

Слайд 1: Использование ТРИЗ – технологий в детском саду и дома

Сегодня мы с Вами отправимся в увлекательное путешествие на планету ТРИЗ. Но перед тем как отправиться в это путешествие мы с Вами должны вспомнить, а если Вы не знаете, что такое ТРИЗ и зачем он нужен, то сейчас все узнаете!!! ТРИЗ расшифровывается как теория решения изобретательских задач. Зачем он нужен спросите Вы? Я отвечу:

Слайд 2: Обществу нужны люди интеллектуально смелые, самостоятельные, оригинально мыслящие, творческие, умеющие принимать нестандартные решения и не боящиеся этого. Дошкольное детство – это тот особый возраст, когда появляется способность к творческому решению проблем, возникающих в той или иной ситуации жизни ребенка (креативность). Умелое использование приемов и методов ТРИЗ (теории решения изобретательских задач) успешно помогает развить у дошкольников изобретательскую смекалку, творческое воображение, диалектическое мышление.

Цели ТРИЗ - не просто развить фантазию и речь 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.

Слайд 3 : Задачи:

- Учить: системно воспринимать и анализировать ситуации;
- генерировать различные варианты решения задач;
- самостоятельно подмечать и стремиться разрешать противоречия.
- Развивать познавательную активность и интерес.

Прививать радость творческих открытий!

«Воспитывать и обучать

под девизом

«Творчество во всем!»»

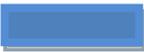
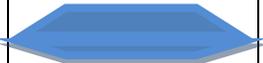
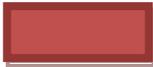
Слайд 4: Сейчас нам предстоит путешествие на планету ТРИЗ! А на чем же мы с Вами отправимся на планету ТРИЗ?

Педагоги: на космическом корабле!

А где же этот космический корабль? Его нет! Что нам делать? Как быть?

Педагоги: Нам нужно его создать!

Слайд 5 : А поможет нам в создании космического корабля морфологическая таблица (предлагаю двум – трём педагогам создать на мольберте космический корабль)

	1	2	3	4
«Нос ракеты»				
Корпус ракеты				
Форма иллюминаторов				
Количество крыльев	2	3	4	6

Задание: Построить космический корабль по комбинации А(2), Б(3), В(4), Г(1).

(Педагоги строят космический корабль)

Ну что вот такой у нас получился космический корабль! Теперь отправляемся в полёт, но что – то не хватает корабль, есть пассажиры на месте, чего же не хватает?

Педагоги: капитана!

Правильно, а капитаном буду я! Считаем от 5 до 0. 5, 4.3.2.1 ПУСК! Мы с Вами прилетели на планету ТРИЗ! И первая остановка в городе «Противоречий» и ТРИЗовские жители хотят с нами поиграть в игру:

Слайд 6 : «Много - мало»

Цель этой игры: формировать понимание относительности количества. (Если много – руки развести широко в стороны, мало – ладони сблизить, достаточно – рука на руку).

Примеры ситуаций (нужно обязательно указывать условия)

Слайд 7 : Одно ведро воды - для муравья?

Одно ведро воды - для слона?

Слайд 8 : Одно солнце в небе?

Слайд 9 : Один дом - для всех людей?

Слайд 10 : Одна нога у человека?

Одна ножка у гриба?

Ну что побывали мы с вами в городе «Противоречий», а теперь нам пора отправляться дальше

Слайд 11 : в город «Ассоциаций»(системное мышление) посмотрите, а в городе «Ассоциаций» нас встречает Теремок он у нас совсем не обычный в нем могут жить сразу разные объекты и одновременно не похожи друг на друга.

Слайд 12 : "Теремок" (с 4-х лет).

Правила игры:

Педагогам раздаются различные предметные картинки. Один ребенок (или воспитатель в младшей группе) выполняет роль ведущего. Сидит в "теремке". Каждый проходящий в "теремок" сможет попасть туда только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются слова: "Тук - тук. Кто в теремочке живет?".

Примечание: В ходе игры ведущий может менять установки: "Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты похож на меня. Или: "Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты отличаешься от меня".

Похожести и различия могут быть по функции (по назначению предмета), по составным частям, по местонахождению или по видовой принадлежности.

