

Тематическое родительское собрание «Применение ТРИЗ в работе с детьми»

Разработчики:
старший воспитатель Скиц Е.А.,
педагог-психолог Гринева А.В

Добрый вечер, уважаемые родители.

Сегодня у нас необычная встреча, мы с вами окажемся в интересной и увлекательной стране. И эта страна называется ТРИЗ.

Но для начала возьмите со стола листочки и нарисуйте дом и рядом с ним ель.

Обратимся к вашим рисункам. Сравним изображения домиков и деревьев.

Что вы заметили? (домики похожи)

Все дело в том, что мы привыкли к стереотипам, к которым нас приучили с детства. Если ель, то обязательно зеленая, если дом, то обязательно с крышей и трубой. А почему елка не может быть голубой, цветной? Дом можно изобразить в виде норки для животного. Это в нас срабатывает психологическая инерция, и человек идет по стандартному, наиболее привычному пути.

В основе ТРИЗ лежат методы и технологии, которые позволяют овладеть способами снятия психологической инерции, творчески мыслить, изобретать.

Что же такое ТРИЗ?

Дословно ТРИЗ - теория решения изобретательских задач. Цель: развитие с одной стороны таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность, а с другой стороны поисковой активности, стремления к новизне, развитие речи и творческого воображения.

Для более полного представления о приемах ТРИЗ я предлагаю вам поиграть.

1. Игра «Назови часть предмета» учит «разбирать» любой объект на составляющие части.

Взрослый говорит слово (предмет):

- ДОМ.

Ребенок, должен назвать части этого объекта:

- КРЫША (крыльцо, дверь, окно, чердак, подвал...)

2. Игра «Мои друзья» учит находить аналогии.

Деткам помладше можно предложить набор картинок.

Мы знаем, что предметы могут быть похожи – цветом, формой, размером, назначением, частями и т.д.

I этап Взрослый говорит: Я – мяч. Мои друзья – все предметы круглой формы. Ребенок называет предметы круглой формы.

Д: Я – круглый шарик, я – круглый арбуз, я – круглая тарелка...

В: Я — вертолет. Мои друзья – все, что умеет летать.

Д: Я – птица, я – листочек, я – самолет, я – ракета...

II этап

В: Лошадь перевозит груз, а кто еще из животных выполняет эту функцию?

Р: Перевозят груз слон. Может собака – на Севере, олень, верблюд.

В: Заяц умеет скакать, а кто еще из животных умеет скакать?

Р: Умеет скакать кенгуру, белка, лошадь.

3. Игра «Хорошо-плохо»

учит находить в одном и том же предмете, действии плохие и хорошие стороны. Такая игра постепенно подводит детей к пониманию противоречий в окружающем мире.

Проводится в несколько этапов.

I этап. Выбирается объект, который не вызывает у ребенка стойких ассоциаций, положительных или отрицательных эмоций. Такими объектами могут стать: карандаш, шкаф, книга, лампа и т.д. Необходимо назвать хотя бы один раз, что в предлагаемом объекте «плохо», а что «хорошо»; что нравится и не нравится; что удобно и неудобно и т.д.

Например, настольная лампа:

- хорошо, что красивая;
- плохо – неустойчивая;
- хорошо, что стеклянная – от нее много света;
- плохо – легко может разбиться;
- удобно, потому что можно поставить на стол;
- неудобно – нельзя повесить на стену.

Варианты для обсуждения: стол; зеркало; часы; ручка; шкаф; кухонная плита; холодильник; кровать; телевизор; тетрадь; компьютер; клей; магнитофон; телефон; точилка; чемодан.

II этап. Ребенку предлагаются для игры объекты или явления, вызывающие у ребенка стойкие положительные или отрицательные эмоции, что приводит к однозначной оценке: кукла – «хорошо», лекарство – «плохо» и т.д.

Например, делать уколы:

- плохо, потому что больно;
- хорошо – быстро поправишься;
- не нравится – страшно;
- нравится – после уколов мама хвалит за храбрость;
- не люблю, потому что иголка острая и колется;
- люблю, потому что мама потом сказки читает.

Варианты для обсуждения:

- объекты и явления, вызывающие стойкие положительные эмоции: хорошо кушать; быть послушным; пирожное; мороженое; быть добрым; быть щедрым; улыбаться.

- объекты и явления, вызывающие стойкие отрицательные эмоции: кричать; делать уколы; **грязная вода**; обижать слабых; **быть жадным**; быть ябедой; драться.

III этап. Когда ребенок научится выделять противоречивые свойства простых объектов и явлений, можно переходить к рассмотрению положительных и отрицательных качеств в зависимости от условий, в которые ставятся эти объекты и явления.

Например, мороз:

- хорошо, когда сидишь дома у теплой батареи;
- плохо, когда стоишь на остановке и ждешь автобуса.

Варианты для обсуждения: снегопад; **громкая музыка**; теплая шуба; жаркое солнце; сильный мороз; дождь; разбитая тарелка; домик в деревне; **гости**; сломанный карандаш.

