

Использование ТРИЗ-технологии в совместной деятельности родителей и детей

Жизнь постоянно ставит перед нами задачи, и от их решения зависит наша судьба. Как воспитать личность, умеющую легко разрешать возникающие проблемы?

Мы с вами хорошо знаем, что любой ребенок может быть творческой личностью, он от рождения является потенциально талантливым. И только неправильное воспитание, и обучение губят в детях ростки этой одаренности.

Чтобы воспитать талантливого человека, необходимо еще в дошкольном возрасте развивать творческое мышление, способность нестандартно мыслить и смотреть на окружающий мир.

Дословно ТРИЗ — теория решения изобретательских задач. Это одна из известных и популярных инновационных педагогических технологий.

Целью использования ТРИЗ — является развитие с одной стороны таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность, а с другой стороны поисковой активности, стремления к новизне, развитие речи и творческого воображения.

Девиз тризовцев – «Можно говорить все!»» «Творчество во всём!»

ТРИЗ для дошкольников: - это система коллективных игр, занятий, призванных не изменять основную программу, а максимально увеличить её эффективность.

Самое главное — обращать внимание ребенка на интересные вещи, не пытаться все на свете объяснить и дать в готовом виде, почаше смотреть на ситуацию с разных сторон, находить хорошее в «плохом» и плохое в «хорошем», размышлять вместе, проводить опыты, но не пытаться полностью объяснить результаты — другими словами, воспитывать любознательность у дошкольников во всех проявлениях.

Игры ТРИЗ-технологии:

1. Игра «Найди своих друзей»

Цель: формирование умения выявлять признаки и функции объекта.

Перед вами на столе лежат картинки: чайник, слон, капуста, машина, бабочка, цветок, самолет, утка, шарик, дом, ежик, лимон, рыба, паутина, гитара, лодка, часы, лягушка, телевизор, перо, гриб, заяц, кукла, крокодил, дерево, зонтик.

Необходимо объединить всех, кто: 1. живой; 2. издает звуки; 3. выше стола; 4. сам передвигается; 5. неживой; 6. молчит; 7. не двигается сам; 8. ниже стола; 9. живет в воде; 10. живет в воздухе; 11. живет в лесу; 12. живет в городе.

2. Игра «Повторяка»

Уважаемые родители выберете себе любую картинку. На картинках изображения разных объектов, а каждый объект имеет определенную функцию. Я – лягушка, я умею прыгать. Предлагаю вам «примерить» эту функцию на себя. Найдите условия проявления данной несвойственной вашему объекту функции.

Я – машинка. Я тоже прыгаю, когда еду по кочкам.

Я – карандаш, я тоже прыгаю, когда рисую точечки.

3. Игра "Маша - Растеряша"

Цель: тренировать внимание, умение увидеть все необходимые ресурсы.

Бывают такие рассеянные и забывчивые люди, которые все путают, теряют и забывают. И все это происходит из-за того что они невнимательны. И их часто называют Маша – Растеряша. Вы хотите помочь таким Машам - Растеряшам?

Я буду в роли Машей (растерянно оглядываясь по сторонам, говорит):

Ой! Что случилось? Я потеряла ложку. Чем же я теперь буду суп есть? Сочувствующие помощники начинают предлагать свои способы решения проблемы: можно взять чашку и выпить, а потом вилкой съесть все остальное и т. д.

2 вариант. Развитие игры происходит, так же как и в первом, но роль Маши Растеряши исполняют разные дети, а не только воспитатель. Например, кто предложил лучшую альтернативу потерявшему предмету, тот становится Машей. Таким образом, обеспечивается активность всех участников.

4. Игра "Черное-белое"

При с изображением белого домика вы называете положительные качества объекта, при изображении черного домика перечисляют отрицательные качества. Пример: "Книга". Хорошо – из книг узнаешь много интересного ... Плохо – они быстро рвутся ... и т.д.

Сразу два изображения домиков, следовательно, вам нужно назвать сразу два качества: положительное и отрицательное.

Игра «Хорошо — плохо» с 5 лет

Цель: Сформировать умение 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. Предлагаю вам разделиться на две команды. Первая команда называет хорошие качества, вторая плохие. Картинка Весна — это: ХОРОШО: Ярко светит солнце, тает снег, можно пускать кораблики, птички прилетают, звери просыпаются и т. д. ПЛОХО: Грязно, кругом большие лужи; можно промочить ноги и заболеть; можно упасть в лужу, испачкаться и т. д.

5. Игра «Теремок»

Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.

Я предлагаю вам сыграть сказку ТЕРЕМОК, но в измененном виде.

Я хозяйка теремка, вы по очереди как будто – бы подходите к теремку и проводите с хозяйкой следующий диалог:

- Тук, тук, кто в теремочке живет?
- Я, (называю себя, например, гитара). А ты кто?
- А я - (называет себя, например, - яблоко). Пустишь 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 у гитары и у яблока есть палочка. После этого гость заходит в теремок.

6.Игра «Волшебный поясок»

Игра учит точно задавать вопросы и попутно развивает другие интеллектуальные умения: видеть проблему, выдвигать гипотезу, давать определения, делать выводы, доказывать и защищать идеи.

ИТОГ: В результате игры с применением технологии ТРИЗ у детей:

- снимается чувство скованности,
- преодолевается застенчивость,
- развивается воображение, речевая и общая инициатива,
- повышается уровень познавательных способностей, что помогает детям освободиться от инерции мышления.
- ТРИЗ для дошкольников — это система коллективных игр, занятый призванная не заменять основную программу, а максимально увеличить её эффективность.

Успехов!!!