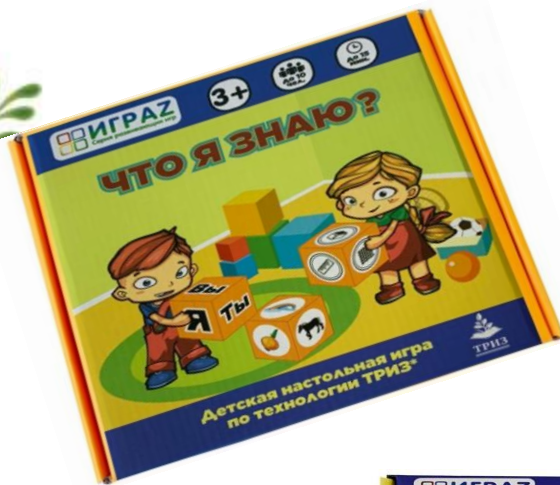
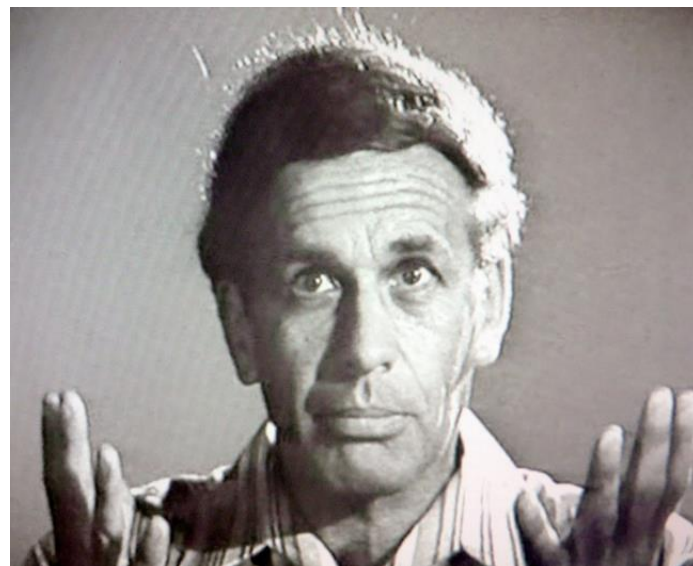
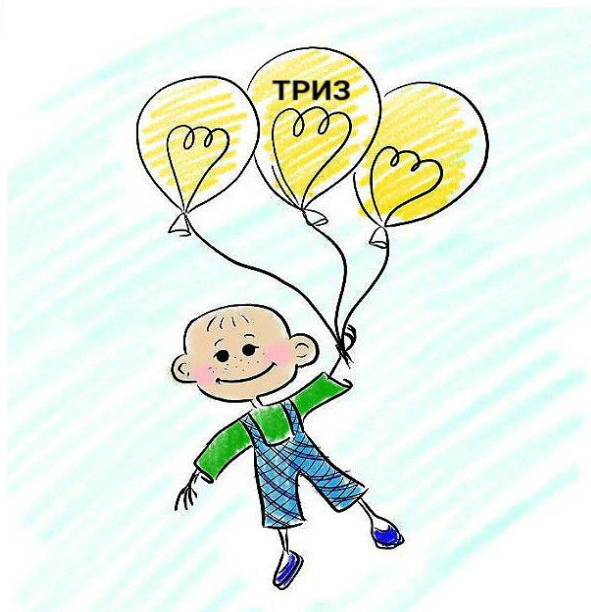


«Содержание логических игр и  
упражнений для детей младшего и  
среднего возраста» (ТРИЗ)



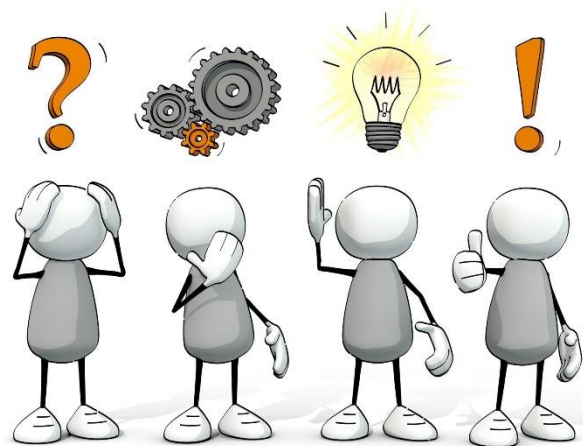
Что такое ТРИЗ?



