Цели и задачи ТРИЗ-педагогики в детском саду

Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ) появилась на свет в пятидесятые годы XX столетия благодаря интеллектуальным усилиям отечественного учёного и писателя-фантаста Генриха Сауловича Альтшуллера, который разработал эту концепцию на основе тезиса «творчество во всём» — в постановке вопроса, подаче материала, приёмах и методах работы. Он опирался на высказывание Л. С. Выготского о том, что ребёнок воспринимает программные моменты обучения в той мере, в какой они соответствуют природе его «я», то есть педагог должен работать в согласии с принципом природосообразности.

Методы и приёмы ТРИЗ обладают универсальными свойствами, имеют разные уровни сложности, в детском саду используются с трёхлетнего возраста воспитанников. Каждый ребёнок изначально талантлив и даже гениален, но его надо научить ориентироваться в современном мире, чтобы при минимуме затрат достичь максимума эффекта. Г. С. Альтшуллер Генрих Саулович Альтшуллер был выдающимся учёным, которого отличала доброта и дальновидность.

Стратегическая цель ТРИЗ-педагогики — всестороннее развитие творческих способностей ребёнка. Задачи использования технологии ТРИЗ:

- развитие нестандартного, системного, раскованного, широкоформатного, гибкого мышления, умения отслеживать тонкие причинно-следственные связи, видеть логические закономерности происходящих явлений и событий;
- формирование целостной картины мира;
- воспитание интереса к поисковой деятельности, стремления разрабатывать необычные варианты решения задачи;
- развитие речи, памяти, творческого воображения.

Стратегическая цель ТРИЗ-педагогики — развитие творческого потенциала ребёнка

Принципиальное отличие ТРИЗ от общепринятых традиционных методов обучения и воспитания — стремление сформировать эвристический навык самостоятельного поиска ответов на вопросы,

обнаружения проблемного зерна задачи, а не автоматического и бездумного воспроизведения алгоритма, предложенного взрослыми.

Алгоритм решения любых задач выстраивается в определённой логической последовательности этапов:

- Грамотная формулировка задачи, выявление проблемы (разгадывая загадки, расшифровывая метафоры, дети самостоятельно определяют задачи).
- Выявление и осмысление противоречий (хорошо-плохо, добрый-злой).
- Определение ресурсов (дети выясняют, что умеет делать объект, какие действия совершает).
- Ожидаемый оптимальный результат (ожидания основаны на реальных условиях).
- Моделирование различных вариантов решения, разрешение противоречий (упражнения, ролевые игры, головоломки, ребусы и т. д.).
- Неожиданные, смелые варианты решений.

Технология ТРИЗ может быть эффективным инструментом для развития аналитического и структурного мышления

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 зрения.

Методы и приёмы ТРИЗ-технологии

Пусть творческих людей станет как можно больше, творец всегда поймёт творца. И мир изменится к лучшему.

Л. Е. Белоусова

Мозговой штурм

Мозговой штурм — из большого числа высказанных вариантов решения и творческих идей отбираются наиболее перспективные с практической точки зрения. Этот метод можно назвать «палочкой-выручалочкой», поскольку с его помощью дети могут найти выход из сложной ситуации (как спасти Снегурочку, как рисовать без кисточки, как перенести воду в решете и т. д.).

Организация и проведение мозгового штурма:

- Подготовительный этап: чёткая и понятная формулировка проблемы, формирование команды участников и распределение ролей, выбор кандидатуры ведущего.
- Основной этап. Педагог поощряет творческий азарт и энтузиазм своих воспитанников, не критикует, не оценивает, не ограничивает высказываемые мысли и предложения. Выслушиваются и принимаются к обсуждению даже самые абсурдные и смелые идеи. Содержание основного этапа: разработка, комбинирование, оптимизация идей.
- Заключительный этап: критический анализ, оценка, отбор наиболее ценных идей.

Во время проведения мозгового штурма из большого числа высказанных вариантов решения отбираются наиболее перспективные идеи.

Примеры вопросов для обсуждения:

- как помешать медведю развалить теремок;
- как исполнить мелодию без музыкальных инструментов;
- как рассказать сказку без слов;
- как нарисовать без красок;

- где найти лето зимой;
- как не испачкать пол грязными подошвами ботинок.

Синектика

Официально метод был предложен Вильямом Гордоном в начале шестидесятых годов.

Цель метода — познакомить с незнакомым, отстраниться от привычного.

По мнению автора, развить творческие способности ребёнка помогут аналогии:

- Эмпатия — перевоплощение в объект проблемной ситуации, отождествление себя с каким-либо персонажем или предметом, передача эмоционального состояния, характера образа. Особенно востребован этот приём во время проведения музыкальных занятий, когда дети исполняют роли весёлых и печальных клоунов в пьесе Д. Кобалевского или под музыку П. И. Чайковского «превращаются» в птичку, радостно встречающую первые весенние лучи, и т. д. Примеры заданий: изобрази повадки кошки во время охоты на воробья; изобрази свою походку в папиных ботинках; представь, что ты котёнок, который очень любит музыку, промяукай мелодию детской песенки. Эмпатия — перевоплощение в объект проблемной ситуации, передача эмоционального состояния, характера образа
- Прямая аналогия — основывается на нахождении буквального сходства природных и технических объектов, например, полёт самолёта и птицы, глубоководное плавание подводной лодки и рыбы.
- Фантазия — аналогия, возникающая в фантастическом, воображаемом мире, например, счастье — радуга, солнечные лучи, дружба — мостик или цветок и т. д.

Метод каталога

Разработан в тридцатые годы XX столетия профессором Берлинского университета Э. Кунце, применяется в развитии навыков творческого сочинительства, когда дети составляют новый

зачастую непредсказуемый сказочный сюжет из случайных, выбранных наугад из книги, слов, которые обозначают героев, предметы, действия и т. д.

Метод каталога способствует развитию фантазии детей

Метод фокальных объектов

Является логическим продолжением метода каталога. Метод способствует преодолению инертности мышления, развитию фантазии, поскольку перед детьми ставится задача по переносу свойств одного объекта на другой, что, безусловно, ломает стереотипы восприятия. Для игр используются предметные карточки, дети называют характерные признаки этих предметов, затем переносят их на другие предметы.

Примеры: Игра «Сюрприз» (старшая группа).

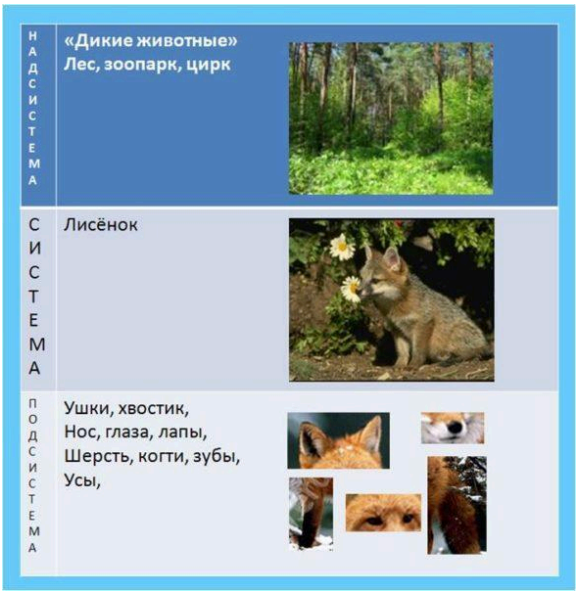
Материалом служат карточки с изображением различных предметов (нарядное платье, детская машинка, яркий мяч, воздушный шарик, кукла, книга и т. д.). Два участника выбирают карточки и называют признаки изображённых объектов, например, «красивая, скоростная машина с автоматическим управлением» или «интересная, большая книга со сказками». Затем преподаватель предлагает детям «обменяться» свойствами и вновь рассказать о своих предметах, но уже с новыми признаками: «У меня красивая книга с автоматическим управлением, которая сама рассказывает сказочные истории. А у меня большая машина для сказочных героев».

