Консультация для родителей

«ТРИЗ-игры и секреты технологии»

Дошкольный возраст уникален.

Как сформируется ребенок, такова будет его жизнь.

Как научить детей выражать свое мнение, свою точку зрения?

Как помочь стать умным в жизни, приспособиться к нашей сложной действительности?

Все мы надеемся видеть наших детей удачливыми, самостоятельными, счастливыми.

В дошкольном возрасте для решения вышеперечисленных задач наиболее приемлемым будет использование **технологий ТРИЗ**.

Основатель теории **ТРИЗ – бакинский учёный**, писатель – фантаст Генрих Саулович Альтшуллер. Теория основана в 1956году.

Девиз **тризовцев**: Творчество во всём *(в постановке вопроса, в приёмах его решения, в подаче материала)*.

Что такое **ТРИЗ**?

Это теория решения изобретательских задач.

Цель теории **ТРИЗ**:

Развитие творческих способностей, аналитического мышления ребенка.

Принципы теории **ТРИЗ**:

Сотрудничество и партнерство педагога и ребенка.

Создание ситуации успеха для детей.

Интерес к познанию окружающего мира.

Главные правила занятий теории **ТРИЗ**:

Предлагать детям предметы, явления из областей, которые понятны:

*«Я и природа»*, *«Я и я»*, *«Я и другой человек»*, *«Я и предмет»*

Все занятия по **ТРИЗ** проводятся в игровой форме, сопровождаются наглядным материалом.

Этапы работы теории **ТРИЗ**:

Научить ребенка находить и различать противоречия, которые окружают его в обычной жизни.

Научить ребенка фантазировать, изобретать при решении поставленных задач.

Решение сказочных задач с помощью методов **ТРИЗ**, придумывание разных сказок

Научить ребенка находить выход из любой сложной ситуации, применять полученные знания, использовать нестандартные, оригинальные решения задач.

Основные методы теории **ТРИЗ**:

**Мозговой штурм.**

Он предполагает постановку изобретательской задачи и нахождение способов ее решения с помощью перебора ресурсов и выбора идеального решения.

**Метод противоречий.**

Каждый предложенный вариант решения оценивается с позиции *«Что такое хорошо, что такое плохо»*. Из всего имеющегося выбирается оптимальное решение

**Системный оператор.**

Этот метод развивает у ребенка способность анализировать, оказывает стимулирующее воздействие на творческую активность в поиске новых ответов, показывает, что любую проблему можно решить

**Метод *«Да – нет – ка»*.**

Научить ребенка находить существенный признак в предмете, классифицировать предмет и явление по общим признакам, слушать и слышать ответы других, строить на их основе свои вопросы, точно формулировать свои мысли.

**Метод аналогий *(Синектика)*.**

Личностная аналогия.

Ребенку предлагают представить самого себя в качестве какого – нибудь предмета или явления в проблемной ситуации

Прямая аналогия.

Она основывается на поиске сходных процессов в других областях знаний

Фантастическая аналогия.

Решение проблемной задачи осуществляется игнорируя все существующие законы, как в волшебной сказке

**Морфологический анализ.**

Ребенку предлагают проверить все варианты решения поставленной задачи, которые при обычном перечислении могли быть упущены.

**Метод фокальных объектов.**

Он заключается в том, что к определенному предмету или явлению пытается подставить свойства и характеристики того, что ему, на первый взгляд, совершенно не подходит.

Принципы взаимодействия между взрослым и детьми

1. Ответы детей надо слушать внимательно, восхищаясь новой идеей

2. Не должно быть отрицательных оценок и критики в адрес ребенка

3. При оценке ответа ребенка использовать слова: замечательно, здорово, интересное решение, необычный подход *(вместо привычного – правильно)*

4. Учить доказывать, возражать взрослому, аргументировать, отстаивать свою точку зрения

5. Не бояться ошибок, а применять их для того, чтобы взглянуть не решение проблемы с другой стороны

6. Общение должно сопровождаться только положительными впечатлениями: радостью нового открытия творчества, осознанием собственной значимости

Вывод

В результате занятий с применением **технологии ТРИЗ** у детей снимается чувства скованности, преодолевается застенчивость, развивается воображение, речевая и общая инициатива, повышается уровень познавательных способностей.

1. Мозговой штурм

Игра *«Найди выход»*

Как не промокнуть под дождём?

Как потушить пожар, если в доме нет воды?

Что делать, чтоб любимая игрушка не терялась?

Как определить время, если нет часов?

Как быстро охладить стакан с кипятком?

Чем раскатать тесто, если нет скалки?

2. Метод противоречий

Игра *«Хорошо – плохо»*

Дождь - хорошо и плохо.

Хорошо - все растет, все моет, можно бегать по лужам, грибной дождь, радуга, после дождя свежий воздух.

