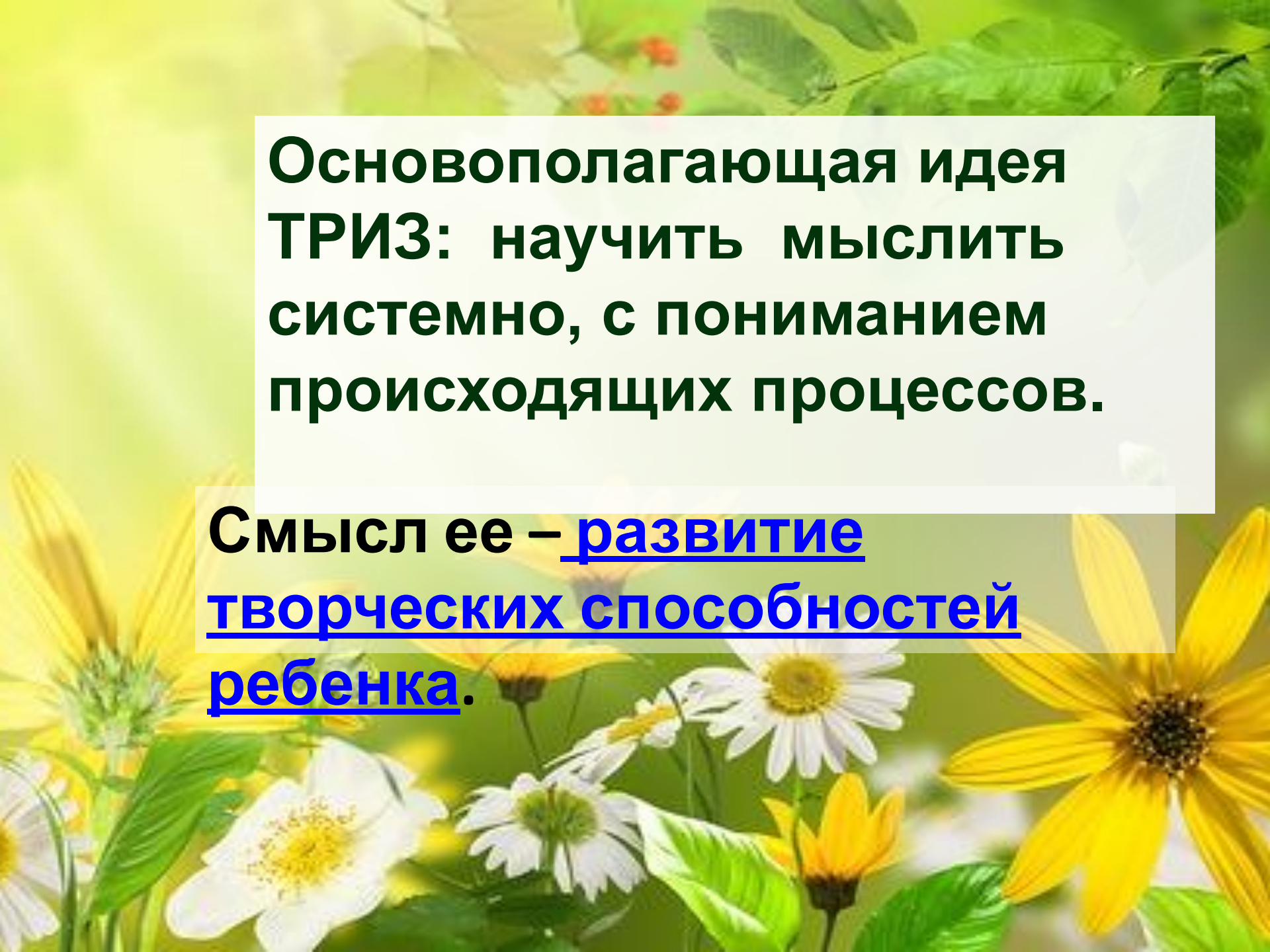
**ТРИЗ игры
для
ДОШКОЛЬНИКОВ**



В настоящее время приемы и методы технического ТРИЗ с успехом используются в детских садах для развития у дошкольников изобретательской смекалки, творческого воображения, диалектического мышления.


