

# Использование ТРИЗ технологий в средней группе детского сада

Выполнила : воспитатель МБДОУ 80  
Савельева Людмила Валерьевна

# Что же такое ТРИЗ?

- \* Теория Решения Изобретательских Задач- это уникальный инструмент для:
- \* - поиска нетривиальных идей;
- \* - выявления и решения многих творческих проблем;
- \* - развития творческого мышления, формирования творческой личности.



# Методы ТРИЗ:

- \* -Метод мозгового штурма.  
-Метод фокальных объектов.
- \* - Метод «Системный анализ».
- \* - Метод морфологического анализа.
- \* - Метод обоснования новых идей «Золотая рыбка».
- \* - Метод ММЧ (моделирования маленькими человечками).
- \* - Мышление по аналогии.
- \* - Типовые приёмы фантазирования (ТПФ).

# Метод мозгового штурма

- \* Изобретательские задачи должны быть доступны детям по возрасту. Темами мозгового штурма могут быть:
- \* -как уберечь продукты от мышей;
- \* -как не намокнуть под дождем;
- \* -как мышам достать сыр из-под носа кота;
- \* -как выгнать лису из зайкиной 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.
- \* Правила мозгового штурма:
- \* исключение всякой критики; поощрение самых невероятных идей; большое количество ответов, предложений; чужие идеи можно улучшать.



# Метод фокальных объектов

**МФО- перенесение свойств одного объекта или нескольких на другой.**

Шаг 1. Выбираем **фокальный объект** – то, что мы хотим усовершенствовать.

Совершенствуемый **объект**: кошка.

Шаг 2. Выбираем случайные **объекты**

Случайные **объекты**: лиса, лампа, дерево

Шаг 3. Выделить свойства случайных **объектов**.

Характерные свойства или признаки случайных **объектов**

1. Лиса - хитрая

2. Лампа - светящаяся

3. Дерево - высокое

Шаг 4. Найденные свойства присоединяем к исходному **объекту**.

Новые сочетания

1. Кошка хитрая

2. Кошка светящаяся

3. Кошка высокая

Шаг 5. Полученные варианты **развиваем путём ассоциаций**.

Новые идеи

- Кошка хитрая, чтобы убежать от собаки
- Кошка светящаяся, чтобы помогать людям видеть в темноте
- Кошка высокая, чтобы доставать со стола сосиски

# Игра «Несуществующее животное»

- \* Цель: научить соединять воедино элементы различных животных и создавать новые образы на основе заданных характеристик.
- \* Для игры необходимо распечатать цветные (или черно-белые, которые дети могут сами раскрасить) фигуры животных разных стран. Затем эти фигуры разрезают на две или три равные части. Детям необходимо из частей собрать в целое придуманное животное. После того как ребенок собрал картинку, предлагаем ему рассказать об этом животном: как его зовут, где он живет, чем питается, как добывает себе пищу и т.д.
- \* Игра «Несуществующее животное» помогает ребенку развивать воображение, творчество, мыслительную и речевую активность.





# Метод системный анализ

- \* **Метод помогает рассмотреть мир в системе, как совокупность связанных между собой определенным образом элементов.**
- \* Игра «Волшебный светофор»
- \* **Правила игры:** У «Волшебного светофора» красный цвет означает **подсистему объекта**, желтый – **систему**, зеленый – **надсистему**. Таким образом, рассматривается любой объект. Рассматриваемый предмет может висеть (*лежать*) перед ребенком, а может убираться после показа.
- \* **Педагог** показывает картинку с изображением животного.
- \* **Педагог:** Если я подниму кружочек красного цвета – вы мне назовете части животного. Если я подниму круг зеленого цвета, вы мне скажите, частью чего является животное. А если я подниму круг желтого цвета, то вы мне скажите для чего оно или какую пользу приносит. Данная игра может использоваться при рассматривании картины по любой теме, в том числе и по теме «Животные».
- \* **Педагог:** Заяц (*поднимает зеленый кружок*).
- \* **Дети:** Заяц относится к природному миру, к живой **системе**, к диким животным. Он живет в лесу.
- \* **Педагог:** Поднимает красный кружок.
- \* **Дети:** У зайца есть голова, уши, туловище, хвост, лапы, нос, шерстка.
- \* **Педагог:** Почему заяц меняет шубку зимой?
- \* **Дети:** Чтобы скрываться от врагов: лисы, волка.
- \* **Педагог:** поднимает желтый кружок.
- \* **Дети:** Зайчик – это доброе, безобидно животное, он никого не обижает. Он нужен для того, чтобы в лесу жили животные, и было красиво.



