

## Мастер-класс «Обучение дошкольников составлению логических рассказов по серии картинок с помощью технологии ТРИЗ»

---

(См. приложение: презентация «Технология ТРИЗ», схема для составления рассказа по технологии ТРИЗ)

Я представляю опыт работы по использованию ТРИЗ технологии при обучении детей составлению логических рассказов по серии картинок.

ТРИЗ-технология – это технология решения творческих задач – задач, не имеющих четких механизмов решения. Синонимы ТРИЗ-технологии – этот метод «проб и ошибок», «мозговой штурм», «метод контрольных вопросов».

**Вопрос** - Кто из вас составлял с детьми рассказы по серии картинок? (*ответы*)

- Как вы это делали? (*ответы*)

Составлению рассказов по серии картинок необходимо обучать. Для этого мы проводим предварительную подготовку, а затем идут этапы игровых упражнений.

**Вопрос** - Как вы думаете, Для чего учить детей составлять рассказы по серии картинок? Какие задачи решает эта работа? (*ответы*)

*Конкретные задачи:* позволяет самостоятельно раскладывать последовательно серии, объединенных единым содержанием, составлять по ним связные рассказы, учит искать причинно-следственные связи, **НО и более серьезную задачу:** формирует понимание того, что любое событие в жизни имеет обязательные условия: место, время действия, наличие действующих лиц, других лиц, предметов обстановки, окружения, взаимодействие объектов с определенной целью, наличие результата.

Это важно не только для успешного обучения в школе, но и в целом для подготовки детей к жизни в завтрашнем дне.

Как раз технология ТРИЗ помогает нам решать эти задачи.

**Итак, мы помним, прежде чем начать работать с картинками, мы проводим подготовительную работу.**

1. **Подготовительная работа** проводится на реальных ситуациях из жизни

-что мы сейчас делаем? ...(*ответы*)

-что вы делали до этого?...

-что будете делать, после того как...

-зачем мы все это делали?...

-что будет, когда мы это сделаем?

Мы наблюдаем, беседуем, учим детей анализировать **реальные ситуации** из жизни. Обращаем внимание детей на последовательность и результат совершаемых действий, на цель действий.

2. подготовительную работу можно проводить на литературных произведениях, еще НЕ знакомых детям, где учим самостоятельно искать причинно-следственные связи. После чтения совместно с детьми мы проводим как бы раскадровку содержания текста с опорой на иллюстрации: – сначала...потом...далее ...

Здесь последовательность действий обсуждается на основе вопросов детям:  
-кто изображен, что он делает, для чего, добился ли герой своей цели и др.

Основные задачи при такой раскадровке:

- упражняем детей в нахождении причинно-следственных связей;
- формируем умение определять по действию героя его цель, фиксируем результат выполнения данной цели.

**Подготовительная работа проведена. Переходим к этапам работы с картинками.**

Прежде чем дать задание детям, педагог заранее сам должен установить логику событий.

**Этапы работы с серией картинок (см. приложение Схему составления рассказа)**

Вспомним, что в результате работы с картинками ребенок должен научиться:

- раскладывать отдельно взятые картинки (кадры) в нужной логической последовательности
- составлять связный рассказ сюжета и придумать к нему название
- затем на схемах этапов работы с серией картинок должен показать схему каждого этапа работы.

### **Этап 1 Паровозик из картинок**

Цель:

- научить ребенка раскладывать серию картинок слева направо в одну линию без учета последовательности сюжета
- по схеме этапа узнавать игровое действие

Ход: «Посмотри, у меня картинки. Разложи их в одну линию слева направо, составь паровозик из картинок».

После этого ребенок показывает схему игры.

Внимание!

- 1.Места для картинок должно быть достаточно
- 2.этот этап занимает несколько секунд, не стоит задерживать на нем долго внимание.
3. правило – после раскладывания не перемещать картинки на столе.

### **Этап 2 Назови место, где происходят события**

Цель:

-научить ребенка определять место действия объектов на каждой картинке и делать обобщения (события всегда происходят в определенном месте, и места могут быть разными)

-по схеме этапа узнавать игровое действие

Ход: «Посмотри на картинки, определи место, где происходят события».

Например, в каком месте происходят события? – на улице, недалеко от дома.

«Покажи схему, обозначающую место где происходят события».

**Внимание!**

1. на начальном этапе подбираем картинки с одним общим местом действия (полянка). Со временем места могут меняться.

### **Этап 3 Определи время событий**

Цель: научить детей определять время событий, с уточнением времени года и части суток

-по схеме этапа узнавать игровое действие

Ход: -кто из вас быстрее скажет: в какое время происходит это событие? (зимой, когда холодно). А в какое время суток? (...). Найди схему, обозначающую время событий

**Внимание!**

1. На начальном этапе подбирать картинки, где сюжет разворачивается в коротком временном отрезке, затем усложняем.

