

Описание технологии

Ведущая деятельность детей 3-7 лет - игра. В ней дети репетируют социальные роли и отношения. Поэтому логично приспособить сюжетно-ролевые игры в качестве оболочки занятий с элементами ТРИЗ.

Что же такое «ТРИЗ» — это теория решения изобретательских задач, автором которой является Генрих Альтшуллер. Это программа, которая учит детей не мыслить шаблонно, стереотипно. Она учит мыслить диалектически, системно, функционально.

Технология ТРИЗ не просто развивает фантазию детей, но и учит понимать происходящие процессы. Это достигается в ходе коллективных и индивидуальных игр, которые предполагают, что тему и вид деятельности ребёнок выбирает сам. В процессе малыш учится выявлять противоречивые свойства предметов, явлений и решать эти противоречия. Ведь разрешение противоречий — это ключ к творческому мышлению.

Четыре этапа технологии ТРИЗ

Основное средство работы — это педагогический поиск. Воспитатель не дает готовых знаний, а учит их находить. К решению творческих изобретательных задач подходят в четыре этапа:

- на первом занятии малыша подводят к вопросу многофункционального использования объекта. Ребёнок учится искать истину, суть.
- на следующем этапе ребёнок учится искать противоречия в объекте: что в нем хорошо, а что плохо и т. д.
- третий этап — разрешение противоречий. Для этого создана целая система разнообразных задач. Третий этап является очень важным — дети учатся искать и находить решения. Пусть ребёнок фантазирует, придумывает что-то новое.
- ещё один этап работы по технологии ТРИЗ — придумывание новых сказок и решение сказочных задач, для чего разработаны

специальные методики. Это включает в себя речевые упражнения, игру, лепку, рисование, конструирование и т. д.

Пройдя все этапы, ребёнок научится находить оригинальные решения многих проблем, а также мыслить более широко. Вот несколько игровых занятий для детей в дошкольных учреждениях, которые с легкостью можно проводить и дома. Эти игры вошли в сборники “Педагогика+ТРИЗ”. Автор сборника Ингрида Николаевна Мурашковска.

Игра “Теремок”

Цель: Тренируем аналитическое мышление, учимся выделять общие признаки путем сравнения.

Реквизит: Окружающие бытовые предметы, или игрушки, или карточки с изображением предметов.

Как играть:

Каждому игроку раздаются карточки с изображениями различных предметов. По одной карточке на каждого участника. Если играете вдвоем, то можно просто положить колоду с детскими картами рубашкой вверх и поочередно вытаскивать картинки. Один из игроков назначается хозяином условного теремка (коврик или детский домик), а другие (или другой) подходят к теремку и просят к нему в домик (на примере сказки):

- Тук, тук, кто в теремочке живет?
- Я, Гитара. А ты кто?
- А я - удочка. Пусти меня в теремок?
- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и гитары и удочка сделаны из дерева. Или и у гитары

и у удочки есть струна - веревочка. После этого гость заходит в теремок или просто помещает в домик карточку, и вступает в игру следующий участник игры, или тот же участник берет другую карточку из колоды. И так, пока все карточки не окажутся в теремке, и ведь правда, все изображения чем-то похожи на гитару.

Можно играть немного по другому, все время меняя хозяина теремка.

Сначала, гитара - хозяин, потом гость удочка становится хозяином и так далее.

Игра. “Маша-Растеряша”

Цель: тренируем внимательность, учимся решать проблемы.

Перед игрой напомним детям функции различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?..

А также вспомните кто такие растеряшки.

Как играть: Один из игроков назначается Машей-Растеряшей. Ведется диалог Маши с другими участниками игры:

- Ой!

- Что с тобой?

- Я потеряла Нож (называется любой предмет либо изображение на детской карточке). Чем я теперь буду хлеб резать (здесь обозначается функция предмета)?

Другой игрок или игроки должны предложить альтернативные варианты нарезки хлеба, например: пилой, леской, линейкой; можно рукой отломать.

Маша-Растеряша выбирает лучший ответ и выдает за него награду (монетку).

В конце игры подсчитываем монетки и определяем победителя.

Игра “Красная шапочка”

Цель: развитие творческого воображения.

Реквизит: бумага и фломастеры.

Перед игрой вспоминаем сказку, а конкретнее эпизод, где Красная Шапочка удивляется переодетому в бабушку волку. Объясняем детям, что сейчас мы сыграем немного по другому, чем в сказке. Наша бабушка, узнав о планах волка, превращается в какой-либо предмет, чтобы избежать печальной участи.

Как играть: Выбирается предмет, в который превратится бабушка (предмет можно выбрать из детских карт. Игроки вспоминают свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой).

Начинаем играть, а для наглядности изобразить бабушку с телом-стаканом, руками, ногами, растущими из стакана и косыночкой на голове наверху стакана.

Один из игроков назначается бабушкой. Другие или другой обращается к нему: - Бабушка, бабушка, почему ты такая прозрачная (называется одно из свойств предмета)?

- Чтобы видеть, сколько я съела.

И так играем до тех пор, пока не будут обоснуем все странности бабушки. После этого переходим к обсуждению, как бабушка может защититься от волка (например, расколоться на острые кусочки - чтобы волк не мог съесть ее, а потом, когда волк уйдет, склеится клеем для стекла).