Игра «Изобретатели» (средняя группа)

предлагает малышам сконструировать предметы мебели, технические приспособления, необычные здания, придумать несуществующее фантастическое животное, например, «Зайкаобезьян» — родился в семье зайца и обезьяны, живёт в лесу, быстро бегает, ловко лазает по деревьям, перепрыгивая с ветки на ветку, любит сладкие фрукты и сочные овощи.

Системный анализ (системный оператор)

Метод помогает сформировать целостную картину мира, развивает «многоэкранное» мышление, так как учит видеть взаимодействие объектов в единстве и противостоянии, осознавать движение времени, а также понимать и оценивать роль и место каждого объекта. Значение системного анализа: Помогает разобраться, из каких частей состоит (подсистема) и элементом какого целого (надсистема) является объект (система); знакомит с действиями и функциональными свойствами отдельных частей, позволяет понять, в какие подсистемы и системы эти части объединяются, какую вертикаль (снизу вверх) образуют.



Системный оператор. Способствует формированию способности анализировать действия объекта с учётом временной шкалы (прошлое, настоящее, будущее) на уровне системы, подсистемы и подсистемы. Системный объект (временная шкала). Объект — лук

Пример: Система: заяц. Подсистема: глазки, носик, длинные ушки, мягкие лапки, пушистый хвостик. Надсистема: лесные животные. Прошлое: раньше заяц был маленьким зайчонком, о нём заботилась мама-зайчиха, она кормила его молочком, учила добывать пищу, прятаться от хищных зверей. Настоящее: сейчас заяц взрослый, он красивый, сильный, ловкий и пушистый. Будущее: заяц будет взрослеть, превратиться в старого, мудрого зайца, который будет заботиться о своих внуках.

Антисистема: заяц боятся волка, потому, волк охотится на зайца и может его съесть. В работе со старшими дошкольниками используется расширенный, девятиэкранный вариант приёма «Волшебный экран», для младших дошкольников применяют три или пять элементов, расположенных в горизонтальном или вертикальном ряду. Аналогичным образом можно выстраивать интересный познавательный разговор во время игр и прогулок, например, о том, почему идёт дождь, падают снежинки, появляется радуга, летают птички и бабочки, растут деревья и цветы и т. д.

Как освоить системный анализ: кольца Луллия

Овладеть системным мышлением помогают кольца Луллия — эффективное многофункциональное игровое пособие, которое применяется во всех видах образовательной деятельности (математика, развитие речи, музыкальное воспитание, обучение грамоте) и состоит из трёх вращающихся круговых зон: малый круг — карточки с изображением объектов, участвующих в сюжетно-ролевой игре (сказочных героев, человек, животное, предмет и т. д.); средний круг — атрибуты для игры (волшебная палочка, руль, шприц, нора, гнездо и т. д.); большой круг — действия объектов (спасает принцессу, едет, лечит, бегает и т. д.).

Кольца Луллия — эффективное многофункциональное игровое пособие, которое применяется во всех видах образовательной деятельности

Примеры: Игра «Сказка на новый лад». Раскручиваются два кольца, далее ребёнок моделирует историю, используя случайно выпавшую комбинацию двух карточек (сказочный герой и атрибут сказки).

Составить сюжет сказки нужно, рассматривая, например, такие непривычные пары, как Золушка и Золотой ключик, Буратино и сапоги-скороходы, Чебурашка и ковёр-самолёт и т. д.

Игра «Кто чей детёныш». Круги с изображением животных и детёнышей. Обсуждается парадоксальная ситуация, например: «Как зайцы будут воспитывать волчонка, а курица лисёнка.

Морфологический анализ

Морфологический анализ — комбинаторный метод, суть которого предполагает рождение нового оригинального творческого решения или образа путём системного перебора всех теоретически возможных вариантов решения или характеристик объекта. Морфологическая таблица состоит из двух осей координат — горизонтальной (объект) и вертикальной (признаки). Морфологический ящик включает большее количество осевых линий, например, объектов может быть несколько (ребёнок, подросток, старик), расширяется перечень характеристик (одежда, способ передвижения, внешний вид, характер).

Пример: произвольный выбор характеристик даёт очень интересные новые образы, например, Карлсон — симпатичный, послушный ребёнок, одетый в праздничный костюм, проживающий в заколдованном замке и передвигающийся на роликовых коньках. Такая забавная игра открывает новые возможности для детского художественного экспериментирования и развития воображения.

Морфологическая таблица состоит из двух осей координат — горизонтальной (цветок) и вертикальной (цвет, форма, количество, форма)

Да, нет-ка

Скорее игра, чем метод, данетка учит точно и понятно формулировать вопросы, выделять наиболее значимые признаки, систематизировать предметы по общим характеристикам. Правила: дети отгадывают объект с помощью наводящих вопросов, которые сами же и формулируют, отвечать можно только «да» или «нет». Первоначально ставятся вопросы общего характера (это человек, животное, механизм, растение и т. д.), затем более направленные и уточняющие. Данетка — метод, который учит точно и понятно формулировать вопросы, находить важнейшие признаки, систематизировать предметы по общим характеристикам.

«Золотая рыбка»

Метод учит разграничивать мир реальный и фантастический, видеть взаимопроникновение и переплетение двух этих миров. Анализ сказки с точки зрения разделения реальных и фантастических событий:

- старик забросил невод и вытащил рыбку — реальная ситуация;
- поймал говорящую Золотую Рыбку — нереально, поскольку аквариумные рыбки в море не живут.

Гипотеза: на палубе судна, совершающего кругосветное плавание, разбился аквариум, и золотая рыбка попала в море.

Таким образом, гипотеза помогает перешагнуть из сказочной, фантастической ситуации в реальную.

Типовые приёмы фантазирования — освоиться в мире фантазии ребёнку помогают шестеро верных друзей-волшебников, которым под силу взрослого превратить в малыша, камень преобразовать в человека или животное, отправиться в путешествие на машине времени, соединить осколки разбитой вазы.

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.

Следовательно, путём экспериментирования дети приходят к выводу о том, что когда вода превращается в лёд, человечки меняют свой характер и поведение.

Моделирование маленькими человечками ценно своей простотой и наглядностью.

Занятия по технологии ТРИЗ в детском саду

Каждый педагог заинтересован в том, чтобы детям на занятии было не скучно, а задания они выполняли максимально осознанно, проявляя при этом самостоятельность и творческое начало.

Виды занятий:

- Развитие творческого воображения — импровизация, сказкотерапия, игровые ситуации. Во время занятий активно практикуются как коллективные, так и индивидуальные формы работы.
- Изобразительная и практическая деятельность — использование нетрадиционных техник (пальчиковая и ладошковая техники, кляксография, батик, граттаж) и материалов (пластин, нитки, ракушки, камушки, крупы и т. д.).
- Комплексное занятие (музыкальное, развитие речи, формирование математических представлений, окружающий мир) органически вписывается в естественную жизнь ребят, проводится в свободное от основных занятий время, чаще всего во второй половине дня.

План ТРИЗ-занятия

Занятие по технологии ТРИЗ проводится в таких же временных рамках (15 минут — младшая группа, 20 минут — средняя, 25–30 минут — старшая и подготовительная), что и традиционное и по аналогичной структуре, но наполнение этапов отличается специфическими заданиями и упражнениями, соответствующими логике решения изобретательских задач.

- Этап первый (вводный, мотивирующий) – пробуждение интереса, выявление проблемы, постановка задачи, формулирование темы занятия. Инструментарий: морфологический анализ, синектика (подсказки в форме метафор, загадки, элементы театральной инсценировки).
- Этап второй (основной) – уточнение противоречий, выяснение ресурсной базы с помощью игр, моделирование возможных вариантов решения с помощью приёмов методики ТРИЗ.
- Этап третий (рефлексия) — выбор оптимального решения, самооценка и самоанализ (Чем занимались? Что нового узнали? Что получилось, а что нет?), отслеживание логической цепочки рассуждений. Инструментарий: введение в работу элемента системного оператора, использование морфологического анализа.

