

Картотека
«Игры по технологии
ТРИЗ для детей
дошкольного возраста»



Составила
Тимошенко С.П.
воспитатель ВКК

Методы и приемы ТРИЗ

1. Метод мозгового штурма

Цель метода: постановка изобретательской задачи и нахождение способов ее решения.

- Как не промокнуть под дождем?
- Как выгнать лису из заюшкиной избушки?
- Как не пустить медведя в Теремок? и т. д.

2. Метод фокальных объектов (МФО)

Цель метода: развитие воображения, фантазии, обучение управлению своим мышлением.

Фантастическое животное: обезьянозаяц - умеет лазать по деревьям и быстро бегать и прыгать. Новая игрушка: говорящий мячик - прыгает и поет песенки.

3. Метод каталога

Цель метода: обучение творческому рассказыванию, обогащение активного словаря, развитие фантазирования.

4. Метод маленьких человечков

Цель метода: знакомство детей с моделированием мира, с анализом природы вещества или явления.

В жидком, твердом, газообразном состоянии живут маленькие человечки. В жидком - жидкие и т. д.

- В чем живут жидкие человечки?
- В чем одновременно живут и твердые и жидкие человечки?.

5. Метод золотой рыбки

Цель метода: развитие фантазирования, обогащение словаря, заучивание стихотворений.

«Сказка о рыбаке и рыбке» А. С. Пушкина.

Реальная составляющая - поймал старик неводом рыбку.

Фантастическая составляющая - говорит человеческим голосом, и плавает в море.

Как сделать так, чтобы рыбка могла говорить, оказалась в море.

6. Метод Робинзона

Цель метода: выделение детьми ресурсов объекта, создание фантастических ситуаций.

Ребенок оказался на необитаемом острове (заблудился в лесу; уплыл на плоту без весла; оказался в Африке). Как спасти себя или друга?

7. Метод системного анализа

Цель метода: формирование системного мышления (оценивание прошлого и настоящего объектов, предметов).

Система (это совокупность элементов, объединенных в объекте) -яблоко; подсистема объекта- то, из чего состоит система-подсистема яблока- кожура...; надсистема объекта- то, частью чего является система- яблоко- фрукты, овощной магазин, сад.

.....

<u>«Хорошо - плохо»</u> (метод мозгового штурма, с 3-х лет) <u>Цель:</u> учить выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны. <u>Ход игры:</u> воспитателем или ведущим называется любой объект или явление, у которых определяются положительные и отрицательные стороны.	<u>«Что умеет делать?»</u> (метод мозгового штурма, с 3-х лет) <u>Цель:</u> развивать активный словарь детей, развивать фантазию. <u>Ход игры:</u> объект можно показать на картинке, загадать с помощью загадки или игры «Да-нет», дети должны определить, что умеет делать объект или что можно сделать с его помощью. Дети перемещают объекты в фантастические, нереальные ситуации и определяют, какими дополнительными функциями может обладать объект. <u>Пример:</u> - <i>Что может мяч?</i> - <i>Давайте пофантазируем: наш мяч попал в сказку «Колобок». Как он может помочь Колобку?</i>
<u>«Все в мире перепуталось»</u> (метод системного анализа, с 3-х лет) <u>Цель:</u> учить детей систематизировать предметы, явления; развивать память, обогащать словарный запас детей. <u>Ход игры:</u> используется «модель мира». На этапе ознакомления с игрой состоит из двух частей: рука человека (рукотворный мир) и дерево (природный мир). Дети определяют предмет на картинке к той или иной части модели, они должны объяснить, почему сделали такой выбор. <u>Усложнения:</u> каждая часть модели делится на новые секторы, постепенно с расширением представлений детей об окружающем мире. Природный мир: воздух, вода, земля. Рукотворный мир: одежда, обувь, мебель, посуда, транспорт, игрушки, ... Постепенно «модель мира» можно заменить цветовыми знаками. <u>Пример:</u> <i>Утка...К какому миру она относится? К природному. Почему?</i>	<u>«На что похоже»</u> (метод мозгового штурма, с 3-х лет) <u>Цель:</u> развивать воображение ребенка, его связную и образную речь. <u>Ход игры:</u> ведущий называет объект, а дети называют другие объекты, похожие на него по разным признакам. На этапе обучения игре можно пользоваться предметными картинками. <u>Пример:</u> - <i>На что похожа улыбка? (на радугу, на месяц на небе, на солнечную погоду, на маму)</i> - <i>На что похож звук Р? (на шум мотора, на рычание)</i> - <i>Произнесите звук Р. Назовите слова, в которых есть этот звук.</i> <u>Усложнение:</u> составление мнемотаблиц из 4-х, 9-ти, 16-ти квадратов (общее между предметами, цифрами, буквами, фигурами; последующая запись вытекает из предыдущей).