ТРИЗ (теория решения изобретательских задач)

- ТРИЗ – это управляемый процесс создания нового, соединяющий в себе точный расчет, логику, интуицию, так считал основатель теории Генрих Саулович Альтшуллер



**Основополагающая идея
ТРИЗ: научить мыслить
системно, с пониманием
происходящих процессов.**

**Смысл ее – развитие
творческих способностей
ребенка.**



Занимаясь в детском саду по технологии ТРИЗ, дети знакомятся с миром и учатся мыслить самостоятельно, решая поставленные перед ними задачи.



Круги Луллия

Три круга разного диаметра с одинаковыми секторами на каждом. В работе используем разный принцип заполнения колец. Как средство развития системного мышления дошкольников.

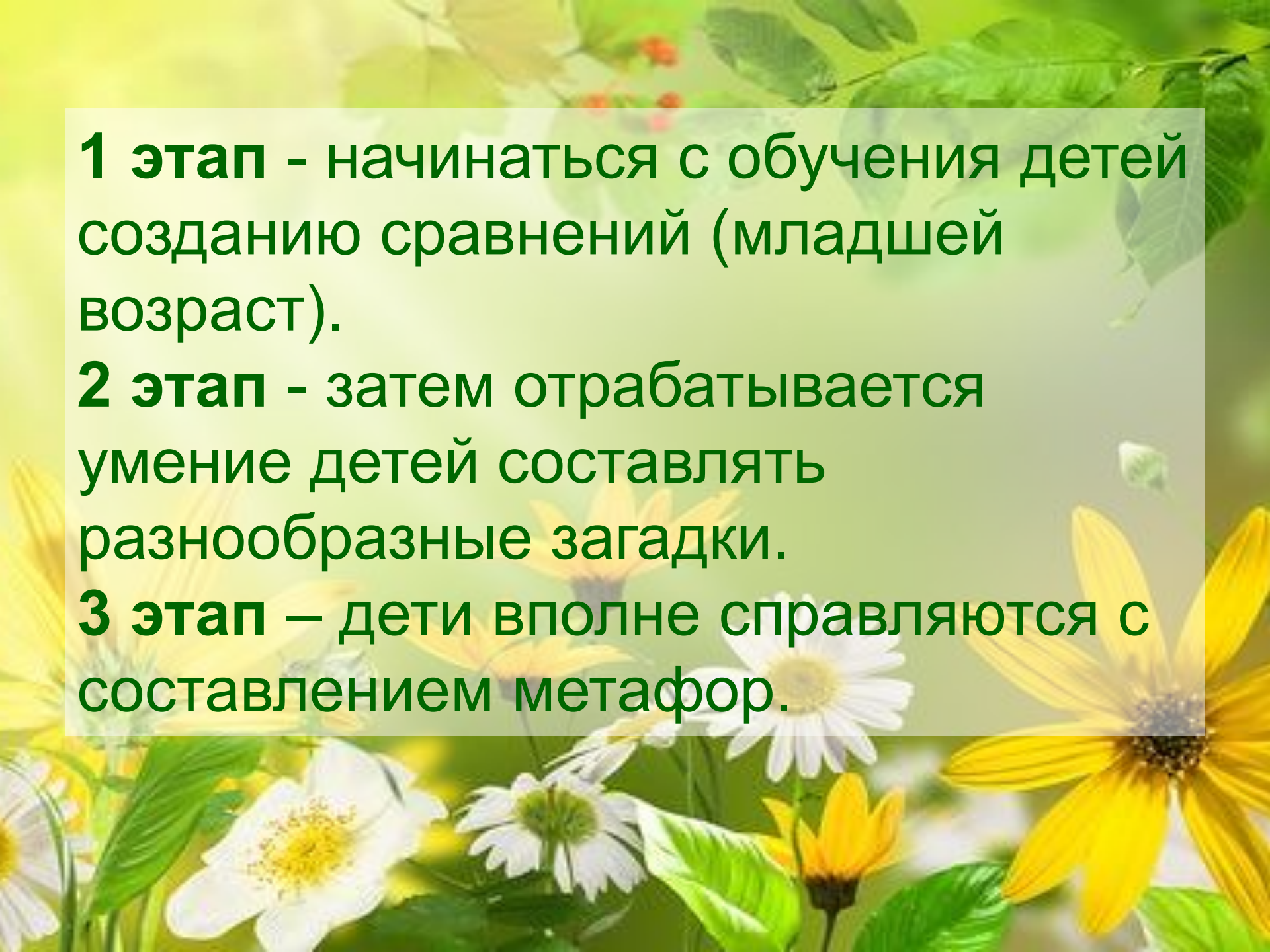






Метод морфологического анализа

Цель метода - систематический обзор и анализ всех мыслимых вариантов данного явления или объекта.



1 этап - начинаться с обучения детей созданию сравнений (младшей возраст).

2 этап - затем отрабатывается умение детей составлять разнообразные загадки.

3 этап – дети вполне справляются с составлением метафор.

Волшебные дорожки

Алгоритм деятельности:

- Путешествие Героя по дорожке с определенной целью.
- Взаимодействие с другими объектами.
- Изменение Героя в процессе взаимодействия.



Красный

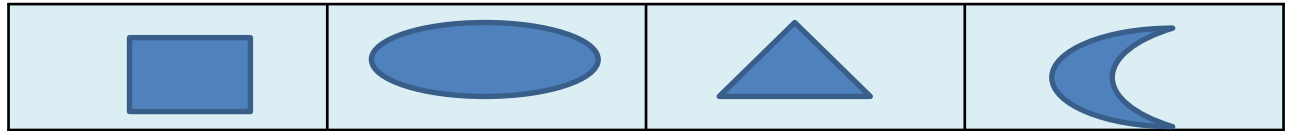
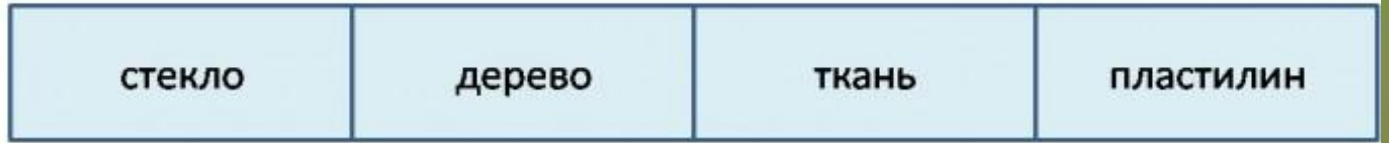
Синий

Зеленый

Желтый