Таблица: конспект занятия в подготовительной группе «В гостях у сказки», автор Наталия Олеговна Параунина

Цель и задачи занятия

Цель: Продолжать учить детей творческому рассказыванию с использованием технологии ТРИЗ.

Образовательные задачи:

- Уточнять и обогащать знания детей о русских народных и авторских сказках.
- Учить узнавать сказочных героев.
- Продолжать учить детей сочинять волшебную сказку, соединять логической цепочкой действий и превращений отдельные картинки в единый сюжет.
- Использовать выразительные средства — описание.
- Учить использовать графическую аналогию (ТРИЗ) при выделении в образе сказочного героя самого главного — характера.
- Совершенствовать умение использовать разные части речи точно по смыслу.
- Вводить в словарь детей синонимы: добрый, смеющийся, ласковый, нежный, весёлый, шутливый. Антонимы: добрый, злой, весёлый — грустный, здоровый — больной и другие.
- Продолжать формировать навыки учебной деятельности: действовать по предложенному плану, правильно оценивать результаты своей деятельности.
- Продолжать учить детей формулировать полные ответы на поставленный вопрос.
- Формировать умение внимательно слушать вопросы воспитателя, соблюдать очерёдность, отвечая на вопросы, слушать другого ребёнка, не перебивая.

Первый этап (вводный)

Стулья стоят полукругом около доски. На каждом стуле ориентир (цветок). Дети заходят под музыку «В гостях у сказки», встают около воспитателя.

В:

«В мире много сказок Грустных и смешных,

Но прожить на свете Нам нельзя без них.

В сказке может всё случиться,

Наша сказка — впереди.

Сказке в дверь мы постучимся,

Сказка, в гости ты нас жди.

В: Сегодня мы с вами отправляемся в гости к сказкам. «Если сказку назовёшь, То цветок с собой возьмёшь».

В: Назовите свою любимую сказку.

Дети называют, воспитатель каждому ребёнку вешает на шею «цветок» — ориентир.

В : Это необычные цветы — они помогут вам путешествовать по сказкам. «Все цветочки покачались В стране сказок оказались».

Дети садятся на стулья, на спинке каждого «свой» ориентир. Второй этап (основной)

В: Дети, волшебник сказочным героям надел «шапки-невидимки», поэтому сейчас мы услышим только их голоса. Слушайте внимательно и быстро называйте.

Звучит аудиозапись.

Дети называют персонажей. Голос: Братец — Иванушка, Машенька, Золотая Рыбка, Карлсон, Царевна — лягушка. Винни-Пух, Мама Коза, Лиса, Емеля, Морозко, Иван-дурак.

В: Молодцы! Вы узнали всех героев, но волшебник продолжает показывать фокусы.

На доске плакат «Сказочная путаница».

В: Посмотрите, что он сделал? Д: Он перепутал все сказки.

В: А какие сказки он перепутал? Назовите их.

Д : «Кот в сапогах», «Золушка», «Красная Шапочка», «Маша и медведь», «Царевна — лягушка», «Принцесса на горошине», «По щучьему веленью», «Заюшкина избушка», «Заяц — хваста».

В: Верно. А что перепутал на картине волшебник?

Д: Золушке дают примерить хрустальную туфельку, а не сапоги. Примеряет туфельку не кот в сапогах, а принц. Медведь несёт не Царевну — лягушку, а Машеньку. Принцесса на Горшине спит не на печи, а на перине, а печь из сказки «По щучьему веленью». Красная Шапочка встречает не зайца, а волка. (Воспитатель снимает плакат с доски).

В: «Все мы сказки разгадали И героев всех нашли. Нужно дальше нам идти». (Дети встают друг за другом и идут за воспитателем).

В: «По тропинке мы пойдём Через мостик перейдём». («Мостик» — две дуги. Дети проходят между ними).

В: Тот, кто слово наоборот назовёт, тот по мостику пройдёт. Цветы помогут вам найти своё место. — Весёлый — грустный, — добрый — злой, — Смелый — трусливый, -Старый — молодой, -Сильный — слабый, -Здоровый — больной, -Умный — глупый, — Вежливый — грубый, — Сытый — голодный, — Могучий — слабый, — Озорной — послушный, — Ленивый — трудолюбивый. «Мостик» убирается.

Слева от окна — мольберт. На полу — цветы — ориентиры. Дети встают, каждый, около своего ориентира. На мольберте — «тени» сказочных персонажей.

В: Волшебник спрятал героев. Если мы их разгадаем, от волшебства мы их избавим».

В: Называем тень, переворачиваем, правильно ли угадали.

Д: Это Баба-Яга, Кот в сапогах, Король, Емеля, Русалочка, Буратино, Змей Горыныч. (По мере называния, дети переворачивают иллюстрации, там — цветное изображение).

В: Всех героев вы узнали, сейчас отдохнём.

Гимнастика для глаз. Мы пришли в чудесный лес. (Глазами нарисовали круг вправо). В нём много сказок и чудес. (Круг влево) Слева сосны — справа ели, (Глазами вправо и влево) Сверху дятел, тук да тук. (Глаза вверх-вниз) Ты глаза открой, закрой. И скорей бегом домой.

В : Подойдите к окну. Посмотрите на круг на окне, посмотрите на дом. Во скольких окнах на первом этаже горит свет? Сосчитайте. Посмотрите на круг. На последнем этаже?

В: Молодцы! Возвращаемся на свои стулья

В: Пока мы с вами путешествовали, волшебник опять здесь побывал и оставил нам портреты, но необычные, портреты — линии.

В: Какая это линия? (Воспитатель показывает волнистую линию на доске).

Д : Это волнистая линия.

В : Каким характером должен обладать герой, которого можно изобразить такой линией?

Д : Он должен быть добрым, нежным, ласковым, трудолюбивым, заботливым

В : Перечислите героев сказок с таким характером.

Д: Золушка, Белоснежка, Царевна-Лебедь, Машенька, Василиса Премудрая, Елена Прекрасная.

В: Верно, а почему?

Д: Они все добрые, великодушные, заботливые, ласковые, нежные. (Воспитатель на доске вывешивает портрет Золушки рядом с линией). (На доске ломаная линия).

В: Как вы думаете, ломаной линией можно нарисовать доброго персонажа? Д: Нет.

В: На что похожа эта линия?

Д: Она похожа на молнию, на колючки, на иголки.

В: Так значит обладающие каким характером герои могут быть изображены этой линией?

Д: Они злые, жестокие, бессердечные, завистливые.

В: Перечислите их. Д: Кащей-Бессмертный, Змей Горыныч, Баба-Яга, Чудо-Юдо. (Вместе с линией персонаж-Змея Горыныча).

В: Верно, как зовут этого героя?

Д: Его зовут Иван-Царевич.

В: Какой линией можно его нарисовать?

Д: Можно нарисовать прямой линией.

В: Почему? Какой он по характеру?

Д: Он добрый, сильный, отважный, смелый, храбрый, могучий, мудрый.

В: Перечислите героев, которые обладают таким характером.

Д: Иван — крестьянский сын, Иван — Царевич, Князь Гвидон, Царь Салтан, Елисей. (На доске персонаж Ивана Царевича и прямая линия.) (Воспитатель вывешивает Буратино и линию, изображающую дугу).

В: Почему рядом с этим героем я поместила эту линию? Как его зовут?

Д: Его зовут Емеля. В: Какой он по характеру?

Д: Весёлый, озорной, смешной.

В: Почему такой линией? На что она похожа?

Д: Она похожа на улыбку.

В: Какие персонажи с таким характером вам известны?

Д: Емеля, Буратино, Питер Пэн, Карлсон.

