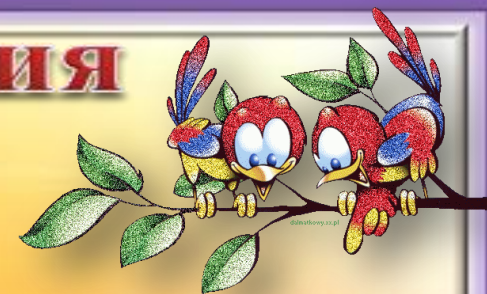


Игровая технология «ТРИЗ» в детском саду.



Подготовила:

*Артамонова Марина Сергеевна—
воспитатель муниципального автономного дошкольного
образовательного учреждения
«Детский сад №30 п. Калья»*



Дидактические пособия, игры-ПРИЗ.



В эти игры можно поиграть в любое время: на прогулке с ребенком, за семейным столом, т.к. они не требуют ни большого игрового поля, ни значительного количества иллюстративного материала, а польза от этих простых игр будет огромная - дети научатся классифицировать объекты окружающего мира, устанавливать причинно-следственные связи и пр.

❖ **Цели ТПРИЗ** - не просто развить фантазию детей, а научить их мыслить системно, с пониманием происходящих процессов, дать в руки воспитателям инструмент по конкретному практическому воспитанию у детей качеств творческой личности, способной понимать единство и противоречие окружающего мира, решать свои маленькие проблемы.

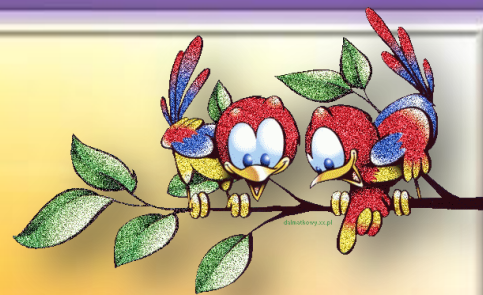
❖ **ТПРИЗ** для дошкольников – это система коллективных игр, занятий, призванная не изменять основную программу, а максимально увеличивать ее эффективность.

❖ **ТПРИЗ** – это управляемый процесс создания нового, соединяющий в себе точный расчет, логику, интуицию”, так считал основатель теории Т.С.Альтшуллер и его последователи

Методы и технологии, основанные на теории ТРИЗ



Кольца Луллия – одно из средств развития интеллектуально – творческих способностей детей, предложенное авторами ТПРИЗ и РППВ для использования в дошкольных учреждениях. Это пособие вносит элемент игры в образовательную деятельность, помогает поддерживать интерес к изучаемому материалу



Игра предназначена как для работы с подгруппой детей, так и для самостоятельной детской деятельности



«Системный оператор» –»*Волшебный экран*»

А вот перед вами системный экран

Он может об объекте много рассказать нам :

«Если мы рассмотрим что-то,

Это что-то для 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 возьми на экране рассмотри»



Как же работает системный оператор?

По сути, системный оператор — это своеобразный шаблон для правильного мыслительного процесса. В нем. заложены такие критерии анализа, как:

- Система. Это тот объект, который мы и собираемся изучить или даже преобразовать.
- Подсистема Это то, что входит в систему — ее составляющие части.
- Надсистема. Это некая система более высокого уровня, частью которой и является изучаемый нами объект.
- Прошрое. Чем/кем объект был раньше? Каким были его свойства, возможности, задачи?
- Настоящее Что представляет собой объект сегодня. Какой он? Каковы его функции?
- Будущее. Что произойдет с объектом через некоторое время? Через какое именно? Почему?

Кроме этого, Альтшуллер выделяет такое понятие, как «антисистема». Под ним понимается некий объект/группа объектов, которые в той или иной форме противодействуют изучаемой нами системе. Это своеобразные враги исследуемого объекта, которые каким-то образом мешают ему.