### **Этап 4 Найди общих героев на всех картинках**

Цель: научить находить сквозных героев о объекты на всех картинках серии

-учить делать обобщения (в событиях всегда есть действующие лица и предметы)

-по схеме этапа узнавать игровое действие

Ход:

«Посмотри на каждый вагончик паровозика из картинок и найди главного героя» (главный герой – мальчик, потому что он изображен на всех картинках)

«Давай придумаем ему имя (его зовут ... )».

«Скажи, во что он одет и какого он возраста (...) что еще изображено на всех картинках ? (...) Найди схему, обозначающую героев на всех картинках».

**Внимание!**

1. сложность восприятия детьми героев на картинках в том, что у них наглядно-образное мышление. Им кажется, что на картинках изображены разные мальчики и разные снеговика. Поэтому важно сформировать понятие, что на всех картинках изображен один сквозной герой – мальчик Коля, и он лепит одного снеговика.

2. живым объектам можно придумать имена, при необходимости обозначить возраст, описать внешний вид, одежду.

3. в начале работы надо подбирать такие картинки, где основные герои расположены на переднем плане. В дальнейшем главный герой может отсутствовать или быть на втором плане, обратить на это внимание.

## Этап 5 Назови действия героя и догадайся, зачем он это делает

Цель: научить называть действия героев и делать умозаключения, с какой целью совершаются эти действия

-учить делать обобщения (у всех героев есть какая-то цель и для достижения ее они совершают определенные действия

-по схеме узнавать игровое действие

Ход:

Предлагается поочередно брать картинки, называть героя, его действия и обсуждать, с какой целью он действовал именно так.

Используется логическая цепочка: объект – действие – цель действия

«Найди схему, обозначающую нашу игру».

Внимание!

1. Акцентировать внимание на изменениях (перемещениях, исчезновениях), происходящими с главными героями и другими объектами
2. Обсуждение каждой последующей картинки начинается после выяснения цели действий героев на предыдущей картинке. Для обеспечения динамичности игры картинки поочередно отодвигаются в сторону.

## Этап 6 Что за чем?

Цель: учить детей устанавливать логическую последовательность действий, опираясь на сюжет каждой картинки

-по схеме этапа узнавать игровое действие

Мы **обязательно мотивируем детей**, чтобы деятельность носила игровой характер, вызвать интерес к этому упражнению.

**Вопрос** к слушателям (подобрать примеры мотивации)

Примеры мотивации:

-для детей 3 лет: «порадоваться» картинкам, сложенным в нужной последовательности, пропеть песенку с картинками, проговорить рифмованный текст и т.п.

-для детей 4-5лет: использовать мотив помощи какому-либо герою (Чебурашка хочет разобраться в картинках) или мотив получения приза (соберешь последовательно картинки - найдешь спрятанный сюрприз)

-для детей 5-7 лет: мотив соревнования (работа на скорость без ошибок), создание из отдельных кадров целого фильма, игра в Сыщиков.

Ход:

«Возьми любую картинку, которая тебе больше нравится/которую хочешь, подвинь ближе к себе».

«Назови действие объекта и его цель». Например, «Я хочу взять картинку, где ...»

Далее проводится игра «Что было раньше, что будет потом»:

-А что раньше делал...? (...) найди эту картинку. Куда ты поставишь ее? До выбранной картинки или после? (сначала должна быть картинка, где..., затем картинка, где...Следующая картинка -...

«Какая картинка будет последней?»(...)

«А теперь разложи картинки – кадры фильма, чтобы было понятно, о чем наш фильм».

Таким образом, картинки выстраиваются в логический ряд.

«Найди схему игры «Что сначала, что потом»

Ребенок еще раз по просьбе называет основную цель героя и оценивает результат его действий.

**Внимание!**

1. На этом этапе педагог или другие дети контролируют правильность составленного логического ряда серии картинок. Если последовательность нарушается, мы не должны сразу поправлять, а предложить посмотреть на оставшиеся картинки и найти их место.
2. В случае нарушения временных связей предложить вспомнить последовательность частей суток, времен года, их признаки.
3. Если нарушена логика в установлении места действия, задать уточняющий вопрос: В каком месте происходит последующее действие?
4. Если ошибка произошла с изменением признаков объекта, обсудить, в результате чего произошло это изменение.
5. Необходимо обобщить смысл сюжета серии картинок, сделать вывод и оценить результат действий героя с точки зрения хорошо-плохо, обозначить свойства характера героя.
6. В случае, когда ребенок быстро и правильно выкладывает серию картинок, взрослый может поспорить с ним, предложив заведомо неправильную последовательность. При этом решается задача формирования у ребенка умения доказывать свою правоту. Рекомендуется учить ребенка доказательствам своей правоты с помощью речевых оборотов: Я считаю, что правильно разложил картинки, потому что, во-первых, во-вторых...