В:Молодцы! Вы правильно рассказали о героях. А сейчас вы сами превратитесь в сказочных персонажей. Звучит музыка, дети встают, выходят из-за стульев, строят круг.

Психогимнастика.

В: Это что за маскарад? И зверей, и птиц парад, Ничего не разберёшь, Где тут белка, где тут ёж. Приготовься и смотри! Сказочное животное на месте замри. В гости сказки к нам пришли. Кто есть кто — определи. Буратино и Кащей, И Мальвина, и злодей. Приготовься и смотри! Фигура из сказки на месте замри. (Дети проходят на свои стулья).

В: А сейчас мы с вами сочиним свою сказку. «Будем кубиком играть, Будем сказку сочинять». (На мольберте план-схема сказок).

В : Первый шаг — бросаем кубик, считаем сколько выпало, ищем схему, это начало сказки. Составляем предложение. Бросаем кубик ещё раз — считаем, составляем второе предложение по выпавшей схеме. Всего пять шагов. Наша сказка должна быть интересной, законченной, в ней должно произойти чудо, волшебство. В ней должны присутствовать сказочные герои и добро победить зло. (Дети сочиняют сказку по выпавшим схемам, воспитатель направляет, задаёт вопросы).

Третий этап (рефлексия)

В: Молодцы! Вот и пришла пора нам возвращаться. Вам понравилось быть в гостях у сказок?

Д: Да.

В: А что понравилось? Что запомнилось больше всего? (Дети отвечают)

В: Верить в сказку — это счастье, И тому, кто верит, Сказка обязательно отворит все двери». Воспитатель раздаёт медали — сувениры.

Таблица: примеры тем для занятий по методике ТРИЗ

«Советы весёлому Колобку» (средняя группа)

Комплексное занятие на развитие воображения. Цель: развитие творческого воображения детей в речевой и изобразительной деятельности на основе элементов ТРИЗ.

Оборудование: альбомный лист (вырезанный в форме волшебного зеркала), акварельные краски, восковые карандаши, фломастеры, толстые и тонкие кисточки, баночки с водой.

«Путешествие по сказкам» (старшая группа)

Цель: Закрепить знание детьми сказок и их названий.

Задачи: Тренировать умение подбирать определения к заданному слову, закрепить согласование частей речи в словосочетании, развивать умение систематизировать данные, активизировать в речи детей антонимы-прилагательные. Закреплять умение составлять цепочку-рассказ. Придумывать слова-рифмы. Продолжать учить детей составлять загадку с помощью опорной модели, сочинять методом «каталога» сказку, в которой присутствует два героя -положительный и отрицательный, каждый со своими целями. Развивать связную речь, память, логическое мышление, творческое воображение. Воспитывать у детей доброту, готовность приходить на помощь к тому, кто в ней нуждается.

Материалы и оборудование: голубые ленты, макеты деревьев, палочка, ложка, сундучок с шариком и предметными картинками (роза, велосипед, мороженое), игрушка-лягушка, фланелеграф, модель для составления загадки, цветок, книга со сказками, аудиозапись, макет сказочной поляны.

«Мир вокруг нас» (старшая группа)

Задачи: Продолжать учить устанавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями. Формировать умение работать с помощью символов. Воспитывать желание работать вместе. Оборудование: волшебный сундучок, предметные картинки, мяч, модель для придумывания рассказов. Методы: метод морфологического анализа, метод фокальных объектов, метод синектики. Словарная работа: выделение первого звука в слове. «Спаси принцессу» Занятие по развитию речи и ознакомлению с литературой. Цели: закрепить умение детей отгадывать название сказки по короткому отрывку; активизировать словарный запас детей; развивать связную речь дошкольников; способствовать развитию интереса детей к окружающему миру; систематизировать знания детей

о явлениях природы, животных; воспитывать интерес к художественной литературе. Материал: письмо с ключом из бумаги, разрезанным на части; игрушка — заяц; одеяльце; буквы (т, е, р, е, м, о, к); мяч; предметные картинки: дом, машина, цветок, бабочка, шар, карандаш; картинки для определения размера животных; простые карандаши. «Времена года» (подготовительная группа) Цель. Развивать творческие и музыкальные способности детей в процессе закрепления знаний о явлениях природы в разное время года. Задачи: закреплять и систематизировать знания и представления воспитанников о характерных признаках времён года, о живой и неживой природе; развивать фантазию, творческую активность и самостоятельность; развивать мышление, внимание, память; формировать умение эмоционально отзываться на музыку во всех видах музыкальной деятельности: восприятии, исполнительстве, творчестве; закреплять умение передавать настроение, характер музыки в пении, в игре на музыкальных инструментах, танцевальных импровизациях; развивать умение создавать собственные танцевальные импровизации; развивать способность подбирать музыкальные инструменты, соответствующие характеру музыки, и сопровождать исполнение песни игрой на музыкальных инструментах; совершенствовать умение воспитанников подбирать прилагательные для характеристики признаков времён года. Оборудование: проектор и мультимедийный экран; видеоряд из фотографий времён года; картинки с изображением волшебников; магнитофон, аудиозаписи музыкальных произведений; детские музыкальные инструменты; морфотаблица; карточки со схематичным изображением примет времён года. Музыкальный репертуар: «Осенняя песня», «Март», П.И. Чайковского; «Ходит по двору мороз» (сл. М. Вершиной, муз. Д. Перлова); «Утро» Э. Грига; «Золотые ворота» (русская народная мелодия). «Как лисичка зайчат спрятала» (средняя группа) Комплексное занятие. Цели: учить детей выделять надсистему объектов; закрепить знания детей о временах года и их признаках; закреплять счёт в пределах 3, знания геометрических фигур; упражнять в классификации предметов; развивать логику и ассоциативность мышления, развивать творческое воображение. Материал: мольберт, игрушки, одежда, посуда, овощи — по 3 шт. каждого вида; 2 подноса, 2 корзины; геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник; конверт с силуэтами зайцев из бумаги

светло-серого цвета; гуашевые краски — белая, чёрная; влажные салфетки. «Сундучок с загадками» (средняя группа) Занятия по ознакомлению с окружающим миром. Программное содержание: обогащать представления детей о многообразии объектов рукотворного мира; упражнять детей в умении находить загаданный объект по его словесному описанию, классифицировать объекты по разным основаниям (материал, функция, особенности внешнего вида), находить общее и отличное между объектами и устанавливать взаимосвязи между ними; развивать навыки творческой речевой деятельности — упражнять в сочинении загадок, сказок; продолжать учить детей моделировать загадки и сказки собственного сочинения; развивать познавательные психические процессы, речь, мелкую моторику кисти руки; формировать навыки коллективного взаимодействия; воспитывать интерес к познанию окружающего мира, желание создавать творческий продукт. Материалы и оборудование: сундук; гвоздь; стакан; карандаш; носовые платки (по количеству детей); пособие «Графические модели»; цветные карандаши; листы бумаги формата А4. «Муравьиная история» (старшая группа) Познавательное развитие. Задачи: Систематизировать знания об общих и отличительных признаках насекомых. Познакомить детей с правилами и ходом игр по технологии ТРИЗ. Закрепить виды моделирования: модель — слова (загадки, описание); модель — объем (моделирование конструкций из бумаги, природного материала). Упражнять в умении находить аналогии, связи между предметами, умение классифицировать предметы. Развивать у дошкольников речь, творческое воображение, а также такие качества мышления, как: гибкость, подвижность, системность, диалектичность, поисковая активность, стремление к новизне. Воспитывать целеустремлённость в поиске решения возникающих проблем, доброе отношение к насекомым. Предметно-пространственная развивающая среда: экологическая комната; телевизор; аудиозаписи звуков природы; фрагмент мультфильма «Муравьишка-хвастунишка»; магнитная доска; ширма «Теремок»; предметные картинки; волшебная палочка; голубой материал; палочки-брёвнышки для мостика; прут с привязанным картонным «комаром»; палочки-карандаши для муравейника; части игрушечных насекомых на магнитах. «Слушай во все уши» (средняя группа) Интеграция игровой деятельности в