«Паровозик» (с 3-х летнего
возраста).

Цель: учить выстраивать
логические цепочки,
развивать внимание память,
мышление.



Игра «Цепочка»

Учить детей выделять признаки объектов.



Активно используется в младшем возрасте пособие "Дидактический мяч", с помощью которого детей учим находить слова - антонимы. Воспитатель предлагает слово, а ребёнок говорит противоположное по значению. Пример: весёлый - грустный; грязный – чистый, большой – маленький.



Игра «Хорошо-плохо» (игра с младшего дошкольного возраста).

Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.



«Угадай по описанию». Учить детей по описанию определять объект. Ведущий показывает картинку с изображенным объектом только одному из детей. Ребенок описывает объект (не называя его) так, чтобы остальные играющие догадались, о чем идет речь. Правило: ведущий описывает объект, следуя от общего к частному.

«Что (кто) делает так же?» Учить детей выявлять признаки объекта (функция, части). Учить составлять загадки по моделям «Как..., но не...», «Какой... - что та кое же у другого объекта», «Что делает так же?»

Ведущий называет объект

«ДА-НЕТ»

Есть такая игра в ТРИЗ-педагогике «Да-Нет», она имеет множество разновидностей. Суть игры заключается в разгадке некоторой тайны. Загадать можно любой предмет, явление, ситуацию и т. д. Отгадку надо найти при помощи вопросов, ответами на которые могут быть слова «да» и «нет».