### **Этап 7 Составь рассказ**

Цель: учить составлять связный рассказ на основе последовательно выложенной серии картинок

-по схеме этапа узнавать игровое действие

Ход:

Например, мы предлагаем расшифровать секретное письмо (т.е составить рассказ по серии картинок)

Фактически ребенок составляет рассказ, используя приведенную базовую модель:

1. Однажды (указание времени года, части суток)
2. В...(месте)
3. Указание героя, героев
4. Делал/делали ... для...
5. Потом (герой, объект) (переход ко второму кадру) делал... (действие и его цель)
6. И далее по каждой картинке рассказывается об объекте, его действиях и цели этих действий.

7. В результате получилось( что-то/ обобщение), поэтому можно сказать, что данный объект (герой)\_ (такой-то) по характеру.
8. Придумать название получившемуся рассказу.

-базовая модель рассказа в зависимости от возраста и уровня обучения детей может быть использована частично.

-педагог объявляет игровое действие как итог деятельности следователя, сыщика или режиссера фильма.

-не рекомендуется додумывать действия, которых нет на картинке.

**Итак, при работе с серией картинок важно не нарушать последовательность работы:**

-сначала картинки выкладывают в ряд слева направо в произвольной последовательности

-затем определяют место/места действий

-обозначают время действий

-находят сквозных «общих» героев и предметы (объекты)

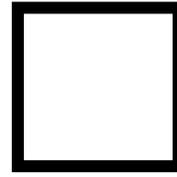
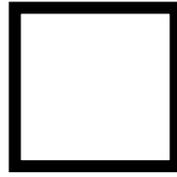
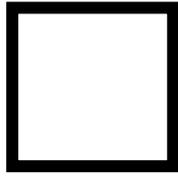
-поочередно на каждой картинке называют объект – действие – цель действия

-потом снимается фильм, т.е. дети выкладывают кадры в логической последовательности

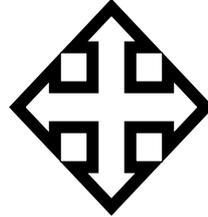
-в заключение кадры озвучиваются, т.е. составляется рассказ по алгоритму: одним ребенком или коллективной группой

-наконец необходимо назвать рассказ и оценить цель и действия героя, побуждать строить доказательную часть через словесные обороты: Я считаю, что герой (такой-то), потому что...

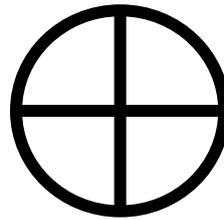
ТРИЗ также может использоваться при составлении творческих рассказов по сюжетной картине, при формировании классификационных навыков, при познания мира и развития воображения, при систематизации представлений об объекте.



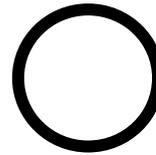
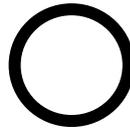
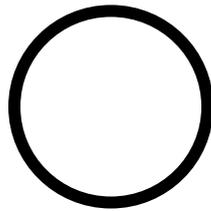
Паровозик из картинок



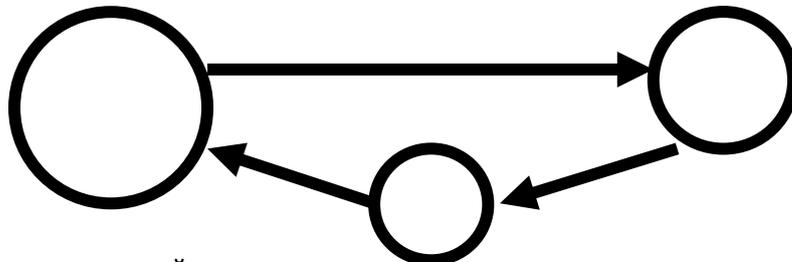
Назови место, где происходят события



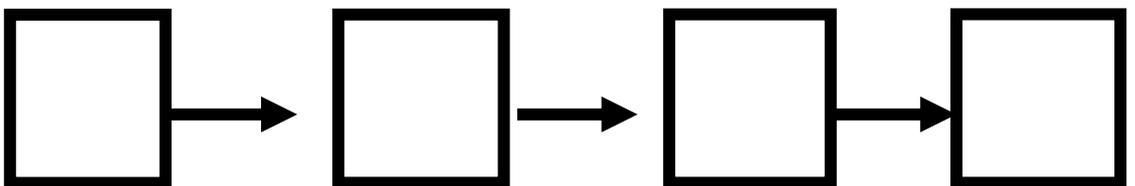
Определи время событий



Найди общих героев на всех картинках



Назови действия героя и догадайся, зачем он это делает



Что за чем?



Составь рассказ