

**Мастер-класс для педагогов**  
по теме: «Развитие творческого потенциала детей.  
**Применение методов ТРИЗ в детском саду и дома в  
контексте ФГОС ДО»**

### **Цели и задачи:**

- Познакомить педагогов с технологией ТРИЗ;
- Повысить их компетентность в сфере инновационных технологий;
- Познакомить с методикой проведения игр и упражнений по технологии ТРИЗ;

### **Содержание мастер-класса.**

ФГОС нам диктует, да и мы все хотим, чтобы наши дети были умными, всесторонне развитыми и здоровыми. А вот как конкретно это сделать, чтобы получилось качественно и легко? Об этом мы сегодня и поговорим.

Но прежде мне хотелось бы настроить Вас на нешаблонное мышление. Послушайте задачу и помогите мне её решить.

В давние времена, когда человека, за денежные долги, могли отправить в тюрьму, жил купец, задолжавший большую сумму денег некоему ростовщику. Последний — старый и уродливый — влюбился в юную дочь купца и предложил сделку: он простит долг, если купец отдаст за него свою дочь.

Отец пришел в ужас от подобного предложения. Тогда коварный ростовщик предложил бросить жребии: положить в пустую сумку два камешка, черный и белый, и пусть девушка вытащит один из них. Если она вытащит черный камень, то станет его женой, если же белый, то останется с отцом. В обоих случаях долг будет считаться погашенным. Если же девушка откажется тянуть жребий, то ее отца бросят в тюрьму, а сама она станет нищей.

Купец и его дочь согласились на это предложение. В то время, когда ростовщик наклонился за камешками для жребия, дочь купца заметила, что тот положил в сумку два черных камня. Затем он попросил девушку вытащить один из них, чтобы решить таким образом ее участь и участь ее отца.

Теперь представьте себе, что это вам надо тянуть жребий. Что бы вы стали делать, оказавшись на месте этой несчастной девушки? Или же что бы вы ей посоветовали? (возможный ответ: съесть, выбросить камень, который она достанет: в сумке останется черный - значит она достала белый)

Жизнь постоянно ставит перед нами задачи, и от их решения зависит наша судьба. Как воспитать личность, умеющую легко разрешать возникающие проблемы? Педагоги хорошо знают, что любой ребенок может быть творческой личностью, он от рождения является потенциально талантливым. И только неправильное воспитание и обучение губит в детях ростки этой одаренности...

Чтобы воспитать талантливого человека, необходимо развивать в дошкольном детстве творческое мышление, способность нестандартно мыслить, смотреть на окружающий мир. Решением этих задач занимается ТРИЗ-педагогика.

Для начала давайте определимся с понятием, что такое ТРИЗ-педагогика.

Это из молодых, известных и популярных инновационных педагогических систем. Она основана на ТРИЗ (теория решения изобретательных задач) и ТРТЛ(теория развития творческой личности), созданной Российским ученым и писателем-фантастом Генрихом Альтшуллером. Ее современное название «прикладная диалектика».

Цель ТРИЗ — не просто развить фантазию детей, а научить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов.

Девиз тризовцев – «Можно говорить все!»

Как же ввести элементы ТРИЗ в повседневную жизнь ребенка?

Данную работу необходимо проводить поэтапно:

**Задачи 1 ЭТАПА.** Научить находить и разрешать противоречия в объектах и явлениях, которые его окружают, развить системное мышление, т.е. умение видеть окружающее во взаимосвязи всех компонентов.

Системное мышление по отношению к объекту - это умение осуществлять в комплексе следующие мыслительные операции:

- выбрать объект и определить его функцию;
- определить линию развития как собственно объекта, так и его функции;

- выявить составляющие объекта;
- определить основания под построение классификационной структуры, в которой находится объект;
- осуществить сравнение объекта с другими объектами по разнообразным признакам.

Исходя из этих мыслительных шагов, работа с ребенком строиться с учетом формирования каждого составляющего: объект - функция (ресурсы); объект – подсистема (из чего состоит); объект – надсистема (частью чего является); развитие объекта во времени (что было раньше, что будет потом); сравнение систем по ряду признаков.