познавательно-экспериментальном развитии дошкольников. Цель: ознакомление с видами и функцией уха, его строением. Задачи: Дать элементарные представления об органах слуха; дать понятия об основных функциях уха. Учить через опытно-экспериментальную деятельность развивать силу, высоту, тембр звуков. Обучить элементам самомассажа ушной раковины. Закрепить знания о правилах ухода за ушами. Воспитывать бережное отношение к своему здоровью. Активизация словаря: ушная раковина, барабанная перепонка, глухие или слабослышащие люди, слух, звук, голосовые связки. Материал: макет уха; набор музыкальных инструментов: гитара, металлофон, ксилофон, свистулька, барабан, трещотка, треугольник, бубен, маракасы, гусли, колокольчик, молоточек, гармошка; картинки: дельфин, кит, ёж, волк, кузнечик; коробка с предметами: спички, скрепка, карандаш, гвозди, шпилька, ватная палочка, наушники, беруши, шапочка; фонограммы: «Звуки леса», «Песенка Фырки», «Колокольный звон», ритмическая композиция «Травольта»; бумажные трубочки на каждого ребёнка. «В гостях у принцессы Капельки» (средняя группа) Цель: показать детям значение воды в жизни человека. Задачи: уточнить и расширить знания детей о свойствах воды, о том, что вода может находиться в разных агрегатных состояниях в зависимости от температуры; формировать основы системного мышления и логического анализа; закрепить навыки согласования прилагательных с существительными; воспитывать у детей экологические понятия о воде, как источнике жизни на Земле; дать детям почувствовать свою значимость и тёплое отношение к себе окружающих. Материал к занятию: мультимедийное оборудование, глобус, сосуды с питьевой и солёной водой, кубики льда, сосуды с горячей и холодной водой, аудиозапись музыки, напоминающей шум воды, большой лист ватмана голубого цвета, на котором нарисованы рыбы с отсутствующими отдельными частями тела (плавники, хвост, глаза и др.). Предварительная работа: рассматривание карты, глобуса, альбомов по темам “Морские животные”, “Рыбы”; прогулки к водоёму; наблюдение за состоянием воды в зависимости от температуры. Последующая работа: придумывание и рисование волшебной рыбки с помощью игры “Чудесные вещи” (метод фокальных объектов). Таблица: картотека игр по ТРИЗ Что умеет делать? (игра для детей с 3-х лет) Цель: формирование умения выявлять функции объекта Правила

игры: Ведущий называет объект. (Объект можно показать или загадать с помощью игры «Да-Нет» или загадки). Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью. Ход игры: Воспитатель: Телевизор. Дети: Может сломаться, может показывать разные фильмы, мультфильмы, песни, может пылиться, включаться, выключаться. В: Что может мяч? Д: Прыгать, катиться, плавать, сдуться, потеряться, лопнуть, подпрыгивать, пачкаться, лежать. В: Давайте пофантазируем. Наш мяч попал в сказку «Колобок». Как он может помочь Колобку? Примечание: Можно перемещать объект в фантастические, нереальные ситуации и смотреть, какими дополнительными функциями обладает объект. Базис личностной культуры. В: Вежливый человек — это какой и что умеет делать? Д: Здороваться, вежливо провожать гостей, заботиться о больном человеке или собаке, он может уступать место в автобусе или трамвае старушке, а ещё сумку донести. В: Ещё? Д: Выручить из беды или трудного положения другого человека. В: Что может растение? Д: Расти, пить воду, расцветать, закрываться, может качаться от ветра, может погибнуть, может вкусно пахнуть, а может и невкусно, может колоться. В: Что может слон? Д: Слон умеет ходить, дышать, расти. Слон добывает себе пищу, перевозит грузы, людей, выступает в цирке. Он помогает людям в хозяйстве: бревна даже таскает. В: Что может дождь? Д: Растворить лёд. Раньше-позже (с 3-х летнего возраста) Цель: учить детей составлять логическую цепочку действий, закреплять понятия «сегодня», «завтра», «вчера»… развивать речь, память. Правила игры: Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия). Для наглядности можно использовать ось времени, где будет видна пошаговая последовательность событий вперёд или назад. Ход игры: В: Мы сейчас с вами на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку? Д: Мы одевались на прогулку. В: А до этого? Д: Перед тем как одеться, мы складывали игрушки, а до этого мы играли в строителей, а ещё раньше завтракали… В: Мы пришли с прогулки. Что будет дальше? Д: Мы разденемся, помоем руки, дежурные накроют столы…. В: Я сшила платье. А что я сделала раньше? Покажите мне! Д: Вы пошли в магазин, купили ткань (ребёнок молча показывает действиями), взяли ножницы, раскроили ткань…. При закреплении понятий «сегодня», «завтра», «вчера»… В: Какой

сегодня день недели? Д: Вторник. В: А какой день недели был вчера? Д: Понедельник. В: Какой день недели будет завтра? А послезавтра?… Паровозик (с 3-х летнего возраста) Цель: учить выстраивать логические цепочки, развивать внимание память, мышление. Правила игры: Ведущий готовит 5–6 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды: дерево или птица, или цветок, человек и так далее (объекты живой системы). Карточки с изображением одного объекта раздаются играющим. Ход игры: Ведущий — педагог, а позже ребёнок-паровозик, а остальные дети — вагончики. Выстраивается «поезд времени». В: Давайте отправимся на поезде времени человека. На столе вразнобой изображения младенца, маленькой девочки и мальчика, школьника, подростка, взрослого, пожилого человека. Каждый ребёнок выбирает понравившуюся ему картинку. Ведущий берёт свою, встаёт, а за ним встаёт ребёнок со следующей по смыслу картинкой и так далее. (При ознакомлении с понятиями «система сейчас», «система в прошлом», «система в будущем»). (При расширении представления о росте и развитии представителей животного мира, при наблюдениях за обитателями уголка природы, а также ознакомлении с временами года). В: Вот картинка с изображением зелёного листика. (Заранее подобраны картинки листика в разные временные отрезки: жёлтый листочек, опавший листочек, листик под снегом, маленький листик со светло-зелёной окраской и так далее). Дети выбирают картинки и выстраиваются в паровозик. В: Какое сейчас время года? Д: Зима. В: Что происходит зимой? Д: Снег идёт, мороз. В: Это хорошо? Д: На санках можно кататься. В: На санках кататься плохо почему? Д: Упасть можно и удариться. В: Я ставлю первый вагончик поезда времени. На картинке снег идёт, на коньках катаются. Какое время года будет следующим? Дети выбирают картинки. Примечание: Для детей старшего дошкольного возраста можно выстраивать более сложный «поезд времени». Берётся объект из неживой системы: машина — как вид транспорта или как средство для перевоза груза. Где живёт? (с 3-х лет) Цель: на выявление надсистемных связей, развивать речь, мышление. Правила игры: Ведущий называет предметы окружающего мира. В младшем дошкольном возрасте — это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. В старшем дошкольном возрасте — это любые предметы и явления реального и фантастического миров

