

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА НИЖНЕВАРТОВСКА
ДЕТСКИЙ САД № 62 «ЖУРАВУШКА»**






МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
по использованию ТРИЗ-технологии
для детей старшего дошкольного возраста от 5 до 7 лет

Разработала: Горькая Н.С.

г. Нижневартовск

Методические рекомендации к ТРИЗ-играм: «Тайна двойного», «Поиск аналогов», «Усовершенствования предмета», «Двойная жизнь», «Бином фантазии», «Загадочные Лимерики».

Интеграция образовательных областей:

-  Развитие речи;
-  Познавательное развитие;
-  Социально-коммуникативное развитие.

Дополнительно: экологическое воспитание (живая, неживая природа); основы безопасности жизнедеятельности (лекарственные и ядовитые растения); патриотическое воспитание (беседы о традициях коренных жителей Севера, об их быте, рассматривание жилища, предметов обихода и т.д.); ознакомление с предметным миром.

Описание: дать в руки воспитателям инструмент по конкретному практическому воспитанию у детей качеств творческой личности, способной понимать единство и противоречие окружающего мира, развитие нестандартного видения мира, нового мышления у детей посещающих детские сады.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ТРИЗ для дошкольников: это система коллективных игр, занятий, призванных не изменять основную программу, а максимально увеличить её эффективность; это «управляемый процесс создания нового, соединяющий в себе точный расчёт, логику, интуицию», так считал основатель теории Г.С. Альтшуллер.

Главное отличие технологии ТРИЗ от классического подхода к дошкольному развитию – это **дать** детям **возможность** самостоятельно **находить** ответы на вопросы, решать задачи, анализировать, а **не повторять** сказанное взрослыми.

ТРИЗ – технология, как универсальный инструментарий можно использовать практически во всех видах детской деятельности. Это позволяет формировать единую, гармоничную, научно обоснованную модель мира в сознание ребёнка дошкольника. Создаётся ситуация успеха, идёт взаимообмен результатами решения, решение одного ребёнка активизирует мысль другого, расширяет диапазон воображения, стимулирует его развитие. Технология даёт возможность каждому ребёнку проявить свою индивидуальность, учит дошкольников нестандартному мышлению.

Цель пособия:

Воспитание творческой личности через формирование талантливое, диалектического мышления.

Задачи:

- формировать навык творческой, познавательной и практической деятельности у дошкольников;
- учить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов;
- развивать фантазию, речь, творческие способности, умение переносить приёмы с одного объекта на другой;
- развивать познавательную активность, интерес, стремление к новизне;
- развивать нравственные качества, как умение радоваться успехам других, желание помочь, стремление найти выход из затруднительного положения.

ТРИЗ – игра: «Тайна двойного»

Цель: игра на объединение надсистемы и подсистемы объекта. Выбирается определенный объект или явление, у которого определяются положительные и отрицательные свойства, выявление противоречий: белое – черное.

Объект: «*Лекарственное растение - Василек*».

Обсуждение: Воспитатель предлагает детям вспомнить, название лекарственных растений, перечислить их. Затем обращает внимание детей на экран. Спросить у ребенка, как называется растение, которое изображено в белом и черном домике, разобрать положительные и отрицательные качества данного объекта.

Примечание: допустимо использование дополнительных форм, методов и приемов в рамках организации данной игры. Чтение художественной литературы: Г. Паустовский "Заботливый цветок", А Пришвин "Иван-чай", "Фиалка", обсуждение правил по сбору лекарственных растений, правил поведения на лугу:

«Цветы украшают луга и леса

Но это не только природы краса -

В них пчёлы находят целительный дар,

И бабочки пьют из них сладкий нектар.

Не надо, друзья, их бессмысленно рвать,

Не надо букеты из них составлять...

Завянут букеты... Погибнут цветы...

И больше не будет такой красоты!

(автор неизвестен)



Практическая часть: Ребята, перед вами на экране карточки с изображением белого домика и черного домика, а в центре домов цветов, под названием василек. Кроме того, на экране есть карточки с изображением различных предметов и объектов, в которых зашифрованы отличительные признаки данного цветка. Вам необходимо вспомнить, положительные качества цветка василька и удерживая левую кнопку мышки отправить их в белый дом, а затем найти и перечислить отрицательные качества данного цветка и поместить их в черный домик.

Картинки, задающие задания: белый дом: василек.

Картинки, позволяющие найти ответ: нос (вкусно пахнет), глаза (эстетическое удовольствие), подарочная упаковка (букет в подарок), пчела (медонос), красный крест (лекарственное), зима (хорошо зимует без укрытия).

Картинки, задающие задания: черный дом: василек.

