Муниципальное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад №50»



 Консультация для педагогов

 Подготовила Бучина О.А.

 Воспитатель первой категории

Ярославль

 2020

Методы и приёмы ТРИЗ-технологии, их характеристика

**Метод Мозгового Штурма**  предложен американским учёным А. Осборном, используется для активизации мыслительных операций, развития ассоциативных связей, как групповое и индивидуальное обсуждение разнообразных проблемных ситуаций. Например, нужно придумать и сочинить необычный рисунок, а изобразительных материалов нет. Как быть? Что же делать? То есть, ставится некая задача, решение которой дети предлагают сами. Главное в том, чтобы ребенок сам мог выдвигать разные, даже самые невероятные и нереалистические идеи и решения.

*Мозговой штурм* — из большого числа высказанных вариантов решения и творческих идей отбираются наиболее перспективные с практической точки зрения. Этот метод можно назвать «палочкой-выручалочкой», поскольку с его помощью дети могут найти выход из сложной ситуации (как спасти Снегурочку, как рисовать без кисточки, как перенести воду в решете и т. д.).

*Организация и проведение мозгового штурма:*

Подготовительный этап:

-чёткая и понятная формулировка проблемы

-формирование команды участников и распределение ролей

-выбор кандидатуры ведущего.

Основной этап:

Педагог поощряет творческий азарт и энтузиазм своих воспитанников, не критикует, не оценивает, не ограничивает высказываемые мысли и предложения. Выслушиваются и принимаются к обсуждению даже самые абсурдные и смелые идеи.

Содержание основного этапа:

-разработка

-комбинирование

-оптимизация идей.

Заключительный этап:

-критический анализ

-оценка

-отбор наиболее ценных идей.

**Синектика** - так называемый метод аналогий: сравнение и нахождение сходства объектов или явлений. Представление самого себя в качестве какого-нибудь предмета или явления в проблемной ситуации. Синектика всегда проводится в паре с мозговым штурмом.

Синектика предложен У. Гордоном в 50 годы XX столетия – возможности метода – незнакомое сделать знакомым, а привычное – чуждым.

*Цель метода* — познакомить с незнакомым, отстраниться от привычного. По мнению автора, развить творческие способности ребёнка помогут аналогии:

*Эмпатия* — перевоплощение в объект проблемной ситуации, отождествление себя с каким-либо персонажем или предметом, передача эмоционального состояния, характера образа. Особенно востребован этот приём во время проведения музыкальных занятий, когда дети исполняют роли весёлых и печальных клоунов в пьесе Д. Кобалевского или под музыку П. И. Чайковского «превращаются» в птичку, радостно встречающую первые весенние лучи, и т. д.

*Прямая аналогия* — основывается на нахождении буквального сходства природных и технических объектов, например, полёт самолёта и птицы, глубоководное плавание подводной лодки и рыбы.

*Фантазия* — аналогия, возникающая в фантастическом, воображаемом мире, например, счастье — радуга, солнечные лучи, дружба — мостик или цветок и т. д.

**Морфологический анализ** - выявление всех возможных фактов решения данной проблемы, которые при простом переборе могли быть упущены. Данный метод эффективен в работе с небольшим количеством детей (от двух до пяти).

*Морфологический анализ* — комбинаторный метод, суть которого предполагает рождение нового оригинального творческого решения или образа путём системного перебора всех теоретически возможных вариантов решения или характеристик объекта. Морфологическая таблица состоит из двух осей координат — горизонтальной (объект) и вертикальной (признаки). Морфологический ящик включает большее количество осевых линий, например, объектов, может быть несколько (ребёнок, подросток, старик), расширяется перечень характеристик (одежда, способ передвижения, внешний вид, характер).

**Метод фокальных объектов (МФО)-** установление ассоциативных связей с различными случайными объектами (к определённому объекту "примеряются" свойства и характеристики других, ни чем с ним не связанных объектов).

Является логическим продолжением метода каталога. Метод способствует преодолению инертности мышления, развитию фантазии, поскольку перед детьми ставится задача по переносу свойств одного объекта на другой, что, безусловно, ломает стереотипы восприятия. Для игр используются предметные карточки, дети называют характерные признаки этих предметов, затем переносят их на другие предметы.

Например,
Игра «Изобретатели» (средняя группа) предлагает малышам сконструировать предметы мебели, технические приспособления, необычные здания, придумать несуществующее фантастическое животное, например, «Зайкаобезьян» — родился в семье зайца и обезьяны, живёт в лесу, быстро бегает, ловко лазает по деревьям, перепрыгивая с ветки на ветку, любит сладкие фрукты и сочные овощи.