# Метод морфологического анализа

- \* **Морфологический анализ основан на построении таблицы, в которой перечисляются все основные элементы, составляющие объект и указывается, возможно, большее число известных вариантов реализации этих элементов.**
- \* В младшей и средних группах очень удобно использовать морфологические таблицы для ознакомления и закрепления представлений о частях суток (времен года, дней недели). На горизонтальной оси выкладываем по порядку картинки частей суток: утро, день, вечер, ночь. Затем на вертикальную ось помещаем объект, который будем рассматривать. Начинать лучше с человека, ребенка, используя одномерную таблицу. Перемещая фигурку по частям суток, проговариваем с малышом, что человечек делает в каждой ячейке: утром – просыпается, умывается, делает зарядку, завтракает и т.д.; днем: гуляет, обедает, ложится спать; вечером: играет, ужинает, смотрит мультфильмы, готовится ко сну; ночью – спит. Потом к человечку можно добавить другой объект, например Петушка, Кошку, Сову и др. Очень интересно рассмотреть какие-нибудь объекты рукотворного мира и придумать сказку-рассказ о том, как они проводят свой день. Например, сандалики: утром одеваются на ноги, днем бегают и прыгают, вечером слушают книжку, а ночью спят под кроватью.



утро



день



вечер



ночь



# Данетка

- \* **Скорее игра, чем метод, данетка учит точно и понятно формулировать вопросы, выделять наиболее значимые признаки, систематизировать предметы по общим характеристикам.**
- \* Игра «Слон». Воспитатель загадывает слово "Слон", дети задают вопросы. (Это живое? Это растение? Это животное? Оно большое? Оно живет в жарких странах? Это слон) Воспитатель отвечает только "да" или "нет", пока дети не угадают задуманное. Для детей младшего дошкольного возраста можно нарисовать схему, которая поможет при составлении вопросов. Например: определяем, что угадываем животное:
  - \* 1. Большое или маленькое (на схеме большой и маленький предмет)
  - \* 2. Домашнее и дикое (на схеме дом и несколько деревьев)
  - \* 3. хищник или травоядный (на схеме трава и мышка)
  - \* Для того, что бы ребенок научился рационально задавать вопросы, сначала пусть загадывает слово он, а взрослые отгадывают.

# Моделирование маленькими человечками

- \* Моделирование маленькими человечками развивает понимание сути природных явлений, состава вещества. Сказочные персонажи в разных веществах ведут себя по-разному, например, в твёрдых телах они неразлучны, неподвижны и крепко прижимаются друг к другу, в жидких — находятся рядом друг с другом, но не так близко, наконец, в газообразных — очень шаловливые и постоянно двигаются.
- \* Рассмотрим пример перехода вещества из одного состояния в другое. Сосулька зимой не тает. Почему? Потому что МЧ (**маленьким человечкам**) льда холодно, и они крепко держатся друг за друга. Но вот пришла весна, стало солнце пригревать. **Человечки согрелись**, начали двигаться, перестали держаться за руки – они лишь касаются друг друга. Лед из твердого состояния перешел в жидкое, т. е. получилась вода. Солнце греет сильнее, **человечкам становится жарко**. Они сначала отодвинулись друг от друга, а потом разбежались в разные стороны. Вода исчезла, превратилась в пар, т. е. испарилась.



## **Достоинства использования элементов ТРИЗ:**

- является универсальным инструментарием, применимым во время обязательных занятий, игровой деятельности, режимных моментов;
- позволяет раскрыть индивидуальность каждого ребёнка;
- стимулирует взаимообмен оригинальными идеями;
- помогает почувствовать вкус успеха в достижении поставленных целей;
- стимулирует творчески активное самостоятельное мышление;
- развивает детскую фантазию, которая находит воплощение в игровой, практической, художественной деятельности;
- помогает сформировать личность, способную предложить нестандартное решение, найти выход из затруднительной ситуации, помочь другим взглянуть на проблему под иным углом