

МДАОУ Детский сад № 79
«АИСТЁНРК» г.Орск.

ТРИЗ технология, как средство развития предпосылок креативного мышления у дошкольников



Воспитатель: Блинова Л.В.

"Каждый ребенок изначально талантлив и даже гениален, но его надо научить ориентироваться в современном мире, чтобы при минимуме затрат достичь максимального эффекта"
(Г. С. Альтшуллер).

Уважаемые педагоги!

ТРИЗ – это технология творчества, цель которой – стимулировать воображение, научить мыслить системно и вместе с тем нестандартно.

ТРИЗ располагает конкретными приемами, правилами, инструментами творчества.

Основная цель ТРИЗ-педагогики – формирование у детей креативного мышления, то есть воспитание творческой личности, подготовленной к стабильному решению нестандартных задач в различных областях деятельности. ТРИЗ позволяет снять психологический барьер, убрать боязнь перед новым, неизвестным, сформировать восприятие жизненных и учебных проблем не как непреодолимых препятствий, а как очередных задач, которые надо решить

Работа по системе ТРИЗ с детьми дошкольного

возраста должна осуществляться постепенно, от простого к сложному, через разные виды деятельности.

Цель первого этапа: научить ребенка находить и разрешать противоречия в объектах и явлениях, которые его окружают, развивать системное мышление, т.е. умение видеть окружающее во взаимосвязи всех компонентов. Например: чем похожи цветок и дерево? (метод каталога)

На втором этапе научить детей изобретать предметы с новыми свойствами и качествами: новую игрушку, необычное платье, подарок и др. (метод фокальных объектов)

На третьем этапе решаем сказочные задачи и придумываем новые сказки (метод «Салат из сказок»).

На четвертом этапе – применение полученных знаний, дети учатся находить выход из любой сложной ситуации. (метод Робинзона)



Игры на выявление противоречий, признаков, свойств путем сравнения:

Игра «Хорошо-плохо» (с 4 летнего возраста)

В этой игре дети учатся выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Выбирается любой предмет или объект.

1 вариант. Например: съесть конфету – хорошо. Почему? Съесть конфету – плохо. Почему?

2 вариант по цепочке. Съесть конфету – хорошо. Почему? Потому, что она сладкая. Сладкая конфета – это плохо. Почему? Потому что могут заболеть зубы и т.д.

Игра «Волшебный светофор» (метод каталога)

Красный цвет означает подсистему объекта, желтый – систему, зеленый – надсистему. Таким образом, рассматривается любой объект. Например: педагог показывает картинку с изображением растения. Если я подниму круг красного цвета – называете части растения.

Если круг зеленого цвета, вы мне скажите, частью чего является растение. А если я подниму круг желтого цвета, то вы мне скажите для чего оно или какую пользу приносит.



Игры, в которых дети учатся изобретать предметы с новыми свойствами и качествами:

Игра «Изобретатели» Цель: научить детей применять метод **фокальных объектов** при решении конструкторских задач по усовершенствованию предмета.

- Я заколдовала предмет, а вы попробуйте его расколдовать.

Что это может быть?(нарисовала круг).

Ответ: Предположения.

1 шаг – выбираем **фокальный объект**

- Да, это яблоко. И так, мы выбрали **фокальный объект – это яблоко**. Сейчас мы попробуем вывести новый

сорт яблок, а поможет нам в этом МФО.

- Что нам нужно сделать дальше?

Ответ: Выбрать случайные **объекты**.

2 шаг – выбираем случайные слова

1 вариант: Можно выбрать случайное слово из предметных картинок. Выбираем, это

2 вариант: Предложить ребенку назвать любое слово или *«ткнуть пальцем в книгу»*, на какое слово попадет то и будет, если это не существительное, то выбрать рядом стоящее слово. Это...

3 вариант: Выбрать любую букву и назвать три слова, начинающиеся с заданной буквы (*Яблоко – яма, ящерица, якорь, ячмень*).

И так, мы выбрали 3 случайных **объекта**, (называю, нам нужно выделить их свойства, качества.)

3 шаг – выделяем свойства случайных **объектов**

Используем вопросы – какой, какая, какое.

4 шаг – найденные свойства присоединяем к исходному **объекту**

Применяем слова-характеристики к нашему **фокальному объекту**.

5 шаг - полученные варианты развиваем путём ассоциаций.

Рассматриваем: Как это можно использовать и для чего это нужно? Что это может быть? Где это можно

применить? Кому это надо? Кто это будет покупать, и платить за это деньги?

6 шаг - смастерим? Можно зарисовать или сконструировать особоудачные **изобретения** из подручных материалов.

Игры, которые обучают детей находить выход излюбоей сложной ситуации

"Робинзон Крузо".

Цель:

Учить детей выделять ресурсы предмета; используя полученные ресурсы, создавать фантастические ситуации.

Правила игры: Воспитатель рассказывает историю о корабле, потерпевшем крушение и о том, что у спасшихся людей из множества предметов остался только один какой-то предмет, но его много.

После этого начинается игра, в ходе которой детям надо придумать выход из создавшейся проблемной ситуации (построить жилище, защититься от врагов, найти и добыть пищу и так далее). Ведущий метод - мозговой штурм. Принимаются все без исключения предложения, но педагог выделяет самые "сильные" детские решения. В конце занятия детям можно предложить реализовать и воплотить свой вариант в рисунке, в лепке, придумать сказку или рассказ и рассказать родителям. Важно, чтобы была какая-то продуктивная деятельность.

Надемся, что ТРИЗ откроет для вас новые грани совместного творчества с детьми! Удачи Вам!