ТРИЗ расшифровывается, как «Теория решения изобретательных задач», ее автором является известный ученый Генрих Саулович Альтшуллер





ТРИЗ для детей дошкольного возраста - это система игр, упражнений и занятий. Способная увеличить эффективность программы, разнообразить виды деятельности, развивать у детей творческое мышление. Технология позволяет осуществить естественным образом личностно - ориентированный подход, что особенно актуально в контексте с ФГОС ДО.



- 
- **Главная цель ТРИЗ** — развивать системное мышление детей, воспитывать творческую личность, способную понимать единство и противоречие окружающего мира, и научить детей самостоятельно решать свои маленькие проблемы.
  - **Задача ТРИЗ** — не заменять основную образовательную программу, а максимально увеличивать ее эффективность. На базе любой программы, по которой работает воспитатель, можно использовать проверенные на практике методы и приемы ТРИЗ. Все занятия и игры предполагают самостоятельный выбор ребенком темы, материала и вида деятельности. Дети учатся выявлять противоречивые свойства предметов, явлений и разрешать эти противоречия.
- 



## **Метод мозгового штурма**

Методика мозгового штурма - суть в том, что детям ставят задачу и предлагают найти решение, причем разрешено выдвигать любые, даже самые нереальные версии решения.

## **Метод морфологического анализа**

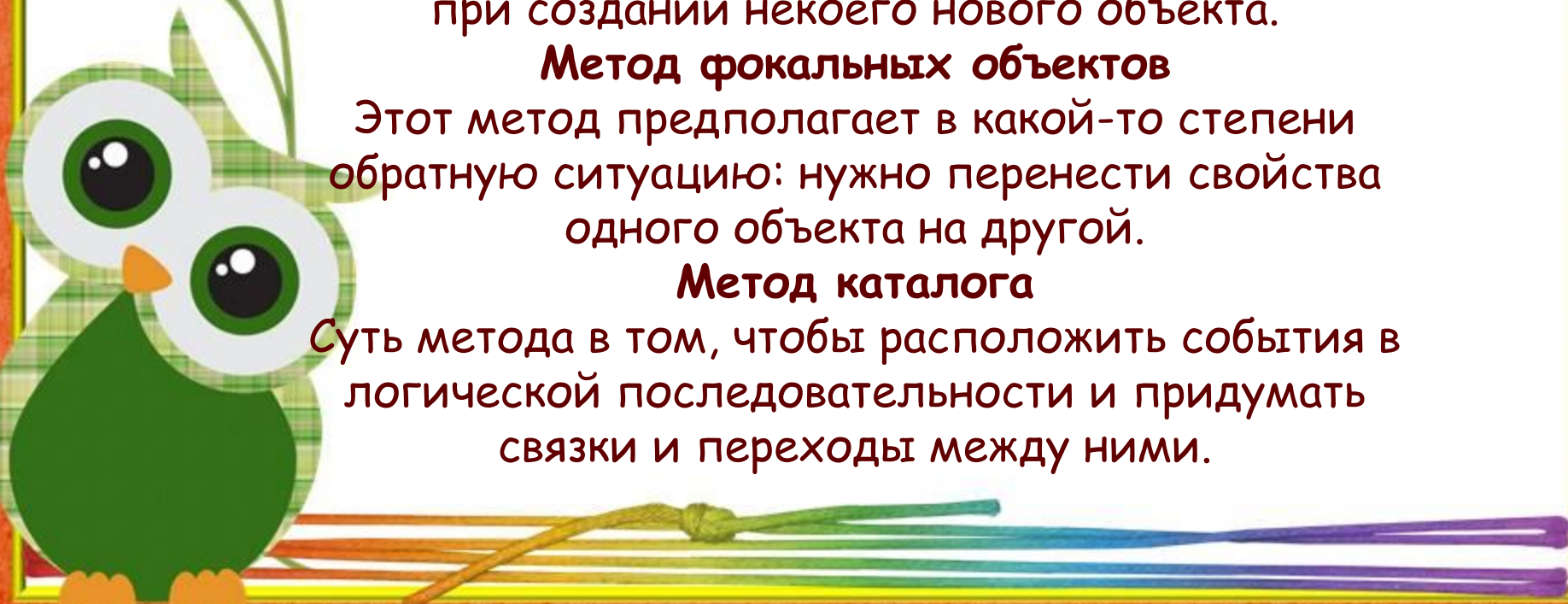
Суть метода в том, чтобы попытаться скомбинировать разные характеристики предмета при создании некоего нового объекта.