Картинки, позволяющие найти ответ: огород (мешает расти культурным растениям, сорняк), дикие животные (для животных является ядовитым), почва, земля (истощает почву).

Итог: воспитатель не ограничивает инициативу детей, если сюжет игры требует продолжения и обсуждения.

ТРИЗ – игра: «Тайна двойного»

Цель: игра на объединение надсистемы и подсистемы объекта. Выбирается определенный объект или явление, у которого определяются положительные и отрицательные свойства, выявление противоречий: белое – черное.

Объект: «*Чум – жилище народов Крайнего Севера*».

Обсуждение: Воспитатель проводит вводную беседу: «Старый закон Севера гласит: сначала накорми и напои гостя, угости всем, что имеешь, а потом расспрашивай. Приглашаю вас в жилище народов ханты и манси. Как оно называется? (Чум).

Чум представляет собой универсальное жилище кочевых народов Севера, конический шалаш из жердей, покрываемый берёстой, войлоком или оленьими шкурами. Для всех народов Крайнего севера дом – это нечто гораздо большее, чем просто квартира. Дом – это место, где они живут, учатся, работают.

А какие ещё вы знаете название жилищ? (**Иглу** – жилище эскимосов, **Вигвам** — жилище лесных индейцев, **Юрта** — переносное каркасное жилище с войлочным покрытием у тюркских и монгольских кочевников, **Хата** — традиционный дом украинцев, белорусов; **Шалаш** — простейшее лёгкое укрытие; **Землянка** — углублённое в землю жилище; **Келья**, или кёллия — жилище монаха; **Кибитка** — переносное жилище у кочевников: калмыков, цыган; **Сакля** - каменное сооружение жителей Кавказа, **Палатка** — временное жилище из ткани, быстро возводимая сборно-разборная конструкция)

После беседы воспитатель уточняет у детей название жилище, которое изображено в белом и черном домике. Предлагает разобрать положительные и отрицательные качества данного объекта.

Практическая часть: Ребята, перед вами картинки с изображением белого домика и черного, а в центре домов нарисован чум. Кроме того, на экране есть картинки, в которых зашифрованы положительные и отрицательные качества данного объекта. Вам необходимо вспомнить, плюсы хантыйского жилища и отправить их в белый дом, удерживая левую кнопку мышки, а затем найти и перечислить минусы данного жилища и поместить их в черный домик.

Картинки, задающие задания: белый дом: чум.

Картинки, позволяющие найти ответ: лес, цветы (экологически чистое), рюкзак (переносное), деньги (недорого), часы (быстро строится), дуб (долговечное) оленья шкура и береста (перестраивают в зависимости от времени года).

Картинки, задающие задания: черный дом: чум.

Картинки, позволяющие найти ответ: маленькая коробка или корзинка (мало место), железная дорога (используют далеко от города), смайлик (нет интернета), костер (в холодную погоду огонь разжигают прямо внутри, опасно для детей), освежитель воздуха (неприятный запах от оленьих шкур).

Картинки, задающие задания: белый дом: велосипед.

Картинки, позволяющие найти ответ: лес, цветы, наушники, деньги, рюкзак, дорога без покрытия, узкая дорога, заасфальтированная дорога, перышко, ребенок делающий зарядку, велосипед, стоящий в коридоре квартиры, дуб, ведро, щетка... (не загрязняет окружающий мир, бесшумный, недорогой, можно перевозить грузы, обеспечивает сохранность дорожного покрытия, можно перемещать вручную, оздоровительное средство, занимает мало места, можно использовать несколько лет, уход необременителен).

Картинки, задающие задания: черный дом: велосипед.

Картинки, позволяющие найти ответ: неваляшка, дождь, град, снегопад, гололед... (неустойчивость на дороге, незащищенность от неблагоприятных погодных условий, движение затруднено по заснеженным и обледенелым дорогам)

Итог: воспитатель не ограничивает инициативу детей, если сюжет игры требует продолжения и обсуждения.

ТРИЗ – игра: «Поиск аналогов».

Цель: поиск сходных черт у различных предметов или явлений.

«На свете все на все похоже:

Змея – на ремешок из кожи.

Луна – на круглый глаз огромный.

Журавль – на тощий кран подъемный;

Кот полосатый – на пижаму;

Я – на тебя, а ты – на маму».

Роман Сэф

Объект: Чум

Обсуждение: Ребята, перед вами на экране изображены различные предметы и объекты. Перечислите их. Обратите внимание на белый дом. Какой предмет в нем изображен? Чум представляет собой универсальное жилище кочевых народов Севера, конический шалаш из жердей, покрываемый берёстой, войлоком или оленьими шкурами. Опишите его, какой он? (Большой, высокий, треугольный, пушистый, мягкий, легкий, пахучий и т.д.) Воспитатель, обращает внимание детей на экран.