СИСТЕМНЫЙ оператор

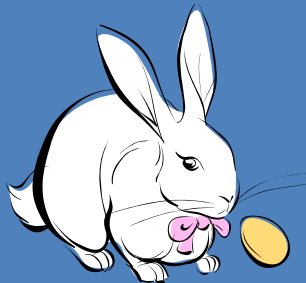
Этапы:

1 этап - (младшие группы)

только по горизонтали

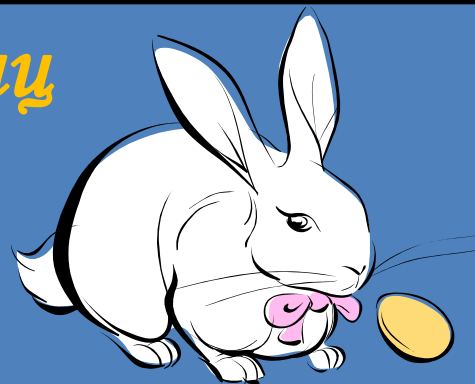
- зайчонок

Каким был?



- заяц

Кто?

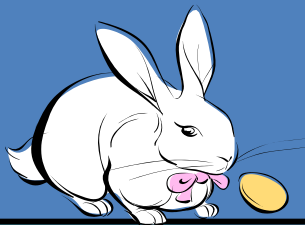


- 2 этап – средние группы –

Продолжаем *открывать экраны по горизонтали*

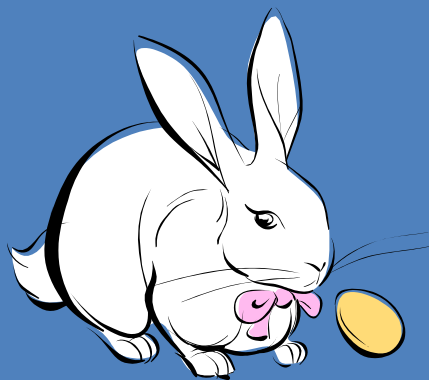
• *зайчонок*

Каким был?



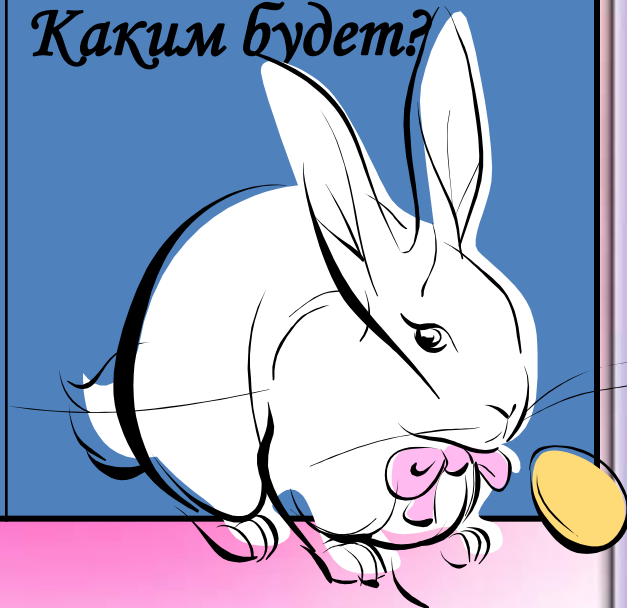
• *заяц*

Кто?



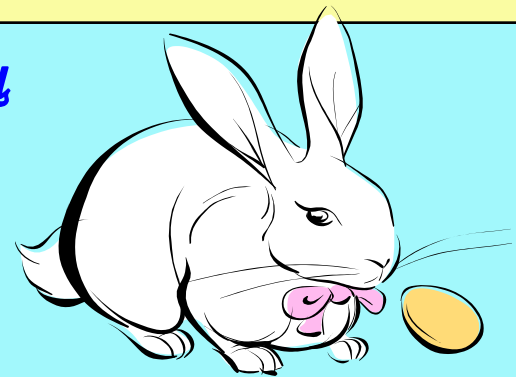
• *Зайчище*

Каким будет?



- 3 этап-
открываем
экраны по
вертикали
(вниз)

• Заяц
Кто?



Какие части тела?

