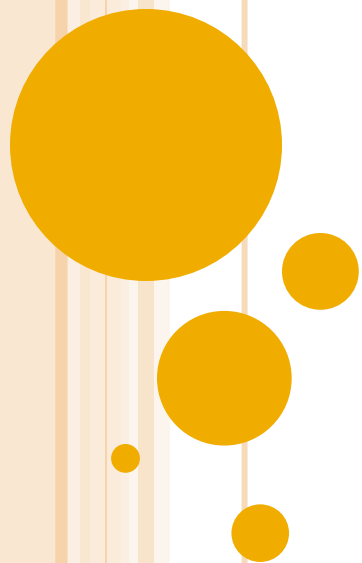


ТРИЗ В РАЗВИТТИ ДОШКОЛЬНИКА



ТРИЗ – ТЕОРИЯ РЕШЕНИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЬСКИХ ЗАДАЧ

- «ТРИЗ – азбука талантливого мышления, каждый человек обязан быть творчески грамотным» (Г. С. Альтшуллер).
- Главная цель – формирование у детей творческого мышления, т. е. воспитание творческой личности, подготовленной к стабильному решению нестандартных задач в различных областях деятельности.
- ТРИЗ позволяет снять психологический барьер, убрать боязнь перед новым, неизвестным, сформировать восприятие жизненных и учебных проблем не как непреодолимых препятствий, а как очередных задач, которые надо решать.



ОСНОВНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

- Развитое воображение в двух его формах: порождение идеи и возникновение плана её реализации;
- Оригинальность мышления – самостоятельность, необычность, остроумность решения /по отношению к традиционным способам решения/;
- Беглость мышления – богатство и разнообразие ассоциаций, количество образовавшихся связей, способность реагировать на идеи в пределах ограниченного времени;
- Интеллектуальная творческая инициатива – направленность на выход за рамки данных задач и требований повседневной действительности;
- Широта категоризации – отдаленность ассоциаций, неожиданность использования предметов, придания им нового функционального значения, обобщения явлений, не имеющих очевидных связей;
- Гибкость – способность приспосабливаться к неожиданным изменениям ситуации.



- ТРИЗ предлагает путь целенаправленного руководства творческим развитием детей.
- Творческие задания носят открытый характер, не имеют правильного ответа.
- Роль взрослого состоит в том, чтобы не только понять и принять разнообразные решения, но и показать детям правомерность этих различий, а иногда и защитить нестандартную работу.

ДЕВИЗ:

«МОЖНО ГОВОРИТЬ ВСЕ»



КАРТИНКА БЕЗ ЗАПИНКИ

- Авторы: И.Н.Мурашковска, Н.П.Валюмс
- Цель: развитие творческого воображения и формирование диалектического способа мышления дошкольников.

Диалектика - (др. греч.) - это искусство добиться истины путем раскрытия противоречий.

Задачи:

- формировать умения связно высказывать свои мысли,
- строить диалог,
- составлять творческий рассказ на определенную тему.



ЭТАПЫ

ЭТАП 1

СОСТАВ КАРТИНКИ

- Что нарисовано на картине?
- Все предметы и объекты переплетаются, перекрывают друг друга, разнообразие форм не дает сосредоточиться. Как выделить что - В этом пёстром калейдоскопе?
- «Дели - давай» - волшебник. Он умеет делить и объединять. Смотрит на человека и видит сразу все части его тела. Посмотрите на карту взглядом «Дели», для надёжности сложим ладошки, чтобы получился глазок; да так, чтобы в глазок попал один объект. Итак; говорит волшебник «Дели», но не повторяйте друг друга. Каждую находку я буду записывать на доске, обводя О. Идет охота за подробностями.



ЭТАП 2

СВЯЗЬ И ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МЕЖДУ ОБЪЕКТАМИ

- Волшебник «Давай» предложил соединить найденные вами детали смысловой ниточкой. Пора наводить порядок; соединить части в целое. С чего начнём, какие два объекта соединим, объясним свой выбор, чем похожи и чем могут дополнить друг друга
- Например:
КОТЕНОК (действие: сидит, играет и т.п.) ТРАВА и т.д.
- Количество мнений на доске растёт, рисунок начинает напоминать паутину; а дети стараются соединить все О, выплёскивая свою энергию, получают удовлетворение от собственной находки. Дети говорят полными предложениями, в этом им поможет волшебник «Дели - Давай».