4. Игра «Что будет, если...» данная игра учит детей переносить свойства одного предмета на другой.

Например, что будет, если пол будет колючим? Как будете ходить? Удобно или нет? Походи по колючему полу.

Если стул будет колючим? Как будете сидеть? Удобно или нет? Посидите на колючем стуле. Горячим?

Стол, кровать – бумажные, тканевые.

5. Игра «Фантазия» - развивает умение находить ресурсы предметов, заменять их на другие предметы.

Ход: Представьте себе, если на земле исчезнут ... - все пуговицы. Чем их можно заменить? (липучками, кнопками, крючками, замками).

- все книги
- все игрушки

6. Игра «Цепочка» развивает умение составлять цепочку слов, каждое слово должно тянуть за собой следующее.

I этап. Взрослый с ребенком по очереди называют объект, его свойство, объект с названным свойством, другое свойство нового объекта и т.д.

Например: 1. Морковь. 2. Морковь сладкая. 3. Сладким бывает сахар. 4. Сахар белый. 5. Белым бывает снег и т.д.

Далее в цепочке слов могут быть все части речи, а также сочетания слов. Отталкиваясь от исходного слова, составляют цепочку (каждая новая ассоциация находится не по первому, а по последнему слову). Цепочка слов может закончиться произвольно или тем словом, от которого «тянули» гирлянду.

Например:

дорога – извилистая – крутая – яйцо – скользкое – горка – снег – пустыня – сахар – вкусно – компот – фрукты – много – заболел – больница – лекарство – горькое – лук – грядка – огород – дорога.

II этап. Взрослый предлагает ребенку составить длинный поезд из слов.

Взрослый называет слово например: зима – (какая?).

Ребенок: снежная, метельная, вьюжная, суровая, холодная.

Взрослый: А что ещё бывает холодным?

Ребенок: мороженное, лёд, снег, ветер.

Взрослый отталкиваясь от последнего слова, задаёт вопрос: А ветер какой?

Ребенок: Северный, южный, сильный и т. д.

7. Игра «Наоборот».

Позволяет подвести детей к пониманию противоречий между предметами и явлениями окружающей действительности.

I этап. Начинать играть можно с 3х летнего возраста.

Взрослый называет одно слово. Ребенок, называет слово, имеющее противоположное значение.

Например: 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; медленный – быстрый; трусливый – храбрый; утро – вечер; рано – поздно; тихо – громко; горе – радость; темно – светло; сытый – голодный; далеко – близко; вредный – полезный.

На II этапе игры можно предложить ребенку вставлять недостающие слова противоположного значения в стихотворные строки и отгадывать загадки.

Например:

Я антоним к слову «зной»,
Я в реке, в тени густой,
И в бутылке лимонада,
А зовут меня... (прохлада)

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)

Далее предлагается закончить пословицу.

Например:

Ученье свет, а неученье... (тьма)
Знай больше, а говори... (меньше)
Корень ученья горек, да плод... (сладок)
Не бойся врага умного, бойся друга... (глупого)
Лучшая вещь – новая, а лучший друг... (старый)

На III этапе игру можно усложнить, предлагая подобрать к заданному слову противоположное по назначению (функции):

Например:

карандаш (пишет) – резинка (стирает).

- 1) ножницы (разрезают) - ? (сшивает)
- 2) огонь (поджигает) - ? (тушит)
- 3) лед (холодит) - ? (греет)
- 4) дождь (поливает) - ? (высушивает)
- 5) порошок (чистит) - ? (пачкает)
- 6) ручей (бежит) - ? (стоит)
- 7) холодильник (замораживает) - ? (оттаивает)
- 8) шуба (греет) - ? (холодит)

Когда выявление противоположных свойств перестанет вызывать у ребенка затруднения, можно переходить к следующему, **IV этапу**: после нахождения противоположного по значению слова найти третье, которое несло бы в себе смысл первых двух слов.

Например:

горячий – холодный = уют, ребенок (горячий, когда у него температура);

темный – светлый = тельняшка, день, пятно;

черный – белый = телевизор, жизнь, зебра.

Варианты для обсуждения:

- 1) вредный – полезный = ? еда, напитки, гусеница,
- 2) далекий – близкий = ? бинокль, человек,
- 3) чистый – грязный = ?
- 4) добрый – злой = ?
- 5) свободный – занятой = ?

8. Игра «На что похоже» обучает детей сравнивать разнообразные системы.

Взрослый называет объект, а ребенок называет объекты, похожие на него.

Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно просить объяснить, почему ребенок решил, что названные объекты похожи.

В: На что похож абажур?

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

В: Половник.

Р: На ковш у экскаватора, на созвездие "Большая медведица", на зонтик, на лопату, на микрофон, так как микрофон имеет две части: сам микрофон и ручку, а половник тоже состоит из ковша и ручки. Микрофон тоже может быть металлическим как и половник, или в нем могут быть металлические части и так далее.

