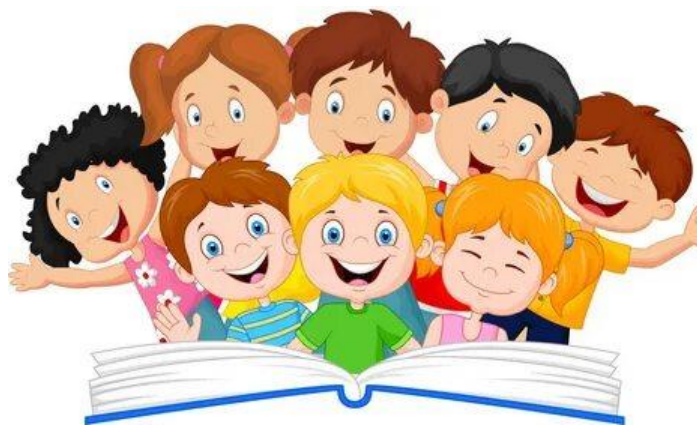


## «Что такое ТРИЗ технологии?»



### Консультация для родителей.

Воспитатель: Блинова Л.В.

Замечательный человек, учёный, инженер, изобретатель, писатель –фантаст, организатор и преподаватель – Генрих Саулович Альтшуллер –создал две очень интересные и весьма эффективные теории – Теорию Решения Изобретательских Задач (ТРИЗ)

### Что такое ТРИЗ?

Основная задача ТРИЗ –это решение широкого круга творческих задач в любых областях человеческой деятельности, для этого ТРИЗ использует более 1000 методов, приёмов и алгоритмов активизации мышления, и, самое главное, использует законы развития Социальных систем и компьютеризацию процесса выработки решений. Иными словами, ТРИЗ.

появилось направление ТРИЗ-педагогика или в более широком смысле ТРИЗ-образование, взявшее на вооружение все основные идеи классической ТРИЗ. Из главных целей образования –воспитательной, обучающей и развивающей, ТРИЗ-образование блестяще выполняет развивающую, интеллектуальную. А развитый интеллект сам решит функцию обучающую, познавательную. Что касается самой главной цели образования – воспитательной, то творчество несёт большой потенциал нравственности, а культура ума воспитывает общую нравственную культуру человека.



### **ТРИЗ технологии**

Технология ТРИЗ для дошкольников– коллективные игры и занятия. Они учат детей выявлять противоречия, свойства предметов, явлений и разрешать эти противоречия. Разрешение противоречий–ключ к творческому мышлению.

### **Методы ТРИЗ**

Занятия ТРИЗ с детьми и взрослыми достаточно часто используют характерные методы, позволяющие изменить представление об исходной ситуации. Это даёт возможность выявить новые, до сих пор не известные начинающему исследователю черты какого–либо объекта или системы в целом.

- Метод маленьких человечков - для простоты понимания сложных, составных процессов они изображаются в виде маленьких человечков, находящихся друг с другом в разных взаимоотношениях. Особенно часто метод маленьких человечков используется при решении задач, связанных с молекулярным уровнем. Так, человечки-молекулы газа не касаются друг друга, жидкости –держатся за руки, а твёрдых веществ –крепко сцеплены и руками и ногами.

- Метод фокальных объектов - исходному объекту приписываются свойства изначально ему неприсущие, нередко фантастические. Это разрывает шаблонное восприятие системы и позволяет найти неожиданные решения.

- Системный оператор -для любой системы прорабатываются также подсистемы (составляющие части) и надсистемы (более крупные образования, например, для системы «дерево» надсистемой будет «растение»).

- **Ресурсы** - вся система рассматривается с точки зрения ресурсов или их производных. Это даёт возможность функционально подойти к решению задачи. Кроме этого, свойства ресурсов могут дополнять друг друга, расширяя тем самым возможности исследователя-изобретателя.

- **Противоречия** - любая система обладает противоречивыми свойствами, относительно одной и той же функции. То есть свойство «А» какой-либо системы, позволяющее ей выполнять её полезную функцию, обязательно предполагает отрицательное свойство «не-А», дающее возможность не выполнять функцию вредную.

- **Фантазирование** - через объединение частей целого (например, конь и человек – это кентавр, уменьшение или увеличение, ускорение или замедление, дробление или объединение, статика или динамика, оживление и универсализация предметов и так далее.

Комбинирование этих методик позволяет выстроить единый воспитательный процесс, сделать его интересным, а самое главное – эффективным с точки зрения развития личности и познавательных способностей ребёнка, системного видения мира и конструктивного решения жизненных задач.



### **Игры ТРИЗ в детском саду**

Первые занятия в детском саду всегда носят игровую форму, и обучение ТРИЗ – не исключение. Начало критического мышления закладывается в ходе простых игр:

**«Много-Мало»** - детям предлагают быстро выразить условными жестами (сильно разведенные ладони – много, ладони вместе – мало, друг над другом – достаточно) своё отношение к услышанным фразам, типа: «Одна нога для всех людей – это...», «Ведро воды для слона – это...», «Ведро воды для воробья – это...» и так далее.

**«Хорошо-Плохо»** - дети отвечают на вопрос почему это хорошо или плохо применительно к одной и той же ситуации, причём ситуации постепенно вытекают одна из другой. Например, сладкие конфеты – это хорошо и вкусно, но ещё и плохо, так как от этого могут заболеть зубы. Заболели зубы – это хорошо, так как это сигнал, что пора идти к врачу, но и плохо, так как можно пойти к врачу и заранее... и так далее.

### ***Игра «Да-Нетки» или «Угадай, что я загадала»***

Например: воспитатель загадывает слово «Слон», дети задают вопросы (Это живое?

Это растение? Это животное? Оно большое? Оно живёт в жарких странах?)

Это слон, воспитатель отвечает только «да» или «нет», пока дети не угадают задуманное. Когда дети научатся играть в эту игру, они начинают загадывать слова друг другу. Это могут быть объекты: «Шорты», «Машина», «Роза», «Гриб», «Береза», «Вода», «Радуга» и т. д.

### ***Игра «Чёрное-белое»***

Воспитатель поднимает карточку с изображением белого домика, и дети называют положительные качества объекта, затем поднимает карточку с изображением чёрного домика и дети перечисляют отрицательные качества. (Пример: «Книга». Хорошо – из книг узнаёшь много интересного, Плохо – они быстро рвутся. и т. д.). Можно разбирать в качестве объектов: «Гусеница», «Волк», «Цветок», «Стульчик», «Таблетка», «Конфетка», «Мама», «Птичка», «Укол», «Драка», «Наказание» и т. д.

### ***Игра «Наоборот» или «Перевертыши» (проводится с мячом)***

Воспитатель бросает мяч ребёнку и называет слово, а ребёнок отвечает словом, противоположным по значению и возвращает ведущему мяч (хороший – плохой, строить – разрушать, выход – вход).

