

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №11 «Звездочка»» городского округа город Шарья Костромской
области

Консультация для родителей

ИГРЫ ТРИЗ для дошкольников разного возраста



Материал подготовила:
воспитатель подготовительной
группы
Романова И.Ю.

Шарья, 2021 г.

ТРИЗ – теория решения изобретательских задач, одна из самых уникальных методик развития творческой деятельности дошкольников. Придумал эту технологию писатель-фантаст Г.С. Альтшуллер.

Игра «Хорошо – Плохо»

(разработчики: М.Н. Шустерман, Л.Г. Шуб г. Норильск)

Игра затрагивает и иллюстрирует некоторые законы диалектики, также её категории, как противоречие, качество и количество, возможность и действительность; формирует основы системного мышления и логического анализа деятельности, имеет большое значение для усвоения знаний и обобщенных представлений о мире, его закономерностях, сложных видов связей и отношений.

Вариант1. Для игры выбирается объект, не вызывающий у ребенка стойких ассоциаций, не связанный с конкретными образами, не порождающий эмоций. Ребенку предлагается проанализировать данный объект и назвать его качества, с точки зрения ребенка положительные и отрицательные. Необходимо назвать, что в рассматриваемом объекте «плохо», а что «хорошо», что удобно, а что неудобно; что нравится, а что не нравится.

Пример: КАРАНДАШ

- нравится, что карандаш красный, не нравится, что тонкий;
- хорошо, что длинный, плохо, что острый, можно уколоться;
- удобно держать в руке, неудобно носить в кармане – ломается;

Рассмотрению может быть подвергнуто и одно конкретное свойство:

- хорошо, что длинный – может служить указкой, но не входит в пенал;
- деревянный – легко точится, но может легко сломаться;
- красный – можно нарисовать солнце, но нельзя траву.

Вариант2. Для игры предлагается объект, имеющий для ребенка конкретную социальную значимость или вызывающий у него стойкие положительные и отрицательные эмоции (что часто приводит к однозначной субъективной оценке).

Пример: СТАВИТЬ УКОЛЫ

- плохо, потому что больно, хорошо – быстрее вылечишься;
- не нравится – страшно, но зато мама потом говорит, что «я смелый».

Когда дети научатся выявлять противоречивые свойства простых объектов, можно переходить к рассмотрению положительных и отрицательных качеств в зависимости от конкретных условий, в которые ставятся эти объекты (когда это хорошо, а когда – плохо).

Примеры: СНЕГОПАД. ГРОМКАЯ МУЗЫКА.

На втором этапе можно предложить детям вставлять недостающие слова противоположного значения в стихотворные строки.

Например:

Скажу я слово высоко, а ты ответишь (низко).

Скажу я слово далеко, а ты ответишь (близко).

Скажу тебе я слово трус, ответишь ты (храбрец).

Теперь начало я скажу, ну отвечай (конец).

ЗАГАДКИ:

Я антоним к слову зной,

Я в реке, в тени густой

И в бутылках лимонада,

А зовут меня... (прохлада).

Я антоним к слову смех.
Не от радости, утех,
Я бываю, поневоле,
От обиды, неудач.
Догадались? – Это... (плач)

Я антоним к слову лето,
В шубу снежную одета,
Хоть люблю мороз сама,
Потому что я ... (зима).

Я антоним шума, стука,
Без меня вам ночью мука.
Я для отдыха, для сна,
Да и в школе я нужна,
Называюсь ... (тишина).

Не бываю без начала,
Близкий родственник причала,
Делу всякому венец,
Называюсь я ... (конец).

Дети любят выполнять и такие задания, как закончить самим пословицы:

Учение – свет, а неученье ... (тьма).

Знай больше, а говори ... (меньше).

Корень ученья горек, да плод ... (сладок).

Не вещь – новая, лучший друг - ... (старый).

На третьем этапе игру можно усложнять, подбирая слова, противоположные по значению (функции):

Волк (злой) – бабушка (добрая).

Карандаш (пишет) – резинка (стирает).

Книга (дает знания) – ребенок (берет знания).

После этого можно переходить к построению анти объектов (анти систем):

Анти карандаш – резинка

Анти иголка (зашивает) – гвоздь (рвет одежду)

Анти дождик (мочит землю) – солнышко (сушит землю).

На четвертом этапе после нахождения противоположного слова нужно найти третье, которое несло бы в себе смысл первых двух слов:

Горячий – Холодный (утюг)

Темный – Светлый (тельняшка, газета)

Острый – Тупой (нож: одна часть – острая, другая (ручка) – тупая)

Стоять – Ходить (часы)

Вариант 3. В дальнейшем следует переходить к динамическому варианту игры, при котором для каждого выявленного свойства называется противоположное, причем сам объект непрерывно меняется. (Разработчики: Б.Л. Злотин, А.В. Зусман г. Кишинев).

Цепочка противоречий:

Есть шоколад – хорошо, т.к. это вкусно, но это плохо – может заболеть живот.

Живот болит – плохо, но это хорошо, т.к. можно сидеть дома.