В: На что похож дождь?

Р: На лейку, когда из лейки что-то поливают, на душ.

В: А душ какой бывает?

Р: Холодный и теплый. И дождь летом бывает теплым, а осенью холодным. А еще дождь похож на разбрызгиватель, который мама ставит на огороде и поливает ягоды и овощи.

В: На что похожа иголка?

Р: На булавку, на кнопку, на гвоздь, на лезвие ножа, на стержень от ручки.

В: То есть все эти предметы объединяются одним признаком: острые и металлические.

Р: Еще на колючки у ежика и кактуса, на застежку у сережки, которая в ухо вставляется, она тоже острая.

9. Игра «Чудесный мешочек».

Взрослый с ребенком по очереди вынимают предметы из мешочка. Надо придумать, кем или чем этот предмет будет в сказке, затем вынимается следующий предмет и продолжается рассказ. Когда история закончилась, предметы собирают вместе и начинается новая история. Важно, чтобы каждый раз получилась законченная история, и чтобы в разных ситуациях придумывались разные варианты действий с одним и тем же объектом.

10. Игра «Перевертывание сказки».

1 вариант: изменяем немного текста реальной сказки, после того, как ребенок Вас исправил, продолжаем рассказывать, а потом снова меняется сюжет, но линию настоящей сказки ведём до конца.

Например: «Жила – была девочка, звали её Желтая шапочка». Ребенок: «Не жёлтая, а Красная!». Взрослый: «Ах, да, Красная! Так назвал её папа и назвал...» Ребенок: «Не папа, а мама!»

2 вариант: Взрослый рассказывает знакомую сказку правильно, а ребенок по ходу ее "перевертает". (с подготовительной группы)

Например:

Сказка "Царевна лягушка".

В: Было у отца 3 сына.

Р: Не 3, а 20.

В: Однажды собрал их царь и говорит: "Пора вам жениться!"

Р: В лес по грибы идти.

В: Сыновья отвечают: "А где нам жен искать?"

Р: Грибы искать.

В: Возьмите по стреле, выйдите в чисто поле. Куда стрела упадет, там и судьба ваша.

Р: Не по стреле, а по валенку.

В: У старшего сына упала стрела на боярский двор.

Р: На елку, по шишке.

В: У среднего сына - на купеческий двор. Подняла его купеческая дочь.

Р: В магазин, попала в бутылку молока.

В: У младшего сына в болото, к лягушке.

Р: В цирк, попала в укротителя тигров.

Примечание: всю сказку рассказывать не надо.

Сказки "Репка", "Теремок", "Колобок", "Курочка Ряба".

11. Составление загадок Важно выслушать идеи ребенка и одобрять самые неожиданные и оригинальные. Таким образом, у детей устраняется боязнь неправильного высказывания.

Модели составления загадок

I. Модель составления загадок и сравнений

Объект

Свойства

Аналогичные свойства у других объектов.

Данные заносим в таблицу. Допустим, сочиняем загадку о цыпленке.

Какой ?	Что такое же?
желтый	солнышко
пушистый	мех
легкий	пух

Разделив каждую пару выражениями «но не» или «как» получаем фразы сравнения с

элементом загадки:

«Желтый, но не солнышко»,

«Пушистый, но не мех»,

«Легкий, но не пух».

Или же:

«Желтый, как солнышко»,

«Пушистый, как мех» и т.д.

II. Возможен другой вариант, когда объект сравнивается с другими предметами и при этом указываются отличия.

Объект

Схожий объект

Отличия

Например, рассматриваем объект – мяч.

На что похож?	Чем отличается?
Земля	маленький
Воздушный шарик	прочный
яблоко	несъедобный

Получилась загадка:

«Как Земля, но маленький,

Как воздушный шарик, но прочный,

Как яблоко, но несъедобный»

III. Модель работы по прямой аналогии.

Объект

Описание функции

Прямой перенос их на объект.

Рассматриваемый объект – мяч.

Что делает?	Чем такое же?
скачет	кенгуру
катится	колесо

летит	птица
-------	-------

Получаем:

«Скачет, но не кенгуру,

Катится, но не колесо,

Летит, но не птица».

После заполнения таблички предлагает прочитать загадку, вставляя между строчками правого и левого столбцов связки "Как" или "Но не". После освоения модели, "Какой - что бывает таким же" на активном уровне необходимо познакомить детей с особенностями сравнений.

Практическое задание: Каждая команда, используя таблицу, придумывает загадку и загадывает ее второй команде.

Сегодня мы Вас познакомили с некоторыми приемами ТРИЗ. Регулярно проводя такие игры, вы увидите заметные изменения в речевом и мыслительном процессе вашего ребенка. Благодарим вас за такую продуктивную работу, надеюсь, что эта информация будет полезной для Вас, и вы обязательно примените ее на практике дома.

Решение родительского собрания.

1. Принять к сведению информацию о приемах ТРИЗ.
2. Принять участие в изготовлении книжек - малышек с загадками по проекту «Зима».