.....

.....

<u>«Раньше-позже»</u> (метод системного анализа, с 3-х лет) Цель: учить детей ориентироваться во времени, в пространстве, в действиях; развивать диалогическую речь. Ход игры: ведущий – воспитатель называет какую – либо ситуацию, а играющие говорят, что было до этого, или что будет после. Модно сопровождать показом (моделирование действия). Пример:- Мы сейчас на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку? - Какой сегодня день недели? А какой день недели был вчера? Какой день недели будет завтра?	<u>«Один, два, три, ко мне беги»</u> (метод системного анализа, с 3-х лет) Цель: учить детей систематизировать предметы, явления; развивать память, обогащать словарный запас детей. Ход игры: ведущий – воспитатель раздает играющим детям картинки с изображением различных объектов. Дети находятся на другой стороне зала, группы. Подбегают к воспитателю по определенной установке. Пример: Один, два, три, у кого есть крылья, ко мне беги! Усложнение: в старших группах подбираются объекты, более сложные по содержанию, а так же явления природы и объекты неживой природы. Ведущим может быть ребенок, он анализирует, не ошиблись ли играющие, выделяя свойства системы.
<u>«Где живет?»</u> (метод системного анализа, с 3-х лет) Цель: учить детей устанавливать взаимосвязи предметов и материалов, активизация словаря. Ход игры: ведущий называет предметы окружающего мира. Это могут быть неживые объекты из ближайшего окружения, и объекты живой природы, и любые предметы и явления реального и фантастического миров. Дети называют среду обитания живых объектов, место нахождения реальных объектов, вымышленное место размещения фантастических объектов. Пример: Где живет подорожник? На дорожке, на лужайке, на полянке. Может жить в аптеке. Где живет гвоздь? В столе. На мебельной фабрике. В коробке для инструментов...	<u>«Мои друзья»</u> (метод мозгового штурма, с 4-х лет) Цель: активизировать словарь детей, диалогическую речь, развивать фантазию. Ход игры: дети выбирают картинки с изображением различных объектов. Ведущий превращается в какой-то предмет и ищет друзей по разным признакам. Выбранный друг объясняет, почему его выбрали. Усложнение: на основе этой речевой игры разработана серия дидактических игр «Собери картинку дружочка и расскажи о ней» (дружочки снеговика, весны, веселого настроения и др.). Цель: учить детей помогать друг другу, договариваться в своей подгруппе. Игра включается в работу по развитию речи, в индивидуальную и подгрупповую работу в свободное время.

.....

«Волшебный светофор»

(метод системного анализа, с 4-х лет).

Цель: развивать монологическую речь детей, память, внимание, фантазию.

Ход игры: объединение над- и под-систем, воспитатель использует кружки трех цветов: красный подсистема, желтый- система, зеленый- надсистема.

Пример: Машина. Кружок красного цвета – из чего состоит машина, кружок зеленого цвета – частью чего является система, кружок желтого цвета – для чего нужна машина

«Наоборот»

(метод мозгового штурма, с 4-х лет)

Цель: учить подбирать анонимы, слова, противоположные по значению.

Ход игры: всем известная и популярная игра на подбор слов, обратных по смыслу (это и свойства предмета, и его признаки, и действия).

Пример: Острый – тупой,
быстрый – медленный,
холодный – горячий,
разъединять - соединять...

Усложнение: к каждой паре найти объект, в котором сочетались бы оба свойства

«Чем был - чем стал»

(метод системного анализа, метод маленьких человечков, с 4-х лет)

Цель: учить детей устанавливать взаимосвязи предметов и материалов во времени.

Ход игры: ведущий называет материал, а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют. Затем, ведущий называет предметы рукотворного мира, а дети определяют, какие материалы использовались при их изготовлении.

Пример: Было раньше тканью, а стало... платьем, одеждой, занавесками, скатертью.

Сейчас это картина, а было... красками, пустым холстом. А что еще стало из красок? Пятно, клякса, грязная вода

«Дразнилка»

(метод мозгового штурма, с 5-ти лет)

Цель: расширять словарный запас детей малышей, учить слушать друг друга, высказывая свое мнение.

Ход игры: дети с помощью суффиксов -лка, -чок, -ище образуют новые слова- названия.

Пример: Кошка: мяукалка, бегалка, кусаще, драчище, сонечка.