Сидеть дома и не ходить в садик (школу) – хорошо, но это плохо, т.к. скучно и не пускают на улицу и т.п.

Организация игры может быть различной. Ребята по очереди по желанию называют свою пару ответов или только одно свойство (хорошо или плохо). Можно проводить игру с разделением группы на две команды: одна старается назвать максимальное число положительных качеств объекта, вторая – отрицательных, затем меняется объект и команды меняются обязанностями.

Вариант4. Представляет собой модификацию, отражающую закон перехода количественных изменений в качественные.

Пример:

- Вы любите мороженое? Мороженое – это хорошо.
- Хорошо, т.к. вкусно.
- Если съесть одно мороженое – это хорошо?.. А два? А десять? А сто? А если съесть ящик мороженого?
- Это плохо. Превратишься в ледышку.

Пример: КОНФЕТЫ. ЛЕКАРСТВО.

Игра «Наоборот»

Подготавливает детей к овладению таким инструментом ТРИЗ, как прием «Сделай наоборот» (инверсия).

На первом этапе дети рассаживаются по кругу, а ведущий (педагог) – в центре. Ведущий бросает то одному, то другому играющему мяч и при этом называет одно из слов-антонимов. Поймавший мяч ребенок бросает его обратно, называя слово с противоположным значением (для маленьких детей мяч лучше катить, чтобы не терять темп игры при потере мяча). Список слов составляется ведущим накануне игры.

Примерный список: много – мало, узкий – широкий, старый – молодой, чистый – грязный, твердый – мягкий, больной – здоровый, горячий – холодный, большой – маленький, день – ночь, зима – лето, худой – толстый, черный – белый, кислый – сладкий, длинный – короткий, маленький – быстрый, трусливый – храбрый, утро – вечер, рано – поздно, тихо – громко, горе – радость, темно – светло, сытый – голодный, далеко – близко, вредный – полезный.

Игра «Кто кем был»

(обратная игра)

Здесь ребенок должен сам догадаться, в результате каких изменений возник тот или иной предмет, и ответить на вопрос, кем (чем) были раньше: цыпленок (яйцом), дедушка (мальчиком), крокодил (яйцом), лошадь (жеребенком), корова (теленком), дуб (желудем), рыба (икринкой), яблоня (семечком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей), хлеб (мукой), шкаф (деревом), велосипед (железом), рубашка (тканью), дом (кирпичами), день (ночью), учитель (учеником).

Игра «Поезд»

(для развития ассоциативного мышления)

Для игры необходимо 20 картинок одинакового размера. Каждая картинка – это вагончик. Все картинки должны быть разными. Играющим раздается равное количество картинок. Игру начинает ведущий: «Мы будем играть в поезд. Я кладу первую картинку – вагончик. Но вагончики всегда скрепляются друг с другом. Для того чтобы следующий положил свой вагончик, его нужно скрепить с моим. А для этого надо придумать, чем похожи картинки. Например, я кладу картинку, на которой нарисована тарелка. С ней можно скрепить картинку с ложкой, потому что тарелка и ложка – посуда. Ложку можно скрепить и с лопаткой, потому что они сделаны из металла. Так каждый по очереди может класть свои картинки – вагончики, надо только объяснить, как они скрепляются». Главное, чтобы ребенок мог назвать свое «скрепление».

Затем картинки перемешиваются, и все набирают себе новые картинки. А потом меняется и сам набор картинок.

Игра «Чего на свете не бывает?»

(для развития воображения)

В игре ребенок должен придумать и нарисовать то, чего на свете не бывает. После рассказа ребенка о нарисованном обсудите вместе с ним действительно ли это не встречается в жизни. Ребенок может не только придумывать новые необычайные объекты и явления, но и существенно изменять уже существующие объекты или связи между ними (например, нарисовать «дождь», который идет из земли, поливая тучки).

Игра «Кто без кого не может быть?»

(направлена на развитие понимания противоположностей)

Приготовьте картинки, на которых изображены доктор, учитель, пожарник, водитель, продавец, строитель, художник, телемастер, плохая погода, зима, больной, ученик, повар, пассажир, покупатель, стройка, картина, телевизор, хорошая погода, лето.

Покажите ребенку сначала только одну картинку, например, где изображен доктор. Затем попросите его подобрать другую, на которой нарисовано то, без чего доктор не может работать (изображение больного). Если ребенок затрудняется, следует задать ему вопросы:

- 1) что делает доктор? (лечит больных);
- 2) кто такой больной? (человек, который плохо себя чувствует, у него что-то болит);
- 3) что делает доктор на работе? (осматривает больных и назначает им лечение);
- 4) а если больных никогда не будет? (Доктора будут не нужны).

Для ребенка становится ясно, что доктор не может работать без больных. Аналогично делается вывод для каждой пары картинок.