Практическая часть: Ребята, вам необходимо подумать и найти как можно больше картинок - аналогов Чума, сходных с ним по различным признакам и нажав на левую кнопку мышки отправить картинку в белый дом.

Картинки, позволяющие найти ответ: ёлка (треугольная), печка (тепло), дерево, ветки (строительный материал), ханты (жилье для человека) и т.д.

Примечание: допустимо использование дополнительных форм, методов и приемов в рамках организации данной игры. Дидактические игры: «Я начну, а ты - закончи», «Найди по описанию», «Да - нет», «Закончи предложение» и т.д.

Итог: воспитатель не ограничивает инициативу детей, если сюжет игры требует продолжения и обсуждения.

ТРИЗ – игра: «Поиск аналогов».

Цель: поиск сходных черт у различных предметов или явлений.

Объект: Сосулька, мяч

Обсуждение: Ребята, перед вами на экране изображены различные предметы и объекты. Перечислите их. Обратите внимание на белый дом. Какой предмет в нем изображен? (Сосулька). Опишите её, какая сосулька? (Холодная, прозрачная, красивая, длинная, ледяная, твердая, блестящая и т.д.) Воспитатель, обращает внимание детей на экран.

Практическая часть: Ребята, найдите как можно больше картинок - аналогов сосульки, сходных с ней по различным признакам и, нажав на левую кнопку мышки отправить картинку в белый дом.

Картинки, позволяющие найти ответ: ручка, карандаш, нож (острая), клюв, нос, морковка, стекло.

Итог: воспитатель не ограничивает инициативу детей, если сюжет игры требует продолжения и обсуждения.

Картинки, задающие задания: мяч.

Картинки, позволяющие найти ответ: яблоко (круглое) заяц (скачет), шина (резинная), радуга (разноцветный)...

ТРИЗ – игра: «Усовершенствование предмета»

«Если мы рассмотрим что-то...

Это что-то для чего-то...

Это что-то из чего-то...

Это что-то часть чего-то...

Чем-то было это что-то...

Что-то будет с этим что-то...

Что-то ты сейчас возьмешь

И в порядок приведешь!»

М.С. Гафутулин.

Цель: перенос свойств и признаков случайных объектов на усовершенствуемый объект. **Использование приема «Эвроритм».** Этот метод позволяет развивать мышление и фантазию детей, позволяет детям побыть в роли изобретателя. "Эвроритм" или "ступенчатый эвроритм" дает возможность научить детей системно мыслить, направляет мыслительные действия дошкольников на поиск новых, не шаблонных решений. Работа по эвроритму дает дошкольникам инструмент познания и преобразования мира. Он основан на системном подходе и включает в себя основные мыслительные приемы ТРИЗ, такие как: системный оператор, морфологический анализ, метод фокальных объектов и др.. Эвроритм как метод оптимален тем, что дает возможность осуществлять прогноз развития систем. Он позволяет детям представить и описать необычную ситуацию, и себя в ней ("Что бы ты сделал со стулом, с часами, чтобы эти предметы стали намного полезнее ...?"). Метод активизирует речь ребенка, учит его обобщать, конкретизировать и строить умозаключения.

Объект: Стул, часы, чайник.

Обсуждение: Эта игра построена на вопросах и ответах. Какие бывают стулья, часы? Для чего необходимо такое разнообразие данных предметов? Представим, что в мире остались только один стул и часы. Для чего они будут использоваться? Как все люди смогут их использовать? Каких видов стульев и часов не существует, но было бы хорошо и полезно, чтобы они были?

Практическая часть: С помощью предлагаемых картинок с изображением различных предметов или объектов, подумай и опиши, какой новый предмет может получиться с необычными свойствами. Выбери объект, нажав на левую кнопку мышки.

Картинки, задающие задания: Стул

Картинки, позволяющие найти ответ: лампочка (светящийся стул для слабовидящих), осьминог (у стула много ножек для устойчивости), олень (на спинке стула дополнительное крепление, чтобы повесить сумку, кофту, зонтик и т.д.), вата (мягкая подстилка для тех, кто долго работает сидя), колеса (для не ходящих).

Картинки, задающие задания: Чайник.

Картинки, позволяющие найти ответ: камень (из камня, чтобы не трескался, не разбивался), огонь (чтобы долго не остывал), лампочка (светящийся для слабовидящих), свисток (чтобы свистел для слабослышащих), неваляшка (если упал, то сам вернулся в исходную позицию, чтобы кипяток не успел, выльется).

Картинки, задающие задания: Часы.

Картинки, позволяющие найти ответ: металл (чтобы не разбивались), гусь (водонепроницаемые), говорящие часы (для слепых), вечный двигатель (не заводить), пылесос (пылезащитные), лекарство (точность), пульт управления (для не ходящих).