Итогом обучения на этом этапе является умение ребенка старшего дошкольного возраста описывать все системные связи любого объекта материального мира.

Если мы рассмотрим что-то...

Это что-то для чего-то...

Это что-то из чего-то...

Это что-то часть чего-то...

Чем-то было это что-то...

Что-то будет с этим что-то...

Что-то ты сейчас возьми, и скорее рассмотри!

"Что-то" автор: М.С.Гафитулин, г.Жуковский

Итак, попробуем описать системно понятие «Самолет». Кто попробует?  
(ответы педагогов)

"Если мы рассмотрим САМОЛЕТ, этот самолет для быстрой перевозки пассажиров по воздуху (функция), состоит он из мотора, двигателя с горючим, системы управления и корпуса с разными удобствами для пассажиров (подсистема). Самолет свое дело выполняет в воздухе, но ему надо быть еще в аэропорту для заправки, ремонта и посадки пассажиров (надсистема). Самолет относится к воздушному транспорту (классификация). Раньше были не такие самолеты. Они были менее удобные, летали недолго и низко над землей. Скорость у них была много меньше (первый вариант объекта в прошлом). В далеком прошлом люди только мечтали взлететь и были неудачные попытки сделать это с помощью крыльев, которые привязывали к рукам прыгающих с высоты смельчаков (второй вариант прошлого). Самолеты в будущем будут еще лучше, чем сейчас. Для того, чтобы они не разбивались их будут делать, например, резиновыми или со

Красную Шапочку, на колокол, потому что он большой, на цаплю, потому что она стоит на одной ноге.)

Родители играют в игру.

#### **4. Игры на умение выявлять ресурсы объекта**

**"Аукцион"** (со старшего дошкольного возраста).

На аукцион выставляются разнообразные предметы. Дети по очереди называют все ресурсы ее использования. Выигрывает тот, кто последним предложит возможное его применение. (например: Для чего нужна линейка? чтобы измерять чего-то. Вместо указки, помешать ею что -то, спину почесать. В цель метать. На кончик линейки положить что-то легкое и стрелкнуть, а на стене мишень нарисовать).

Родители играют в игру.

#### **5. Игры на объединение над- и под- системы объекта**

**«Волшебный светофор»** красный цвет означает подсистему объекта, желтый – систему, зеленый – надсистему. Таким образом, рассматривается любой объект.

Педагог показывает картинку с изображением животного.

Педагог: Если я подниму кружочек красного цвета – вы мне назовете части животного.

Если я подниму круг зеленого цвета, вы мне скажите, частью чего является животное. А если я подниму круг желтого цвета, то вы мне скажите для чего оно или какую пользу приносит.

Родители играют в игру.

**На 2 ЭТАПЕ.** Научить детей изобретать предметы с новыми свойствами и качествами: новую игрушку, необычное платье, подарок и т.д.

#### **Варианты игровых упражнений:**

**«Спаси букву от буквоеда»** - дорисовка букв и цифр до сюжетного изображения.

**«Фоторобот»** - создание образа фантастического героя из комбинации частей других героев (для средней и старшей групп).

**«Каляка»** - дорисовка линии или фигуры с последующим рассказыванием по содержанию.

специальными парашютами... Самолеты будут более надежные, скоростные и удобные для пассажиров (будущее объекта первого варианта)... Придет время и люди откажутся от строительства самолетов, люди научатся перемещаться по воздуху на большой скорости с помощью индивидуальных летательных приспособлений (будущее второго варианта)..."

Сейчас мы познакомимся с некоторыми играми:

### **1. Игры, направленные на выявление противоречий.**

#### ***Игра "Хорошо-плохо"***

По цепочке дети называют положительные и отрицательные качества одного и того же предмета. (Пример: "Книга". *Хорошо* – из книг узнаешь много интересного . . . *Плохо* – они быстро рвутся . . . и т.д.)

Родители играют в игру.