## **Метод фокальных объектов**

Этот метод предполагает в какой-то степени обратную ситуацию: нужно перенести свойства одного объекта на другой.

## **Метод каталога**

Суть метода в том, чтобы расположить события в логической последовательности и придумать связки и переходы между ними.





### **Метод личностной аналогии**

В рамках этого метода детям предлагается лично изобразить какое-либо животное, явление, предмет. Начинать следует с простых заданий.

### **Метод моделирования маленькими человечками**

Методика маленьких человечков в ТРИЗ представляет собой упрощенную и доступную для детского восприятия версию устройства окружающего мира из трех видов маленьких человечков.

### **Методика типовых приемов фантазирования**

Методика типовых приемов фантазирования (ТППФ) предполагает изменение свойств предмета с помощью волшебства

### **Метод «Золотой рыбки»**

Метод «Золотой рыбки» заключается в разделении ситуации на составные элементы.



## Этапы работы по использованию элементов ТРИЗ в воспитательно-образовательном процессе дошкольного учреждения

- Работа по системе ТРИЗ с детьми дошкольного возраста должна осуществляться постепенно.
- Для решения тризовских задач можно выделить следующие этапы работы:
- **Цель первого этапа** - научить ребенка находить и различать противоречия, которые окружают его повсюду. Что общее между цветком и деревом? Что общее между плакатом и дверью? и др.
- **Цель второго этапа** - учить детей фантазировать, изобретать. Например, предложено придумать новый стул, удобный и красивый. Как выжить на необитаемом острове, где есть только коробки со жвачками?
- **Содержание третьего этапа** - решение сказочных задач и придумывание разных сказок с помощью специальных методов ТРИЗ. Например, «Вас поймала баба-яга и хочет съесть. Что делать?».
- **На четвертом этапе** ребенок применяет полученные знания и используя нестандартные, оригинальные решения проблем, учится находить выход из любой сложной ситуации.



Игры на формирование умения выделять функции объекта

«Мои друзья», «Дразнилка»

Игры на определение линии развития объекта

«Чем был - тем стал»

Игры на выявление подсистемных связей

«Где живет?»

Игра на определение подсистемных связей объектов.

«Что можно сказать о предмете, если там есть...»

«Хорошо - плохо»

Игры на объединение надсистемы и подсистемы объекта.

«Волшебный светофор»

Игры на определение линии развития объекта

«Чем был - тем стал»

«Раньше - позже»

Игры на сравнение систем

«Давай поменяемся»

«Теремок»

«Найди друзей»

«На что похоже»

«Фантазия»

«Волшебные картинки»





Игра на классификацию объекта

«Все в мире перепуталось»

Универсальные системные игры

«Числовая да-нет ка», Пространственная «да - нет ка»

«Где живет (работает)?»

«Назови часть предмета»

«Паровозик»

«Что это такое?»

«Кто (что) это такое может быть?»

«Что было бы, если убрать часть?»

«Кто кем будет?»

«Кем был раньше?»

«Узнай меня»

«Поезд»

«Что в чем?»

Игра «Вопрос - ответ»

«Четвертый лишний»



## Д/и «Что умеет делать»

Правила игры: Объект отгадать с помощью «Да-нетки» или загадки.

Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

Ход игры:

Воспитатель: Что может слон?