(где живёт улыбка, огонь). Дети называют среду обитания живых объектов и местонахождение реальных и фантастических объектов. Ход игры: В: Посмотрите, сколько здесь картинок! Выбирайте себе любую! В более старшем возрасте объекты могут заранее загадываться самими детьми или ведущий каждому называет объект от себя. Если у воспитателя чёткая цель: закрепить, например, раздел «Живая и неживая система», то основной набор картинок должен состоять из объектов живой и неживой системы и так далее. В: Где живёт медведь? Д: В лесу, в зоопарке. В: А ещё? Д: В мультфильмах, в фантиках конфетных. В: Где живёт собака? Д: В конуре, если она дом охраняет. В доме, прямо в квартире. А есть собаки, живущие на улице — бродячие. В: Где живёт подорожник? Д: На дорожке растёт. На лужайке и в поле. А ещё в аптеке. А когда я к ране прикладывал, то он на ноге у меня жил. А я пила его, значит, он в животике у меня был. В: Где живёт гвоздь? Д: В столе, на фабрике, у папы в гараже. В ящике для инструментов. На стене. В стуле. В моём ботинке! Что будет, если… (с 3-х лет) Цель: на развитие мышления, речи, гибкость ума, воображения, знакомят со свойствами предметов, окружающим миром. Правила игры. Эта игра построена на вопросах и ответах. «Что будет, если в ванну с водой упадёт бумага, камень, жук?», «Что будет, если летом пойдёт снег?» Вопросы могут быть разными — как житейские, так и «фантазийные», например: «Что будет, если ты окажешься на Марсе?» Ход игры: Воспитатель задаёт вопрос ребёнку «Что будет, если в ванну с водой упадёт бумага». Ребёнок отвечает бумага намокнет, растает, поплывёт и т. д. Солнышко светит (с 3-х лет) Цель: на развитие мышления, речи, речи, гибкость ума, воображения. Правила игры: Вы начинаете предложение, а ребёнок заканчивает. Например, дождь — идёт, а ещё… солнышко — светит… собака — лает… паровоз — мчится… Ход игры: Можно объединить два предмета или живых существа и называть общие для них действия. Снег и лёд тают, птица и самолёт летают, зайчик и лягушка прыгают. Или одно действие и много предметов: плавает рыба, лодка, корабль, айсберг… А ещё? Греет солнышко, шуба, батарея… А ещё? Гудит машина, поезд… Хорошо — плохо (игра с младшего дошкольного возраста) Цель: Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны. Правила игры: Ведущим называется любой объект или в старшем дошкольном возрасте система, явление, у

которых определяются положительные и отрицательные свойства. Ход игры. 1 вариант: В: Съесть конфету — хорошо. Почему? Д: Потому, что она сладкая. В: Съесть конфету — плохо. Почему? Д: Могут заболеть зубы. То есть вопросы задаются по принципу: «что-то хорошо — почему?», «что-то плохо — почему?». 2 вариант: В: Съесть конфету — хорошо. Почему? Д: Потому что она сладкая. В: Сладкая конфета — это плохо. Почему? Д: Могут заболеть зубы. В: Зубы заболят — это хорошо. Почему? Д: Вовремя обратишься к врачу. А вдруг бы у тебя болели зубы, а ты не заметил. То есть вопросы идут по цепочке. Раз, два, три… ко мне беги! (с 3 — летнего возраста) Цель: на сравнение систем, учить выделять главный признак, развивать внимание, мышление. Правила игры: Ведущий раздаёт всем играющим картинки с изображением различных объектов. В зависимости от возраста содержание картинок меняется: в младших группах — это объекты ближайшего окружения, животные, а в старших группах — это объекты более сложного содержания, а также явления природы и объекты неживой природы. Дети могут просто загадать какой-либо предмет без использования картинки. Дети встают на другом конце зала и по определённой установке воспитателя подбегают нему. В старшем дошкольном возрасте ведущим может быть ребёнок. Воспитатель или ведущий ребёнок затем анализирует, не ошибся ли играющий, выделяя какие-либо свойства системы. Ход игры: «Раз, два, три, все, у кого есть крылья ко мне беги!» (Подбегают дети, у которых на картинке изображения самолёта, птицы…) Остальные дети стоят на месте. Далее могут выбираться любые составляющие подсистемы (глаза, угол, колёса, запах, звук…). Ведущий спрашивает у играющих, где у их объектов эти части. Примечание: Можно использовать задания на надсистему. Например: «Раз, два, три, все, кто живёт в поле ко мне беги!» К ведущему подбегают дети с изображением или загаданными объектами капусты, камня, песка, земли, мышки, травы, ветра, трактора. Ведущий спрашивает, в какие моменты трактор может находиться в поле (во время сева или сборки урожая). Можно использовать задания на функцию объекта. Например: «Раз, два, три, те, кто умеет петь ко мне беги!» К ведущему подбегают дети с изображением птицы, человека, ветра, радио… Интересно использование заданий на временную зависимость. Например: «Раз, два, три, все, кто раньше был маленьким ко мне беги!» К ведущему

подбегают дети с изображением человека, птицы, цветка, ветра…Не подбегают дети с изображением трактора, земли, песка… При формировании представления о некоторых растениях: «Раз, два, три, все, у кого есть листочки (стволы, стебли, корни, цветки) — ко мне беги. При формировании представлений о животных (глаза, шерсть, длинный пушистый хвост, копыта, рога…). Уменьшаем и увеличиваем (с 3-х лет) Цель игры: обогащать словарный запас детей, учить образовывать при помощи суффиксов: — ок, — чик, — чек, -ище. Правила игры. Скажите: «Я буду называть кого-нибудь или что-нибудь, а ты сделай его маленьким». Например, гриб — грибок, стул — стульчик, лист — листочек. Следите за тем, чтобы ребёнок не называл вместо правильного ответа детёнышей животных: не заяц — зайчонок, а заяц — зайчик; не корова — телёнок, а корова — коровка. То же самое можно делать и в обратном направлении. Взрослый называет «уменьшенное» слово, а ребёнок даёт его обычный вариант. Такие же игры можно проводить с «увеличивающими» суффиксами: кот — котище, урок — урочище. Назови, одним словом (с 3-х лет) Цель: обогащать словарный запас детей существительными, развивать речь, внимание, мышление. Правила игры. Взрослый что-то описывает, а ребёнок называет это одним словом. Например, утренняя еда — это завтрак; большая посуда для приготовления компота — кастрюля; дерево, которое наряжают на Новый год, — ёлка. Цепочка (с 3 лет) Цель: учить детей выделять признаки объектов, развивать мышление, речь детей. Правила игры: Ведущий показывает ребёнку картинку с изображением объекта, он называет его. Затем картинка передаётся другому ребёнку. Он должен назвать один из признаков объекта и передать картинку следующему. Нужно назвать, как можно больше признаков и не повториться. Ход игры: Ведущий показывает картинку с изображением очков, ребёнок, увидев картинку, говорит очки круглые и передаёт картинку следующему игроку. Следующий игрок говорит очки солнечные и передаёт следующему игроку картинку т. д. Чем был — чем стал (с 4-х летнего возраста) Цель: на определение линии развития объекта, развивать логическое мышление, речь.Правила игры: 1-ый вариант: Ведущий называет материал (глина, дерево, ткань…), а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют… 2-ой вариант: Ведущий называет предмет рукотворного мира, а дети определяют, какие материалы использовались при его изготовлении.