### **2. Игры на выявление функционального назначения объектов.**

#### **«Повторяка»**

Дети выбирают себе образы или получают их от ведущего. Затем ведущий называет свой образ и свойственную ему функцию, а остальные дети «примеряют» эту функцию на себя:

Я – лягушка. Я умею прыгать.

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

Я – карандаш, я тоже прыгаю, когда рисую точки. И т.д.

Основная сложность данного тренинга в том, что необходимо найти условия проявления данной несвойственной функции.

Родители играют в игру.

### **3. Игры на сравнение систем**

#### **"На что похоже" (с 3-летнего возраста).**

Ведущий называет объект, а дети называют объекты, похожие на него (если двое игроков – называют по очереди. Выигрывает тот, кто назвал последний).

Примечание: Похожими объектами 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. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи. (например: На что похож абажур? На зонт, на

**«Сделать наоборот»** - изменение свойств и назначения объекта на противоположные, превращая их в антиобъекты.

*Пример:* антисвет делает предметы невидимыми, в то время, когда свет делает предметы видимыми.

Увеличить – уменьшить. Применяется для изменения свойства объекта. С его помощью можно изменять размер, скорость, силу, вес предметов. Увеличение или уменьшение может быть в неограниченных пределах.

Динамика – статика. Применяется для изменения свойств объекта. Предварительно необходимо определить, какие свойства объекта являются постоянными (статичными), а какие переменными (динамичными). Чтобы получить фантастический объект, нужно по приему “динамика” превратить постоянные свойства в переменные, а по приему “статика” – переменные свойства в постоянные.

*Пример:* Компьютер, измененный по приему “динамика”, мог бы изменять форму ( превращать во что -нибудь). А человек, измененный по приему “статика”, имел бы всю жизнь, начиная с годика, одинаковый рост (рост взрослого человека).

**На 3 ЭТАПЕ.** Решаем сказочные задачи и придумываем новые сказки.

Для примера проведем две игры:

### **1. Игра «Полиномы фантазии»**

Загадать любое слово из 3 букв. Д О М

Под «Д» пишем слова, обозначающие предмет (существительные)

Под «О» - слова, обозначающие свойства или состояние предметов (прилагательное или образованное от него наречие)

Под «М» слова, обозначающие действие и отвечающие на вопрос «что делает?».

Составьте предложение из слов например в комбинации 2, 3, 1.

Далее придумайте фантастический рассказ, оттолкнувшись от этих сочетаний.

### **2. Игра «Создание лимерика»**

Лимерик – это английский вариант организованной нелепицы. В течении 5 минут постарайтесь придумать лимерик. Он должен быть сказочным, загадочным, можно даже использовать непонятные слова, но чтобы рифма сохранялась.

Первая строка – выбор героя (красно-синий медвежонок)

Вторая строчка – характеристика героя или его действия (по небу летал)

Третья строчка – реализация действия (как герой это сделал) (лапами как крыльями махал)

Четвертая строчка – выбор конечного эпитета или свое отношение к герою (птичек всех напугал)

Понятно ли вам задание? Пожалуйста, приступаем.

Молодцы, вы творчески подошли к созданию лимерик.

**На 4 ЭТАПЕ.** Обучаем детей находить выход из любой сложной ситуации.

В процессе выполнения предлагаемых заданий детьми не следует подвергать критике их ответы сразу, без объяснения или развития ими идеи. Скорее всего ребенок не смог ее до нас донести, правильно выразить, или мы в ней не разобрались, так как ребенок в отличие от взрослого мыслит непосредственно, неприземленно. Если мы взрослые пытаемся к решению вопроса подойти с реальной точки зрения, обдумывая каждый шаг, то ребенок не будет задумываться о законах реальной жизни.

Молодцы, вы прекрасно справились со всеми заданиями. Используйте различные приемы ТРИЗ, и перед вами в полной мере раскроется неиссякаемый источник детской фантазии. А чтобы вы лучше освоили технологию ТРИЗ я приготвила для вас буклеты.