- 4 этап- СТАРШИЕ
ГРУППЫ –

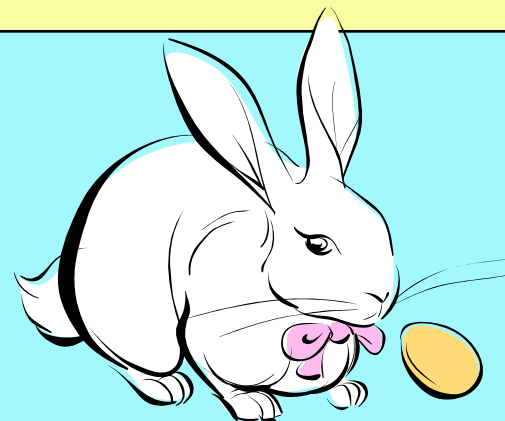
ВЫХОДИМ В
НАДСИСТЕМУ
(вверх)

Среда обитания

ГДЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ?

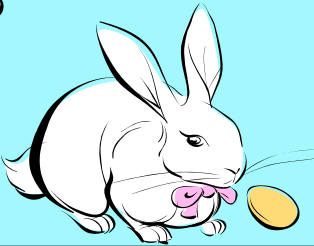
- Заяц

Кто?



Какие части тела?

В СТАРШИХ ГРУППАХ ВЫХОДИМ СНАЧАЛА НА «пятиэкранку»

	ГДЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ?	
КЕМ БЫЛ?	КТО? 	КЕМ БУДЕТ?
	ЧАСТИ ТЕЛА	

«Пятиэкранка»

(объект - свекла, яблоко)



Пятиэкранка

(объект – белка и котенок)



Для детей младшего и среднего дошкольного возраста необходимо давать цветные таблицы, так как в памяти у детей быстрее остаются отдельные образы: белка рыжая, цыпленок желтый, елочка зеленая.....

Шестиэкранка (объект-цыпленок).



Затем на «девятиэкранку»:

3 этап	Надсистема в прошлом <i>Среда обитания</i>	Надсистема в настоящем <i>Среда обитания</i>	Надсистема в будущем <i>Среда обитания</i>
1 этап	система в прошлом <i>Кем был?</i>	система в настоящем <i>КТО?</i>	система в будущем <i>Кем будет?</i>
2 этап	подсистема в прошлом <i>Части</i>	система в прошлом <i>Части</i>	система в будущем <i>Части</i>

НАШИ ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ!



«Хорошо—плохо» — берется объект, не вызывающий у игроков стойких положительных или отрицательных ассоциаций и называется как можно больше положительных и отрицательных его

« 4 -й лишний». Дидактическая игра - учит группировать предметы методом исключения, тренирует внимание, память, умение сопоставлять, выделять черты схожести и различия предметов, обогащает знания об окружающем мире.



«Кто у кого» Воспитатель бросает мяч всем детям по очереди, называя животное, а ребенок, возвращая мяч называет его детеныша

«Поиск противоположного объекта» — необходимо назвать объект и как можно больше других объектов, ему противоположных. Например: снег — шерсть (холодный — теплая), уголь (белый — черный), металл (легкий — тяжелый), камень (мягкий — твердый)



Дидактическая игра «Волшебная коробочка»

Цель: Учить детей описывать объект, используя признаки: цвет, форма, части, запах, вкус, действие. Развивать тактильные ощущения, зрительное восприятие, умение работать со схемой признака, наглядно-образное мышление, речь. Воспитывать интерес к совместным играм, умение выслушать сверстника.



Дидактическая игра «Чудесная лестница»

Цель: Учить воспринимать окружающий мир как живой, самостоятельно создавать развёрнутые рассказы о каком-либо объекте.



Данная игра даёт возможность превращать изучение любой темы в увлекательное «мыслительное конструирование», снимает психологическую инерцию.

Карты Проппа - это решение сказочных задач и придумывание новых сказок с помощью специальных методов. Вся эта работа включает в себя разные виды детской деятельности – игровую деятельность, речевую, рисование, лепку, аппликацию, конструирование и т.д



В итоге были сделаны следующие выводы:

- ❖ *ПРИЗ* позволяет развивать воображение, фантазию детей.
- ❖ *ПРИЗ* позволяет преподносить знания детей в увлекательной и интересной для детей форме, обеспечивает их прочное усвоение и систематизацию.
- ❖ *ПРИЗ* работает на принципах педагогики сотрудничества, ставит детей и педагогов в позицию партнёров, стимулирует создание ситуации успеха для детей.



Основная цель воспитателя по отношению к ребенку базируется на трех терминах:

«Знает, понимает, применяет.» Т.С.Альтулер.