Ход игры: В: Стекло. Оно было раньше сплавом разных материалов. Д: Из стекла сделана посуда, окна, зеркало. В экране телевизора есть стекло, в магазине стеклянные витрины. А я видел стеклянный стол. У моей мамы есть стеклянные бусы. В: Что хорошего в стеклянном столе? Д: Оно красивое, можно видеть, как под столом лежит кошка. В: А что плохого в таком столе? Д: Такой стол может разбиться и осколками порежутся люди… В: А что ещё может быть из стекла? Д: Есть стекла в очках, бывают стеклянные люстры, а в них стеклянные лампочки, в часах тоже есть стекло. В: А вы слышали выражение: «У него стеклянное сердце». Про кого так можно сказать? Д: Так можно сказать про злого, «колючего» человека. У Бабы-Яги злое сердце, оно у неё из острых осколков. В: Назовите сказки, в которых есть герои со стеклянным сердцем! Воспитатель обобщает ответы детей. Волшебный светофор (с 4- летнего возраста) Цель: Учить детей выделять систему, подсистему и надсистему объекта, развивать логическое мышление, внимание, речь. Правила игры: У «Волшебного светофора» красный цвет означает подсистему объекта, жёлтый — систему, зелёный — надсистему. Таким образом, рассматривается любой объект. Рассматриваемый предмет может висеть (лежать) перед ребёнком, а может после показа убираться. Ход игры: Воспитатель вывешивает предметную картинку машины (в старшем дошкольном возрасте — схему машины). В: Если я подниму кружочек красного цвета — вы мне скажите, из чего состоит машина. Если я подниму круг зелёного цвета — вы мне скажите, частью чего является машина. А если я подниму круг жёлтого цвета, то вы мне скажите: для чего он; нарисуете в воздухе этот предмет, изобразите этот предмет (в старшей и подготовительной группе — методом эмпатии). Данная игра может использоваться при рассмотрении картины. В: Если я подниму круг красного цвета — вы будете называть те объекты, которые вы видите на картине. Если я покажу вам круг жёлтого цвета, вы скажите, как эту картину можно назвать. А если я подниму зелёный круг — определите, частью чего является сюжет картины (природный мир, транспорт, домашние животные). Живая и неживая системы. В: Кактус. (поднимает зелёный кружок). Д: Кактус относится к природному миру, к живой системе, к растениям. Он может жить в комнате на подоконнике, а ещё он живёт в пустыне. Воспитатель (в старшей и подготовительной группах — ребёнок) поднимает красный кружок. Д:У кактуса есть корни, колючки,

цветы у взрослых кактусов. В: Для чего кактусу колючки? Д: Чтобы его не срывали, он так защищается. Воспитатель поднимает жёлтый кружок. Д: Кактус нужен для красоты (особенно когда он цветёт), кактус даёт кислород, а люди дышат кислородом, а ещё кактус — это корм для животных в пустыне. Воспитатель или ведущий — ребёнок просит превратиться в кактусы: в цветущий кактус, в кактус, который очень много поливали, кактус в тесном горшке, кактус в пустыне… Шкатулка со сказками Цель: на развитие речи, мышления, воображения, обогащать словарный запас детей. Понадобится коробочка с 8–10 (картинками). Правила игры. Воспитатель предлагает вынимать произвольно фигурки из коробки. Надо придумать, кем или чем этот предмет будет в сказке. После того как первый играющий сказал 2–3 предложения, следующий вынимает другой предмет и продолжает рассказ. Когда история закончилась, предметы собирают вместе и начинается новая история. Важно, чтобы каждый раз получилась законченная история, и чтобы ребёнок в разных ситуациях придумываал разные варианты действий с одним и тем же объектом. Путаница (с 4-х лет) Цель: закрепить умения детей находить типичные свойства объекта. Ход игры: Воспитатель называет 3–4 объекта с необычными свойствами (например, тигр заострённый, карандаш полосатый, полка замёрзшая, стекло книжное) и просит детей восстановить порядок, т. е. подобрать каждому объекту типичное свойство. Спасаем Колобка (с 4 лет) Цель: развивать творческое воображение, фантазию учить наделять известных сказочных персонажей качествами, которые им не присущи. Развивать нетрадиционное мышление. Оборудование: книга «Колобок» настольный театр «Колобок». Инструмент ТРИЗ: игра «Хорошо-плохо» (выявление отрицательных и положительных свойств, разрешение противоречий). Ход игры: — Дети, посмотрите внимательно, кто может сказать, как называется эта книга? Правильно, «Колобок». Я открою книгу, а вы позовите Колобка, может быть он придёт к нам. Дети зовут, появляется Колобок (настольный театр). — Колобок, а почему ты такой грустный? Ребята, он грустный потому, что забыл, с кем встречался в своей сказке, с какими персонажами. Давайте поможем ему. Дети перечисляют героев сказки, пересказывают её содержание. — Лиса очень хотела съесть Колобка. Это хорошо или плохо? — Что хорошо (лиса наелась)? — Что плохо (Колобка съели)? – Что можно сделать,

чтобы Колобок не достался Лисе, как спасти? (накормить до встречи с Колобком)? Каким надо стать Колобку, чтобы Лиса не захотела его есть (несъедобным, грязным, чёрствым, ядовитым)? Отгадай секрет (с 4-х лет) Цель: учить детей строить гипотезы. Ход игры: Воспитатель предлагает словосочетание: объект + необычный признак (например, мохнатая книга). Просит детей высказывать предложения, у какого объекта мог быть взят этот признак — мохнатость. Ответы детей — у медведя, собаки и т. д. Видео: игры по технологии ТРИЗ Развитие речи по ТРИЗ-технологии ТРИЗ можно широко использовать и для развития речевых навыков у воспитанников. Основные этапы Развитие выразительности речи с помощью создания образных характеристик объекта: Этап первый (с трёх лет) – создание сравнений по цвету, форме, действиям (лисичка рыжая, такая же, как Антошка в детской песенке). Этап второй (4–5 лет) — составление собственных загадок в соответствии с разработанными моделями в виде табличек с вопросами. Например, предложенный объект — солнце. Дети последовательно отвечают на вопросы, педагог заполняет таблицу, вписывая характеристики (цвет, форма, действие): какое? – жёлтое, круглое, согревающее; что бывает таким же? – цыплёнок, шарик, печка. Далее детей получают задание назвать признаки объектов: пушистый цыплёнок, воздушный шарик, тёплая печка. После заполнения таблицы, педагог просит детей попытаться составить загадку, вставляя между словосочетаниями связки «Как» или «Но не». Ребята работают как индивидуально, так и в сотрудничестве друг с другом. Финальный вариант загадки про солнце: «Жёлтое, как пушистый цыплёнок; круглое, как воздушный шарик, согревающее, но не тёплая печка». Обучение составлению метафор (шесть-семь лет) – предлагается освоить простейший алгоритм самостоятельного придумывания метафорической фразы. Например, сначала выбирается объект (звёзды), о котором будет составлено предложение, определяется свойство (яркие), затем подбирается объект со схожим признаком (горящие угольки), указывается место (ночное небо), наконец составляется предложение (Ночное небо ярко засверкало горящими угольками). Сочинение стихов Составление рифмованных текстов — учёные пришли к выводу, что дети уже с трёх лет имеют природную потребность в такой словесной игре, как стихосложение. ТРИЗ предлагает использовать жанр весёлой нелепицы, пятистрочного

стихотворения, которое получило своё одноимённое название от ирландского городка Лимерик. Пример стихотворения в жанре лимерик: Что было бы, если бы певунья-птичка Была не такой красивой, как синичка, То за жуком бы она не бежала, И долго потом на траве не лежала? Лучше пусть бы она в небесах полетала. Кроме того, сочинительство рифмованных текстов можно представить в форме забавных творческих игр, которые потребуют от воспитателя небольшой предварительной подготовки: «Рифмованные картинки» — педагог подбирает пары картинок, изображающих объекты, названия которых составляют простую рифму, затем показывает одну из картинок и просит подобрать парную. «Подбери словечко» — дети учатся подбирать рифму к предложенному слову. «Дразнилка» — дети видоизменяют слова-характеристики с помощью уменьшительных суффиксов и будто «дразнят» предметы (кепка-укрывалка, зонтик-потерялка и т. д.). Составление творческих реалистических и фантастических рассказов по картинке Возможные варианты и приёмы: игры «Подзорная труба», «Охотники за подробностями», которые помогают сконцентрировать внимание детей на объекте и подчеркнуть все его важнейшие детали и характеристики; «Ищу друзей», «Объединялки» — нацеливают детей на установление связей между объектами; подбор метафор, образных словесных сравнений, перемещение объекта в прошлое или будущее; приём эмпатии — перевоплощение в героя, «вживание» в его эмоциональное состояние и рассказ от его имени, передача черт характера с помощью мимики и жестов. Рассказывание по картинке учит детей фантазировать и развивает логику Составление текстов сказочного типа Пересказ и изменение известного сказочного сюжета. Игры и упражнения, являющиеся своеобразной творческой и интеллектуальной разминкой при подготовке детей: «Назови имя героя»: педагог обозначает какой-либо обобщающий признак или характеристику, а дети называют конкретных сказочных персонажей. Пример: Вспомните сказочных героинь-девочек. (Красная Шапочка, Золушка, Мальвина, Герда, Алёнушка и т. д.). «Действия сказочного персонажа»: педагог называет сказочного героя, например, Машеньку из сказки «Гуси-лебеди» и просит назвать все действия девочки. По условиям игры использовать можно только глаголы (не послушалась, побежала, гуляла, забыла, спасала, помогала). Затем воспитатель предлагает вспомнить героев