Ход: Ведущая загадывает предмет. Дети задают вопросы. Ведущий должен научить детей задавать вопросы по определенной схеме (схема в мозгу ребенка)

Объект	местонахождение
Живой	Неживой
Природный	Рукотворный
Цвет	Форма

Модель составления сравнений:

- воспитатель называет какой-либо объект;
- дети обозначает его признак;
- определяет значение этого признака;
- сравнивает данное значение со значением признака в другом объекте.

Например:

- **цыпленок** (объект №1);
- **по цвету** (признак);
- **желтый** (значение признака);
- **такой же желтый** (значение признака) по цвету (признак), **как солнце** (объект № 2).
Цыпленок желтый по цвету, такой же желтый, как солнце.



Модель составления загадок:

Какой?

Что
бывает
таким же?

Блестящий

монета

Шипящий

Круглый

Вулкан
Арбуз

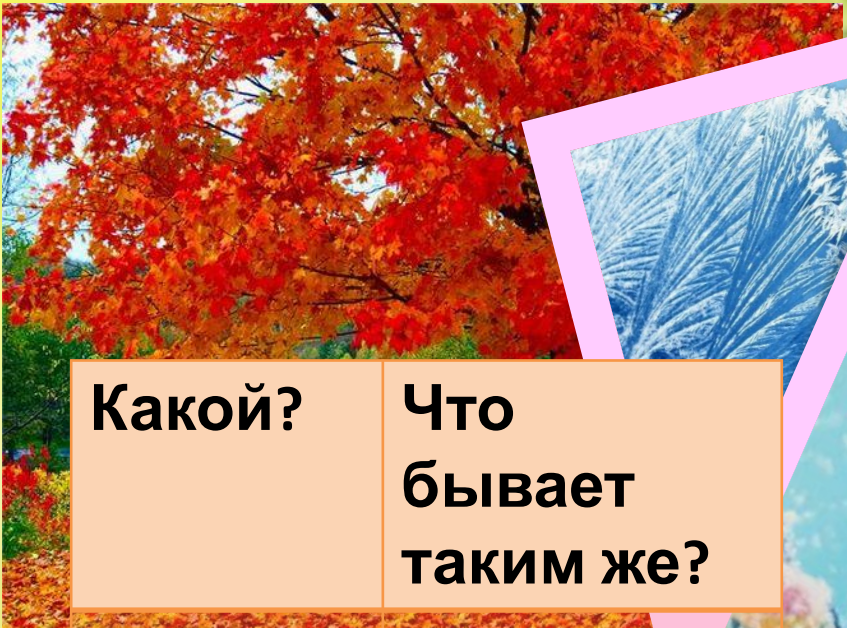
Блестящий, **как**
монета;
шипящий, **как** вулкан;
круглый, **но не** арбуз.

Алгоритм составления метафоры

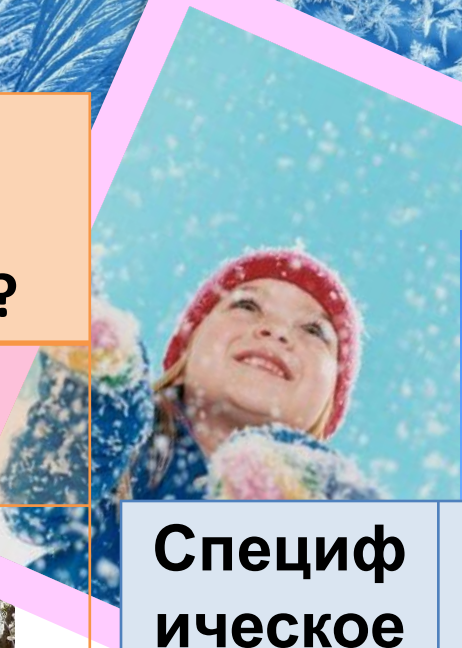
Специфическое свойство	Что бывает таким же свойством	Место расположения
разноцветная	цветочная поляна	небо после дождя

Цветочная поляна - небо после дождя.