**Да - нет – ка** - нахождение существенного признака в предмете, классификация предмета и явления по общим признакам.

Скорее игра, чем метод, данетка учит точно и понятно формулировать вопросы, выделять наиболее значимые признаки, систематизировать предметы по общим характеристикам.

Правила: дети отгадывают объект с помощью наводящих вопросов, которые сами же и формулируют, отвечать можно только «да» или «нет». Первоначально ставятся вопросы общего характера (это человек, животное, механизм, растение и т. д.), затем более направленные и уточняющие.

**Метод Робинзона** – нахождение применения казалось бы совсем ненужному предмету.

Формирует умение находить применение, казалось бы, совсем ненужному предмету. Может проводиться в воде игры "Аукцион" в старшей группе и подготовительном классе. Воспитатель предлагает детям предмет (например, фантик от жвачки, колпачок от ручки и др.) и просит придумать ему как можно больше применений. Предмет "продается" тому, кто сделал последнее предложение.

Следующий вариант использования этого метода: воспитатель предлагает детям представить себя на пустынном острове, где есть только… (возможные варианты: скакалки, битые лампочки, жвачки, пустые консервные банки и т.д.). Необходимо выжить на этом острове, используя только этот предмет. Представьте, что на острове есть только много жвачек. Как, используя только их, выжить в течение многих лет? Ведь нужно и жилье, и одежда, и пища. Дети придумывают варианты одежды из оберток и фантиков, строят дома из жвачек и т.д.

**Типовое фантазирование** - фантазирование с использованием конкретных приемов.

Этот метод хорошо использовать при обучении детей творческому рассказыванию. Придумывать, фантазировать можно не вслепую, а с использованием *конкретных приемов*:

а) уменьшение - увеличение объекта (выросла репка маленькая-премаленькая. Продолжи сказку;

б) наоборот (добрый Волк и злая Красная Шапочка);

в) дробление - объединение (придумывание новой игрушки из частей старых игрушек или невероятного живого, отдельные части которого представляют собой части других животных);

г) оператор времени (замедление - ускорение времени: нарисуй себя через много лет, нарисуй своего будущего ребенка или какой была твоя мама в детстве);

д) динамика - статика (оживление неживых объектов и наоборот: Буратино - живое дерево; Снегурочка - живой снег; Колобок - живое тесто и т.д.). Дети сами могут выбрать объект, а затем оживить его, придумать название.

**Системный оператор** - анализ и описание системы связей любого объекта материального мира: его назначение, динамику развития в определённый отрезок времени, признаки и строение и др.

Работа с системным оператором предполагает формирование у ребёнка умение анализировать и описывать систему связей любого объекта материального мира: его назначение, динамику развития в определённый отрезок времени, признаки и строение.

Метод помогает сформировать целостную картину мира, развивает «многоэкранное» мышление, так как учит видеть взаимодействие объектов в единстве и противостоянии, осознавать движение времени, а также понимать и оценивать роль и место каждого объекта. Значение системного анализа:

Способствует формированию способности анализировать действия объекта с учётом временной шкалы (прошлое, настоящее, будущее) на уровне системы, подсистемы и подсистемы.

Помогает разобраться, из каких частей состоит (подсистема) и элементом, какого целого (надсистема) является объект (система); знакомит с действиями и функциональными свойствами отдельных частей, позволяет понять, в какие подсистемы и системы эти части объединяются, какую вертикаль (снизу вверх) образуют.

**Метод каталога.**  Был разработан в 30-х годах XX века  профессором Берлинского университета Э.Кунце. Этот метод успешно адаптирован к работе с дошкольниками.

Метод каталога позволяет в большой степени решить проблему обучения дошкольников творческому рассказыванию. Применяется в развитии навыков творческого сочинительства, когда дети составляют новый зачастую непредсказуемый сказочный сюжет из случайных, выбранных наугад из книги, слов, которые обозначают героев, предметы, действия и т. д.

**ММЧ ( метод маленьких человечков)**

Суть методики в том, что дети представляют себе маленьких человечков, которые живут, действуют в окружающих предметах и явлениях. Игра в маленьких человечков позволяет представить фазовые переходы веществ, моделировать строение веществ и процессы, происходящие в них, способствует развитию логического мышления, внимания, наблюдательности, сообразительности, позволяет делать умозаключения.

Моделирование маленькими человечками развивает понимание сути природных явлений, состава вещества. Сказочные персонажи в разных веществах ведут себя по-разному, например, в твёрдых телах они неразлучны, неподвижны и крепко прижимаются друг к другу, в жидких — находятся рядом друг с другом, но не так близко, наконец, в газообразных — очень шаловливые и постоянно двигаются. Следовательно, путём экспериментирования дети приходят к выводу о том, что когда вода превращается в лёд, человечки меняют свой характер и поведение.