

Консультация для родителей
«Использование технологии ТРИЗ
в детском саду и дома»

Татьяна Федоровна Шпенева,
воспитатель

Эта эффектная и звонкая аббревиатура - ТРИЗ – расшифровывается как "Теория решения изобретательских задач". Ее создателем в 1948 г. стал Генрих Саулович Альтшуллер, который был известен широкой публике в 60-е гг. как писатель-фантаст под псевдонимом Г. Альтов. Вообще, изначально ТРИЗ создавалась вовсе не для детей, а для серьезных инженеров-практиков, которым нужно было решать сложные технические задачи на производстве. Однако сейчас как в нашей стране, так и за рубежом эту теорию применяют и в других областях жизни. В том числе и в качестве методики раннего развития.

В настоящее время приемы и методы технического ТРИЗ с успехом используются в детских садах для развития у дошкольников изобретательской смекалки, творческого воображения, диалектического мышления.

Цель ТРИЗ – не просто развить фантазию детей, а научить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов. Дать в руки воспитателям и родителям инструмент по конкретному практическому воспитанию у детей качеств, творческой личности, способной понимать единство и противоречие окружающего мира, решать свои маленькие проблемы. Программа ТРИЗ для дошкольников – это программа коллективных игр и занятий с подробными методическими рекомендациями. Все занятия и игры предполагают самостоятельный выбор ребенком темы, материала и вида деятельности. Они учат детей выявлять противоречивые свойства предметов, явлений и разрешать эти противоречия. Разрешение противоречий – ключ к творческому мышлению. Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Взрослый не должен давать детям готовые знания, раскрывать перед ними истину, он должен учить ее находить. Обучение решению творческих изобретательных задач осуществляется в несколько этапов.

На первом этапе - поиск истины и сути. Ребенка подводят к проблеме многофункционального использования объекта. Следующий этап – это «тайна двойного» или выявление противоречий в объекте, явлении, когда что-то в нем хорошо, а что-то плохо, что-то вредно, что-то мешает, а что-то нужно. Следующий этап – разрешение противоречий. Для разрешения противоречий существует целая система игровых и сказочных задач.

Занимаемся дома

Поиграйте с ребенком в игры, которые способствуют развитию диалектического мышления. На детском уровне метод проб и ошибок, который используется при решении простых задач, можно представить в виде игры.

Игра "Хорошо - плохо"

Эта игра учит детей самостоятельно находить противоречивые свойства. Выбирайте любой объект, который нейтрален для ребенка, не связан с жестко положительными или отрицательными эмоциями. Например: лужи на улице. Предложите малышу придумать плюсы и минусы для такого явления.

Игра "А что, если"

Предложите ребенку простой вопрос из повседневного быта или сказки, которую вы читаете вместе: "А что, если сестрица Аленушка не пойдет искать братца Иванушку?". "А что, если ты промочишь ноги на прогулке?". Не отмечайте ни одного решения, просто анализируйте работу мысли ребенка: - Если я промочу ноги, то, наверное, пойду домой. - Мы собираемся гулять в лесу, до дома далеко. - Тогда я... Понимание противоречий - одна из важнейших составляющих ТРИЗ. Не бойтесь показывать их ребенку в быту: в этом комбинезоне ты будешь очень красивая, но в нем неудобно играть в песке; мы можем подольше погулять, но тогда закроется магазин, и мы не успеем купить вкусного и т.п.

Игра "Наоборот"

Предложите ребенку отгадать обратные признаки, действия (функции) холодный - ? полный - ?). А теперь придумайте, что совмещает в себе эти свойства? Например, что у нас острое и тупое одновременно? (Нож: лезвие острое, ручка - тупая.) Придумайте теперь обратные действия (разрезать - ?). Это основа, а дальше уже можно переходить к главному: формулировать противоречие и решать изобретательские задачи. Помните, что решения изобретательских задач могут быть более или менее удачные. Наилучшее определяется с точки зрения идеального конечного результата. Так что работа по материалам ТРИЗ - это творчество. Приведем примеры задач:

Я инопланетянин. Как вы мне объясните, что такое "карандаш"? Только моему переводчику очень тяжело переводить множество слов вашего объяснения, пожалейте его.

Как измерить ядовитую змею в зоопарке, чтобы она не укусила?

Игра "Теремок"

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

Реквизит: рисунки разных объектов, например: гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т.д. На каждого ребенка - один рисунок.

Ввод в игру: напоминание сказки "Теремок" и предложение сыграть сказку в измененном виде.

Ход игры: каждый участник (мама, пап, сестра, братья) получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (кстати, теремок может быть чисто условным - шкафчик, коврик или просто часть комнаты) и проводят с хозяином следующий диалог:

- Тук, тук, кто в теремочке живет?

- Я (называет 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, а к хозяину обращается следующий участник игры. И так, пока все не зайдут в теремок. Если кто-то не сможет ответить хозяину, остальные могут помочь. Играть можно не только в группе, но и с отдельным ребенком. Тогда ведущий и ребенок попеременно становятся хозяином и гостем, а вместо рисунков используйте бытовые предметы.

Игра "Маша - Растеряша"

Цель: тренировать внимание, умение видеть ресурсы при решении проблем.
Предшествующий этап: ознакомление детей с функциями различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?..

Ввод в игру: рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые все путают и теряют. Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам.

Ход игры: ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к ребенку:

- Ой!

- Что с тобой?

- Я потеряла (называет какой-то предмет, например нож). Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например хлеб отрезать)? Играющий называет те вещи, что подходят для выполнения данной функции, например: пилой, топором, леской, линейкой. А можно и рукой отломать! Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.