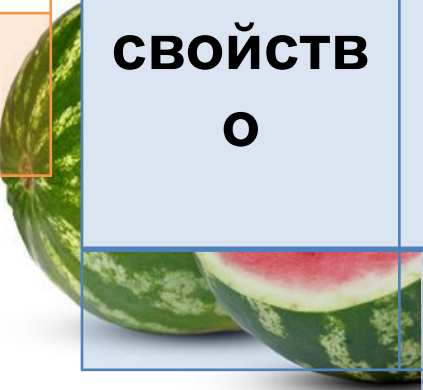
**Цветочная небесная поляна
ярко засияла после дождя.**



Какой?	Что бывает таким же?
---------------	-----------------------------



Специфическое свойство	Что бывает таким же свойством	Место расположения
о	м	



Метод каталога


Детям предлагается сочинить сказку с помощью какой-либо книги. Ведущий задает детям вопрос, ответ на который ребенок находит, указав слово на открытой странице выбранного текста. Ответы, найденные в книге, собираются в единую сюжетную линию.

Данный метод можно использовать уже в работе с трехлетними детьми. Объекты могут быть спрятаны в "Чудесном мешочке" (игрушки или картинки).
Примерная цепочка вопросов для детей 3-х лет:



Шестилетним детям задаются примерно следующие вопросы:

- *Жил-был... Кто? Какой он был? (Какое добро умел делать?)*
- *Пошел гулять (путешествовать, смотреть...)... Куда?*
- *Встретил кого злого? Какое зло этот отрицательный герой всем причинял?*
- *Был у нашего героя друг. Кто? Какой он был? Как он мог помочь главному герою? Что стало со злым героем?*
- *Где наши друзья стали жить?*
- *Что стали делать?*

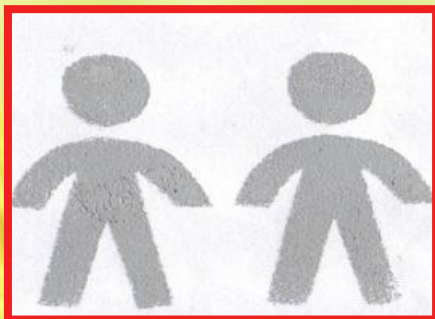


Метод маленьких человечков
Суть метода состоит в том, чтобы
представить объект в виде
множества (толпы) маленьких
человечков.