Мяч: прыгалка, игралочка, разбивалище, каталочка.

Лопата: разбивалка, копалка, игралочка, рылочка, жележище, копалище.

Заяц: прыгалка, белячок, трусище.

Птичка: махалка, леталочка, свистелочка, прыгалище.

.....

«Фоторобот» <i>(метод фокальных объектов, с 5-ти лет)</i> <u>Цель:</u> развивать монологическую речь детей, память, внимание, фантазию. <u>Ход игры:</u> дети составляют героя из частей других объектов, героев других сказок. <u>Усложнение:</u> придуманного героя зарисовать и «отправить» его в новую сказку	«Теремок» <i>(метод системного анализ, с 5-ти лет).</i> <u>Цель:</u> развивать воображение ребенка, его связную и образную речь. <u>Ход игры:</u> гостями «Теремка» становятся предметы, связанные между собой какой-либо системой. Для определения объектов используются медальки с изображением объектов. В «Теремок» попадают только те «объекты», которые назвали, чем они походят на ведущего. <u>Усложнение:</u> в «Теремок» могут попасть только те объекты, которые отличаются от ведущего; от других жителей «Теремка». Объяснить, чем
«Помоги герою» <i>(метод Робинзона, с 6-ти лет)</i> <u>Цель:</u> развивать фантазирование детей, способствовать свободному общению малышей друг с другом и с воспитателем, формировать коммуникативные способности. <u>Ход игры:</u> дети размышляют, как помочь герою выйти из сказочной или придуманной ситуации. <u>Пример:</u> Железное яичко упало на хвостик мышке и придавило его. Как помочь мышке?	«Волшебный телевизор» <i>(метод системного анализа, с 6-ти лет).</i> <u>Цель:</u> развивать свободное общение детей с воспитателем, формировать грамматический строй речи, способствовать практическому овладению нормами связной речи. <u>Ход игры:</u> выявляются все связи системы с помощью схемы-телевизора с 9 экранами, которые открываются по очереди. Словесное восстановление по стихотворению: <i>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...</i>

.....

Что-то ты сейчас возьми, на экранах рассмотри!

«Лимерики»

(от англ. - вариант сказочной небылицы).

(метод каталога, с 6-ти лет).

Цель: учить детей решению сказочных задач, моделированию и инсценированию новых сказок.

Ход игры: сочинение шуточных четверостиший, сохраняя рифму.

Пример: - первая строка - герой (необходимо выбрать самому ребенку,

- вторая строка – характеристика героя или его действие,

- третья строка - реализация действия,

- четвертая строка - выбор конечного эпитета для героя или свое отношение к герою

Примерные вопросы для метода мозгового штурма

- Как не ссориться с мамой?
- Как помочь себе фантазировать?
- Как не промокнуть под дождем?
- Как выгнать лису из заюшкиной избушки?
- Как не пустить медведя в Теремок?
- Как спасти собаку, плавающую на льдине в холод?
- Что сделать безудержно веселое?
- Как спасти птиц в невыносимо холодную зиму?
- Чем можно рисовать на бумаге? На асфальте? На снегу?
- На чем еще можно рисовать?
- Чем размешать сахар в стакане, если нет ложки?
- Что будет, если уничтожить всех волков?
- Что будет, если слон увеличится до размеров синего кита? (слон в высоту 4, 5 метра, весом 5 тонн, кит в длину 30 метров, весом более 100 тонн)
- Что будет, если увеличить длину ног зайца в 10 раз?
- Что будет в озерах, если уничтожить всех щук?
- Как сделать необычную льдинку?
- Как курочке спасти своих цыпляток от коршуна?
- Как можно поприветствовать хорошего человека?
- Как помочь черепахе, когда она перевернулась на спинку?
- Как проникнуть в комнату, не открывая дверь?
- Как достать сосульку с крыши?
- Как уберечь прохожих от падающих сосулек?
- Как украсить группу детского сада к Новому году? К другим праздникам?
- Что положить в торт, чтобы он стал вкусным? А в манную кашу?
- Куда в группе можно спрятать куклу?
- Куда я спрятала конфету?
- Какие качества птиц ты хотел бы иметь?
- Как найти самого умного человека в королевстве?
- Чем вреден комар? Чем комар полезен?
- Как можно определить время, если нет часов?
- Что можно сделать, чтоб любимая игрушка никогда не терялась?
- Придумать новое природное явление.
- Как сделать природное явление необычным (усилить, поменять что-то местами, перевернуть)
- Придумать дом будущего. Дом волшебника. Дом мечты.
- Придумать насекомое с необычными свойствами.