Итог: воспитатель не ограничивает инициативу детей, если сюжет игры требует продолжения и обсуждения.

ТРИЗ – игра: «Двойная жизнь»

Цель: учить анализировать отношения между понятиями; объединять различные действия в одно целое, находить в объединениях что-то общее; развивать и активизировать навыки сравнения и объединения.

Объект: Пешеходный переход - зебра, устройство ввода информации в компьютер - мышь, монета - орёл, шахматная фигура – конь - конь – животное, воздушный змей - змея.

Обсуждение: Воспитатель предлагает поиграть в словесную игру: «Отгадай слова, которые совпадают с названиями самых разных живых существ» (с демонстрацией наглядного материала). Взрослый начинает предложение, а ребенок заканчивает.

Автобусный безбилетник – заяц,

Заменитель колёс у трактора и танка – гусеница,

Детская игрушка в виде кружка или шарика на вращающейся оси – волчок,

Имя писателя-классика Толстого - Лев,

Грибы рыжего цвета – лисички,

Любимые детские шоколадные конфеты – «Мишка на Севере»,

Любитель очень рано вставать – жаворонок.

Далее воспитатель обращает внимание ребенка на экран.

Практическая часть: Ребята, перед вами в квадратах картинки с изображением следующих предметов: шахматный конь, дорожный знак, компьютерная мышка, монета, воздушный змей. Также на экране изображены животные. Вам необходимо подумать и отгадать какой предмет совпадает с названием живого существа, нажав на выбранного животного левой кнопкой мышки отправить в нужный квадрат.

ТРИЗ – игра: «Бином фантазии» - поиск общих признаков у объектов, отдаленных друг от друга смысловым значением.

Картинки, задающие задания: Мост и скрипка.

Картинки, позволяющие найти ответ: берег (мост соединяет берега), люди на концерте (скрипка соединяет слушателей); смычок (ходит по струнам), люди, машины (ходят, едут по мосту); дуб (и мост, и скрипка долго служат людям); музыкальный ключ (когда по мосту ходят люди, он вибрирует и издает звуки, когда по струнам ходит смычок, они тоже вибрируют и издают звуки); буква «С» (в названиях обоих объектов «мост» и «скрипка» есть буква «С»); Италия и Венеция (страны, знаменитые своими мостами, скрипичными мастерами и скрипачами).

Картинки, задающие задания: Лапша и бульдозер.

Картинки, позволяющие найти ответ: кастрюля (когда лапша кипит в кастрюле, она движется), стройка (когда бульдозер работает, он тоже перемещается); гусеница (насекомое) (лапшу можно скрутить, как гусеницу бульдозера); столовая (поработав на бульдозере, строитель идет кушать лапшу).

Картинки, задающие задания: Утюг – трамвай.

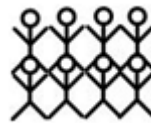
Картинки, позволяющие найти ответ: электричество (работает от тока), человек (изобрел человек), ограниченное пространство (трамвай следует только по рельсам, утюг по гладильной доске), человек (без человека не поедет, без человека не погладит одежду), металл (едет по металлическим рельсам, гладит одежду металлическим).

ТРИЗ – игра «Загадочные Лимерики»

Цель: моделирование процессов, происходящих в окружающем мире между веществами, учить детей различать твердые, жидкие и газообразные вещества. Расширять представления детей о многообразии веществ неживой природы, учить моделировать объекты неживой природы.

Картинки, задающие задания:

модель твердого вещества

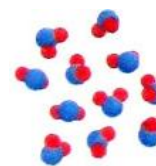


Какие человечки живут в твердых предметах, объектах? Они очень дружны и всегда держатся за руки, чтобы не потеряться, держатся так крепко, что их и не разъединить.

Картинки, позволяющие найти ответ: камень, дерево, железо, глина (может быть и твердой и жидкой), лед (если растает, то станет жидким).

Картинки, задающие задания:

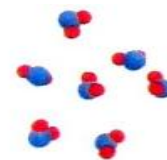
модель жидкого вещества



Какие человечки живут в жидкостях и образуют жидкие вещества? Они не так крепки, как человечки, которые живут в твердых предметах и объектах. Картинки, позволяющие найти ответ: ручеек, море, роса, сок, молоко, заваренный чай, кефир, мороженое (когда растает).

Картинки, задающие задания:

модель газообразного вещества



Какие человечки живут в воздухе? Можно ли их увидеть, потрогать? Эти человечки непоседы они прыгучие, бегущие, они сами по себе. Картинки, позволяющие найти ответ: дым, пар, туман, облако, звезды, радуга, северное сияние.