Дети: Слон умеет ходить, дышать, расти. Слон добывает себе пищу, перевозит грузы, людей, выступает в цирке. Он помогает людям в хозяйстве: бревна даже таскает





**Д/и «Чем был – тем стал»**  
(проводится с начала средней группы)

**Правила игры:** Ведущий называет материал, а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют ...

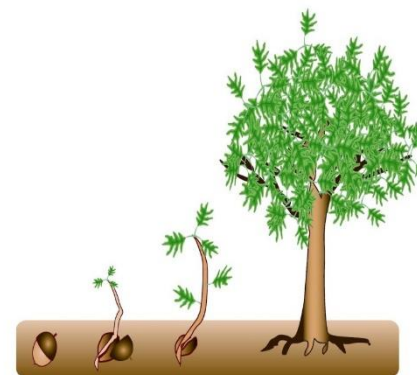
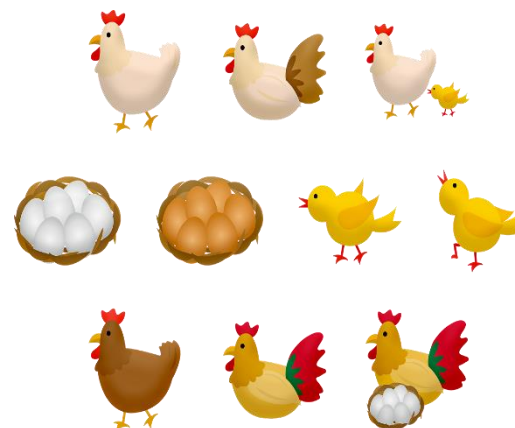
**Ход игры:** При уточнении понятия относительности размера


**Воспитатель:** Это было маленьким, а стало большим.

**Дети:** Был маленьким медвежонком, а стал взрослым медведем.

**Воспитатель:** Было деревом, а стало... Чем может стать дерево?

**Дети:** Домиком для берлоги, домик для бобра, берлога для медведя.





Д/и «Раньше - позже» - Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом.

Д/и «Дразнилка» - Ведущим называется объект. Дети, не называя его функцию вслух, подразнивают его с помощью суффиксов: -лка, -чк, -ще и др.

Д/и «Раньше - позже» - Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом.

Д/и «Что можно сказать о предмете, если там есть...» - Ведущий называет части объекта или предмета, а ребенок должен назвать, что это за объект и дать ему характеристику.

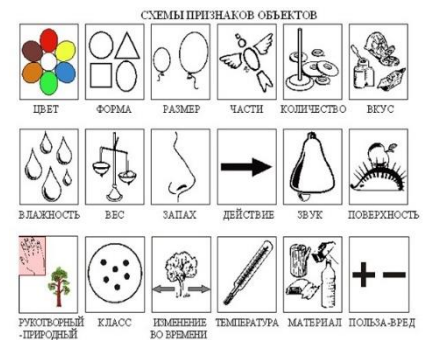
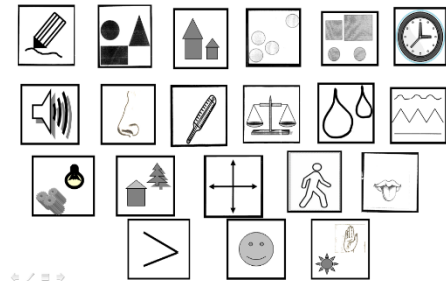
Д/и «Где живет?» - Ведущий называет предметы окружающего мира. В средней группе это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. дети называют среду обитания живых объектов.







- Д/Игра «Бывает - не бывает»
- Д/Игра: «Что на что похоже?»
- Д/Игра «Назови предмет»
- Д/Игра «Раньше - позже»
- Д/Игра «Маша-Растеряша»
- Д/Игра «Хорошо - плохо»
- Д/Игра «Сенсорный ящик»
- Д/Игра «Рыболов»
- Д/Игра «Расставь по порядку»
- Д/Игра «Назови части»
- Д/Игра «Где живет?»
- Д/Игра «Наоборот»
- Д/Игра «Назови часть предмета»
- Д/Игра «Кем был раньше?»
- Д/Игра «Поезд»















**Спасибо за внимание**