Например: нитки и ножницы. Похожи, так как принадлежат к одной надсистеме - предметам для шитья; могут находиться в квартире или на столе у закройщика. Похожести и различия могут быть по прошлому и будущему, по запаху, звуку, по форме, цвету, размеру, материалу. Эта игра как и предыдущая "На что похоже" закрепляет у детей алгоритм системного мышления.

Ход игры.

1 вариант:

Ведущий - ребенок выбрал машину.

Д: Тук-тук. Кто в теремке живет?

В: Это я, машина.

Д: А я стол. Пусти меня к себе жить?

В: Пущу, если скажешь, чем ты похож на меня.

Д: Я - стол, похож на тебя тем, что служу людям (удерживаю разные предметы на себе, посуду, а ты тоже служишь людям, так как перевозишь их или грузы. Ты железная, я тоже могу быть железным.

Ты, машина, живешь в доме - гараже и я живу в доме (в комнате). У тебя, машина, 4 колеса, а у меня 4 ноги. За мной ухаживают - меня моют и тебя, машина, моют. Ты, машина, издаешь запах (бензина) и я, стол, издаю запах, когда на меня ставят еду или помогают меня порошком. Мы с тобой похожи по форме. У меня крышка квадратная, у тебя тоже крыша квадратная. Я, стол, тоже могу быть такого же размера как и машина. Ты сделана из твердых человечков и я тоже. Машина может ездить и я могу ездить, так как у меня могут быть колесики.

Молодцы с теремком мы поиграли жители города «Ассоциаций» очень любят играть ещё в такую игру, игра называется «На что похоже»

Слайд 13: "На что похоже" (с 3-летнего возраста).

Цель: Развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.

Правила игры:

Ведущий - воспитатель, а в старшем возрасте - ребенок называет объект, а дети называют объекты, похожие на него.

Примечание: Похожими объекты могут по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать картинки предметные, особенно на этапе ознакомления с игрой. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

Ход игры:

В: На что похож абажур?

Д: На зонт, на Красную Шапочку, на колокол, потому что он большой, на цаплю, потому что она стоит на одной ноге.

В: На что похожа улыбка?

Д: На радуго, на месяц на небе, на солнечную погоду.

В: на что похож гриб?

В: На что похож ёж?

В: На что похожа шляпа?

Нам пора отправляться дальше и следующий город ТРИЗ – страны,

Слайд 14: город «Системного мышления». Перед Вами системный оператор нам предстоит рассмотреть стул в настоящем времени, в прошлом и в будущем.

Слайд 15 :

(педагоги совместно с ведущим рассматривают стул на системном операторе)

Ну и последний город в нашем путешествии **Слайд 16 :** это город «Фантазёры»

В городе фантазёры очень любят фантазировать, творить, сочинять и конечно же изобретать и жители этого города предлагают поиграть в игру «Мы изобретатели!»

Цель: изменить и улучшить транспорт, дом, посуду... (вам нужно взять два объекта и соединить в один объект)

(педагоги берут листы бумаги и маркеры, фломастеры и создают изобретают новый объект)

Молодцы! У Вас отлично получилось! Вы настоящие фантазёры! Но к сожалению наше путешествие подошло к концу уважаемые педагоги, нам пора возвращаться обратно на планету земля.

Педагоги отвечают...

Слайд 18: Капитан космического корабля начинает отсчёт: Считаем все вместе 0, 1,2,3,4,5 ПУСК!!! Ну что уважаемые педагоги мы с Вами побывали на ТРИЗ – планете лишь в небольших городках таких как город «Противоречий» и «Ассоциации», город Системного мышления и город «Фантазёры» - я познакомила лишь с некоторыми играми ТРИЗ страны, в заключении нашего мастер – класса я предлагаю ответить на несколько вопросов в анкете.

Слайд 18: Спасибо за внимание! Творческих Вам успехов

Анкета участника мастер – класса

« Использование ТРИЗ – технологий в МБДОУ «Золотой ключик»

1. Считаете ли вы полезной такую форму сотрудничества между МБДОУ

- Да
- Нет
- Не уверен

2. Какую информацию считаете полезной и будете использовать своей работе?

3. Наиболее яркие эпизоды мастер-класса

4. Оцените удовлетворенность содержанием мастер – класса по шкале:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

5. Оцените Ваше состояние по следующим уровням:

- усталость 1 2 3 4 5 6 7
- активность 1 2 3 4 5 6 7
- интерес 1 2 3 4 5 6 7

6. Ваши пожелания участнику мастер - класса

Спасибо за сотрудничество!