Обозначения для построения моделей



«Маленькие человечки» твёрдых
они крепко держатся за руки



«Маленькие человечки» жидких
руки у них опущены

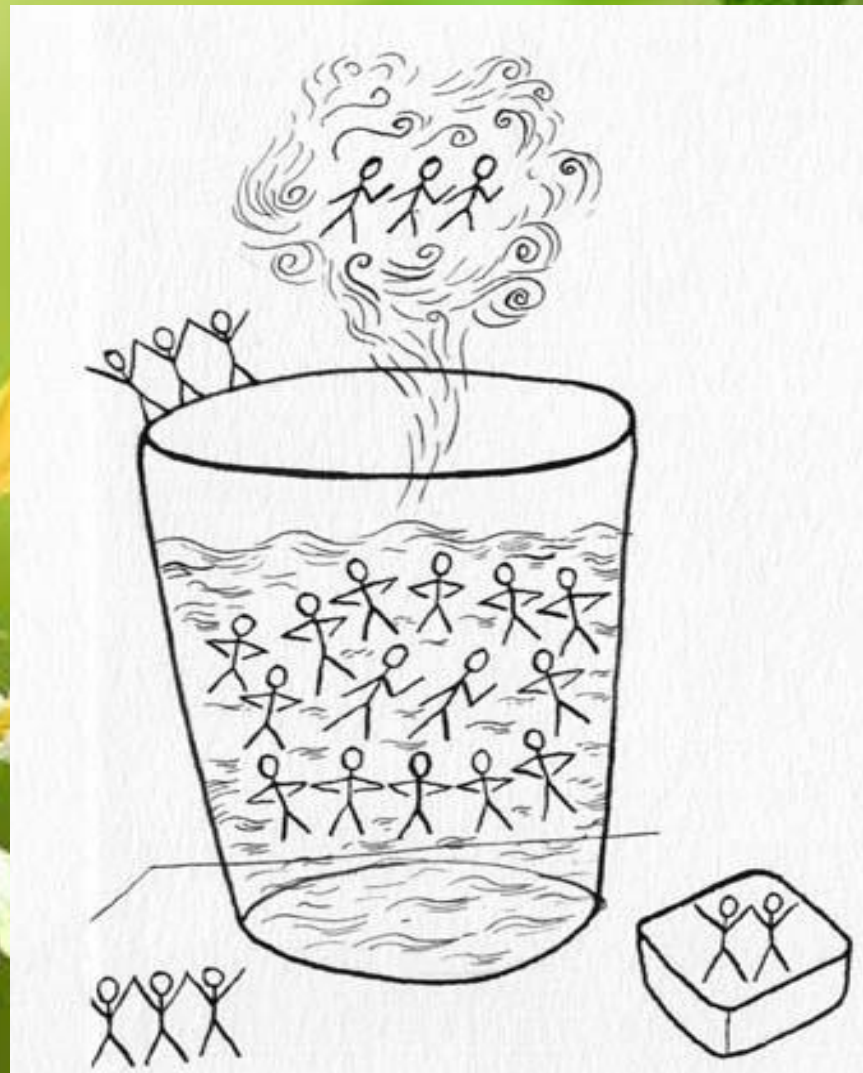
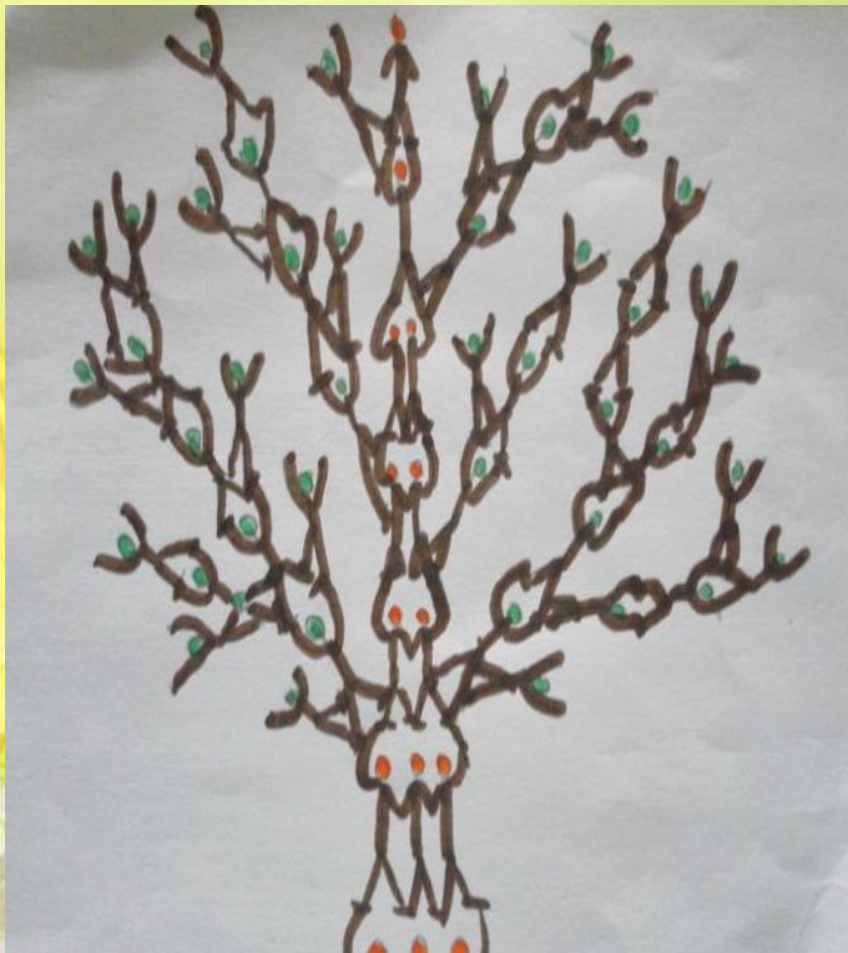



«Маленькие человечки»
газообразные, они бегут в

разные

стороны

Работа с карточками «маленьких человечков» (МЧ)





«Духовная жизнь ребенка
полноценна лишь тогда, когда
он живет в мире игры, сказки,
музыки, фантазии, творчества.
Без этого он - засушенный
цветок» – писал Сухомлинский.

Спасибо за внимание