Игра «Изобретатель»

Для игры необходимо иметь десять картинок с четким изображением предметов. На каждой картинке – один предмет. Рисунки могут быть самые различные: молотки, гвоздодер, вешалка, пила, нож, вилка, ножницы, отвертка, табуретка, книжная полка. Вы с ребенком внимательно рассматриваете каждую картинку, выясняя назначение каждого предмета. Затем предлагаете ему изобрести новый инструмент, например, такой, который будет и вешалкой и пилой. Ребенок должен найти нарисованные на картинках вешалку и пилу и создать (нарисовать) новый инструмент, который будет и вешалкой, и пилой. Готовый рисунок вы вместе обсуждаете и дополняете.

Можно использовать такие пары предметов: табуретка – книжная полка, вилка – нож, молоток – гвоздодер, ножницы – отвертка и другие. Из названных предметов возможны различные комбинации. По мере усвоения техники изобретательства добавляйте новые предметы. В дальнейшем ребенок сам научится придумывать различные вещи, выполняющие несколько функций.

В ходе игры ребенок знакомится с изобретательской стратегией комбинирования. В дальнейшем можно переходить к усвоению упражнения «Бином фантазии» (РТВ).

Игра «Чудесные превращения»

Игра помогает ребенку уже самому придумывать сложные и разнообразные предметы. Приготовьте 4-5 небольших карточек, на каждой нарисуйте по 2-3 полосы разной длины и по 2-3 кружка разного цвета. Карточки переверните и положите на стол. Затем и ребенок, и вы берете наугад одну из картинок, воображаете, кем или чем могут быть условные обозначения на ней, и рисуете картинку. Фактически это будет картинка-история, в которую обязательно надо включить всех, кто изображен на карточке. Поменяйтесь карточками и составьте истории по картинкам друг друга. Потом пусть свои истории расскажут авторы картинок.

Песни, иллюстрирующие основные понятия ТРИЗ

Самодетельная песня является одним из средств, помогающих создать на занятиях атмосферу игры. Музыкальные образы по-новому раскрывают перед детьми особенности предметов и явлений, позволяют лучше запомнить материал занятия, помечтать, пофантазировать.

Маннй медвежонок (В. Долина)

Ах, какой он славный – лапки, хвостик, уши!
Я сегодня манной каши не докусал,
И тогда-то странный случай приключился:
Медвежонок маннй из комков слепился!
Он чуть-чуть не прочен, глазки из смородин,
Но зато на прочих не похож уродин!
А чтобы был заметен труд мой ненасрасный,
Из бруснички красной – язычок прекрасный!
Я сказал верзиле, дяде в магазине:
Сколько бы медведей вам не завозили,
Нет у нас такого! Он же бесподобен!
Он еще удобен тем, что он съедобен!
Дядя согласился и спросил покорно:
«Отчего ж твой мишка белый, а не черный?»
«А что, он иностранный?» - я ответил гордо:
Он из каши манной! И спина, и морда!»
Дядя был неглупый. Это-то и гложет.
Он сказал, что взрослый так слепить не может!
Ну почему не может? Никто не угадет!
Просто каждый взрослый кашу доедет!!!

Только ребенок может увидеть даже в манной каше неожиданный образ. Детское мышление тем и отличается от взрослого, что в самой банальной ситуации ребенок смотрит на окружающий мир совершенно другими глазами, и этот мир кажется ему живым, сказочным и любопытным. Песенка знакомит ребенка с одним из понятий ТРИЗ – ВПР (вещественно-полевые ресурсы).

Кудряшки (на развитие воображения)

Что случится, если волосы вдруг превратятся в ... цветы?

1. Почему на голове не растут цветочки,

А растут они в траве и на всякой кочке?
Если волосы растут, значит, их ... сажают.
Почему сажать цветы мне не разрешают?

Припев:

Хорошо сделать так: срезать все кудряшки,
На макушке – красный маг, а вокруг ромашки. (2 раза)

2. А сестренке бы своей посадил я розу –
Нет цветов прекрасней роз. А сестренка в слезы:

«Я все маме расскажу, расскажу и спрячусь.»

Вот возьму и посажу ей за это кактус.

3. А себе б я посадил ландыши, гвоздику.

Научиться бы еще сеять землянику.

Вот была бы голова – голова, что надо!

Лес, цветы, трава, дрова, тишина, прохлада!

Припев.

Следующая песня может быть использована на занятиях по ознакомлению с окружающим миром, с явлениями природы, влиянием этих явлений на животный и растительный мир, с различными состояниями вещества.

Твердое – Жидкое (А. Тухтаров)

1. Коль зимою прыгнуть с вышки

То набьешь, конечно, шишку.

Знать, тверда была вода,

Ты ответишь без труда.

2. Ну а если прыгнуть в воду

В очень теплую погоду,

Будешь мокрым ты до нитки –

Летом лед бывает жидким.

Припев:

Вот такая чехарда:

То здесь лед, а то – вода.

Ты подумай и ответь:

Жидкость – речка или твердь?

3. Зачерпнем воды из речки

И поставим греть на печку:

Пар заполнит весь наш дом,

А воды мы не найдем.

Припев:

Вот такая чехарда:

То здесь пар, а то вода.

Жидкость – речка или газ?

Ты ответь нам в тот же час.

4. И вода, и лед, и пар

Скажет вам и млад, и стар –

Это всё-таки вода.

Ты запомни навсегда!