ЭТАП 3

ХАРАКТЕРИСТИКА ОБЪЕКТОВ И ДЕЙСТВИЙ

- Основу для рассказа мы подготовили, но в нём нет образов. Рассказ надо разукрасить яркими красками, чтобы картина ожила.
- Когда мы определили состав картины, то воспринимали мир глазами, а ведь есть ещё и другие органы чувств (осязание, обоняние, слух).
- Чтобы их применить, надо перешагнуть через рамки картины, закрыть глаза и представить, что мы попали в картину.
 - Что чувствуете?
 - Прислушайтесь, какие звуки вас окружают?
 - Потрогайте все что можно. Что ощущаете?
 - Вдохните запах того, что тс окружает.
 - Пробуйте что - либо на вкус.

Итак шаг третий - усиление образности характеристиками.

- Используем приём вхождения в картину с помощью каждого органа чувств поочередно. Можно при этом последовательно передвигаться: по кружкам и линиям схематичного рисунка. Рассказываем о полученных впечатлениях.



ЭТАП 4

КОПИЛКА ОБРАЗНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

- Трудно разбудить пассивную память детей, в которой хранятся полузабытые слова. Пополнение словарного запаса образными характеристиками происходит в несколько этапов.
 1. пассивный: ребёнку объясняют смысл слова на примерах.
 2. полуактивный: ребёнок воспроизводит новое слово в ответ на вопрос воспитателя.
 3. активный: ребенок самостоятельно вспоминает новое слово и использует его как: средство для выполнения какой-либо задачи.
 4. автоматический: новое слово само собой возникает в речи ребёнка без сознательного поиска и напряжения памяти.
- Итак, мы смотрим на картину и подбираем характеристику одному из объектов. Здесь решает воспитатель, какое слово хочет ввести в активный словарь.

Котенок: составляем загадку для активного этапа

пушистый

плед

сонный

мишка

забавный

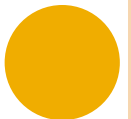
волчок



ЭТАП 4

пушистый, но не плед,
сонный, но не мишка,
забавный, но не волчок (котенок).

- Так дети вводят новое слово в активный словарь, так постепенно и наступает автоматизация.
- Читаем в словаре:
Сонный – погружённый в сон, спящий.
- Итак следующий шаг. Копилка образных характеристик.
- Узнаём значение новых слов в толковом словаре. Вспоминаем, рассматриваем предметы на рисунках, используем их для сравнений и составления загадок.



ЭТАП 5

СОБЫТИЯ ПРЕДШЕСТВУЮЩИЕ И ПОСЛЕДУЮЩИЕ

«Отставай - забегай».

- Наша камера обследовала все уголки картины. Закончилась ли её работа? Нет. Для нового взгляда мы переложим камеру в руки другого волшебника «Отставай - забегай». Он позволяет нам познакомиться с событиями предшествующими и последующими: найти начало и конец рассказа. А также выстроить события в нужной последовательности.
- Выбираем героя и представим, что он делал раньше, до появления на этой картине, что будет делать потом.



ЭТАП 6

РАЗНЫЕ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ.

- РАССКАЗ ПО КАРТИНЕ зависит от рассказчика, от его точки зрения, которая сделает рассказ необычным, впечатляющим.
- Определяем состояние героев, превращаемся в персонаж.
- Игра «Хорошо - плохо» (чего больше х - п. в этот день)
- Картина становится ближе, т.к. они как бы побывали в картине, пережили разные состояния и смогли высказать своё отношение.
- Переход на разные точки зрения определяет состояние одного из героев. Описываем события с точки зрения этого героя. Затем находим другого героя в ином состоянии и описываем всё с новой точки зрения. Включаем эти описания в рассказ.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

- ПОЯВЛЯЕТСЯ АКТИВНОСТЬ ДЕТЕЙ, им интересно работать. Работать начинают и те дети, которые обычно молчат. Активность на таких занятиях высокая, т.к. картины как бы оживают, дети становятся их живыми свидетелями или участниками, высказывания их сочные, яркие, образные.



○ СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