других сказок, которые выполняли бы подобные действия. «Чудеса волшебника»: игра построена на методе типового приёма фантазирования. Педагог предлагает представить себя волшебниками и рассказать, каким необыкновенным свойством они наделили обычные предметы, затем дать оценку практической значимости чудодейственных сил, пояснить, почему волшебство бывает добрым, а бывает и злым. Пример: птичка в заколдованном лесу встречается с Волшебником Оледенения, теперь всё к чему она прикоснётся, превращается в ледяную глыбу. Плохо, если она сядет на ветку дерева и хорошо, если остановит злого охотника. «Там, на неведомых дорожках…»: игра основана на пересечении объекта и места. Педагог работает с карточками, изображающими героев и место, где будет разворачиваться сюжет. Пример: Алёнушка попала в Кощеево царство. Как она будет спасаться? Кто поможет ей? Сказки описательного жанра. Сказочная история разворачивается в соответствии с традициями сюжетной линии: герой растёт, проявляет необычные способности и таланты, в зрелом возрасте сталкивается с тяжело преодолимыми обстоятельствами, побеждает колдовство, возвращает свою жизненную силу. Сказки с ярко выраженным конфликтом добра и зла, третьей действующей силой является волшебный предмет или слово, заклинание со сверхъестественными возможностями. Видео: ТРИЗ-технология на занятиях по развитию речи Видео: досье на сказочного персонажа (старшая группа) Видео: игра «Карусель» Оформление уголка по технологии ТРИЗ Грамотно оформленный, доступный и безопасный уголок ТРИЗ является прекрасным подспорьем для стимулирования любознательности, индивидуальной познавательной активности, самостоятельности малышей. Комплект пособий: «Системный оператор» — помогает развить системное и логическое мышление. Наглядность есть обязательное условие усвоения детьми новых знаний и навыков «Кольца Луллия» — способствует развитию творческого, парадоксального мышления и воображения. Пособие «Кольца Луллия» использует простой и гениальный логический принцип: комбинирование Настольная игра и предметные карточки для проведения дидактических игр в формате технологии ТРИЗ. На ТРИЗ-занятиях можно использовать и дидактические пособия, предназначенные для ознакомления с той или иной темой Природный материал для экспериментирования (ракушки,

камушки, веточки, сухие листья и т. д.) – помогает познакомить малышей с объектами природы, прикоснуться к пониманию законов мира природы. Природный материал — отличная вещь: способствует и развитию мышления, и экологическому воспитанию Таблицы, сюжетные картинки для речевого развития детей. Таблицы и сюжетные картинки содержат информацию, также полезную для учебно-методических задач Открытое занятие по технологии ТРИЗ Открытые просмотры в детском саду традиционно являются эффективным и наглядным приёмом профессионального развития и совершенствования педагогов, они отличаются от обычных плановых занятий организационной спецификой и практикой проведения. Открытое занятие по концепции педагогики ТРИЗ проводится для того, чтобы продемонстрировать коллегам, а также родителям своих воспитанников позитивные практические наработки экспериментальной инновационной образовательной технологии, наглядно представить результативность её конкретных методических приёмов и методов, поделиться педагогическим опытом. Открытое занятие должно соответствовать определённым требованиям: высокий научно-методический уровень профессиональной подготовки ТРИЗ-педагога; обучающая работа с педагогами, включая методические мастер-классы и передачу инновационного опыта в процессе итогового обсуждения открытого занятия; презентация результатов работы педагога в рамках темы самообразования по ТРИЗ-методам; демонстрация результативности нетрадиционных подходов, решающих актуальные задачи современного дошкольного образования; открытые показы не требуют специальных условий или предварительных репетиций, однако, желательно психологически подготовить ребят к присутствию посторонних людей. Таблица: картотека тем для открытого занятия «Ознакомление со свойствами стекла» — занятие по развитию речи и ознакомлением с окружающим миром в старшей группе. Автор: Кракова Е.Н. Программные задачи: познакомить детей с материалами, из которых делают различные вещи; помочь выявить свойства стекла (прозрачность, водопроницаемость, гладкость, толщина, температура, хрупкость и т. д.); развивать память, воображение, мышление, речь. Материал: предметы из стекла, покрывало, фишки, схема-задание. «По волшебной дорожке» — занятие по речевому развитию в средней группе. Автор: Шумилова Е. А.

Программное содержание: развивать у детей память, воображение, мышление, внимание; развивать речевую и познавательную активность детей, умение сравнивать, обобщать, делать выводы и умозаключения; активизировать словарь детей; учить давать характеристику героям, их поведению; учить пересказыванию; учить умению выслушивать своих друзей, не перебивая, дополняя их ответы; воспитывать интерес к русским народным сказкам. «По следам колобка» — занятие по сенсорике в первой младшей группе Автор: Зеленина Е.Н. Цель: Формирование сенсорных эталонов и способностей, позволяющих ребёнку всесторонне воспринимать окружающий мир. Задачи: Закреплять знания признаков «Цвет», «Форма», «Рельеф», «Звук», продолжить упражнять сравнивать объекты по признакам и ориентироваться на плоскости. Развивать мелкую моторику, память, внимание и наблюдательность. Воспитывать у детей чувство отзывчивости, желание помочь. «Путешествие в лес» — комплексное занятие в подготовительной группе Автор: Сучкова С.Н. Цель: Развитие связной речи дошкольников, развитие логического мышления. Закрепления знаний детьми геометрических фигур, некоторых знаний о природе. Продолжать учить работать в компаниях. Оборудование: Игрушка — стрекоза; два комплекта геометрических фигур; магнитная доска, фломастер, предметные картинки для тризовской игры «Рюкзак путешественника», «Зелёная поляна»; карточки «Угадай, чей след», альбомные листы с пятнами Роршаха (2 листа), мелки; круг Эйлера «Обитатели Земли». «Дом моды Госпожи Одежды» — комплексное занятие с элементами ТРИЗ в старшей группе Автор: Клинкова Л.С. Программные задачи: Обращать внимание детей на функциональное разнообразие одежды, её частей — деталей. Подвести детей к тому, что каждая часть одежды составляет целое какого-то вида. Закреплять классификацию одежды по одному признаку (мальчиковая— девичья, мужская — женская). Приобщать детей к созданию чего-либо нового (моделирование одежды для кукол, примерка), самостоятельно объясняя, показывая полученный результат. Стремиться к созданию комфортного микроклимата на занятии, где каждый ребёнок независимо от полового различия, раскроется как личность. Видео: открытое занятие в средней группе по социально-эмоциональному развитию с элементами технологии ТРИЗ В жизни человек часто сталкивается с ситуациями, которые проверяют его на умение

использовать приобретённые прежде знания и навыки. А в современных быстро меняющихся условиях формирование способности к творческому мышлению и активной умственной деятельности, свободной от психологической инерции и следования стереотипам, обретает особую актуальность. ТРИЗ-педагогика требует от педагога серьёзной подготовки, искреннего желания помочь ребёнку самореализоваться и раскрыть творческий потенциал в рисовании, музицировании, решении логико-математических задач, трудовой деятельности или сочинении художественных произведенийЦе