Плохо - большая влажность, костер не развести, плохая видимость, можно простудиться, грязно, наводнение, гулять нельзя.

3. Системный оператор

Игра *«Перевирание сказки»*

- Жила – была девочка. Звали её Синяя шапочка

- Не синяя, а Красная

- Точно. Так назвал её папа

- Не папа, а мама

- Как – то раз напекла мама колобков.

- Не колобков, а пирожков

- Сходи, доченька, проведай дедушку

- Идет Красная шапочка, а навстречу ей медведь и т. д.

В этой игре можно сменить сюжет настоящей сказки или включить в действие новые персонажи

*«Составление рассказа о легковом автомобиле»*

Для чего нам нужен легковой автомобиль? (Он нужен для того, чтобы возить людей, ездить на дальние расстояния, передвигаться с одного места в другое).

Частью чего является легковой автомобиль? *(Автомобиль – это часть транспорта, это наземный транспорт)*.

Какие части есть у легкового автомобиля? (У автомобиля есть колеса, руль, педали, мотор, сиденья, дверцы, капот, багажник, фары).

Всегда ли люди ездили на автомобилях? *(нет)*.

На чем люди ездили раньше? *(на лошадях, на телегах)*. Потом люди придумали первый автомобиль. Он выглядел не так, как современные автомобили. Он ездил не очень быстро. Был менее удобный.

Всем ли хороши современные автомобили? *(нет)*.

Что в них вам хотелось бы изменить? (нужно, чтобы они были прочные, чтобы не разбивались в авариях, чтобы не загрязняли воздух, чтобы могли не только ездить, но и летать и плавать).

Затем составляем рассказ с опорой на картинки.

Образец рассказа: Легковой автомобиль – это транспорт. Он нужен для того, чтобы возить людей, ездить на дальние расстояния, передвигаться с одного места в другое. У автомобиля есть: колеса, руль, педали, мотор, сиденья, дверцы, капот, багажник, фары. Раньше автомобилей не было, люди ездили на лошадях, на телегах. Потом они придумали первый автомобиль. Он не мог ездить быстро. Автомобили будущего будут небольшого размера. Они будут очень прочные. Им нужно будет немного топлива. Они не будут сильно загрязнять воздух. Они смогут и ездить по земле, и летать по воздуху, и плавать по воде.

4. Метод *«Да – нет – ка»*

Игра *«Угадай, что загадала»*

Чем меньше вопросов до отгадки будет задано, тем больше игроки будут молодцы. Это живой или не живой объект? Какие то действия, функции объекта, свойства и т. д.

5. Синектика *(метод аналогий)*

Игра "Мои друзья"

Правила игры:

Ведущий просит назвать себя в качестве чего-либо или кого либо. Игроки определяют кто они *(берут роль объекта материального мира)*. Затем ведущий выбирает любое свойство и называет его. Игроки объект которых имеет это свойство, поднимают руку.

Ход игры:

В: Мои друзья - это то, что умеет летать. Мои друзья – это те, которые сделаны из пластмассы, металла и т. д.

*«Найди друзей»*

*(прямая аналогия по свойствам, качествам)*.

Расширяет словарный запас за счёт описательных прилагательных, характеризующих природные объекты.

Колючий – ёжик, ёлка, иголка.

Зелёный – листок, лягушка, кузнечик, огурец.

Круглый – мячик, солнце, яблоко, воздушный шар.

Холодный – снег, лёд, мороженое.

Нарисуй свою радость – солнце, цветок, мама и т. д.

Изобрази свой страх, любовь и т. д.

6. Морфологический анализ

Например, нам нужно придумать новую игру с мячом. Сначала определим основные характеристики компонентов и их возможные варианты:

А – какой частью тела можно играть с мячом

1А — рукой

2А — головой

3А – ногой

4А — туловищем

В – каким может быть мяч

1В – резиновый

2В – пластмассовый

3В – деревянный

4В — воздушный шарик

С – чем можно бить по мячу

1С — клюшкой

2С — палкой

3С — ракеткой

4С – частью тела

Составляем сочетания элементов.

Например: 1А, 1В, 1С;

1А, 1В, 2С;

1А, 1В, 3С и т. д.

7. Метод фокальных объектов

1) Совершенствуем фокальный объект - фонарик.

2) объекты - очки, валенки

3) Характерные свойства или признаки:

Очки: солнечные, защитные, модные.

Валенки: теплые, мягкие, деревенские.

4) Новые сочетания

Фонарик солнечный, фонарик защитный, фонарик модный.

Фонарик теплый, фонарик мягкий, фонарик деревенский.

5) Развиваем полученные идеи:

Фонарик с подзарядкой от солнечного света, фонарик с электрошоком, фонарик в виде украшения.

Фонарик плюс обогреватель, фонарик в виде мягкой игрушки, фонарик – маячок для домашних животных.