



# Технология ТРИЗ в детском саду



Воспитатель: Колышко Ольга Сергеевна



«Каждый ребёнок изначально талантлив и даже гениален, но его надо научить ориентироваться в современном мире, чтобы при минимуме затрат достичь максимума эффекта.»

*Г. С. Альтшуллер*



**Одним из основных целевых ориентиров  
Федерального Государственного  
стандарта дошкольного образования  
является –**

**Развитие творческих способностей  
ребёнка.**

**Использование ТРИЗ – это один из  
лучших способов развить творческую  
личность!**

**Т**

- Теория

**Р**

- Решения

**И**

- Изобретательских

**З**

- Задач

# ТРИЗ

Эта теория была придумана советским изобретателем, писателем-фантастом Генрихом Сауловичем Альтшуллером, Михаилом Наумовичем Шустерман. Изначально она создавалась для помощи в нахождении решений для технических задач и способствовало развитию мышления, гибкости, системности, логическому построению и оригинальности.

Главная задача данной методики - научить ребенка думать нестандартно и находить собственные решения.



# Основные методы ТРИЗ

- Метод мозгового штурма.
- Метод фокальных объектов.
- Метод «Системный анализ».
- Метод каталога.
- Метод морфологического анализа.
- Метод обоснования новых идей «Золотая рыбка».
- Метод ММЧ (моделирования маленькими человечками).
- Мышление по аналогии.
- Типовые приёмы фантазирования (ТПФ).

# Метод «МОЗГОВОГО ШТУРМА»

- Методика мозгового штурма.

1. Постановка задачи.
2. Выдвижение идей.
3. Обсуждение идей.
4. Принятие решения.

*Например, задача: вам надо быстро(!) охладить стакан с кипятком. Как быть?*

# Метод «МОЗГОВОГО ШТУРМА»

## Примеры тем мозгового штурма для детей.

- Как спасти птиц в суровую зимнюю бескормицу?
- Чем можно рисовать на асфальте?
- Надо размешать сахар в стакане с горячим чаем, когда ложечки нет. Что делать?
- Как сделать разноцветную льдинку?
- Как спастись герою сказки? Что ему надо сделать?
- Что можно положить в торт, чтобы он был вкусным?



# Метод фокальных объектов (МФО)

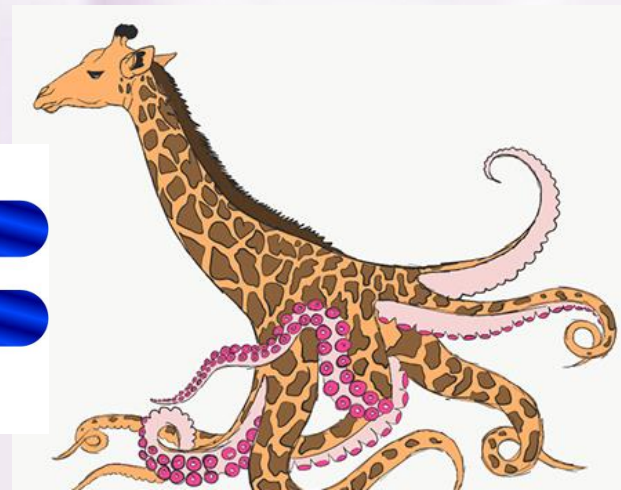
- это метод поиска новых идей и характеристик объекта на основе присоединения к исходному объекту свойств других, выбранных случайно, объектов.

Отсюда другое название — **метод случайных объектов.**

# Метод фокальных объектов (МФО)

Игра «Фантастическое животное» или «Несуществующее животное»

**Цель:** научить соединять воедино элементы различных животных и создавать новые образы на основе заданных характеристик.



# Метод фокальных объектов (МФО)

## «Путаница»

**Цель.** Закрепить умение детей находить типичные свойства объекта.

**Ход игры.** Воспитатель называет 3-4 объекта с необычными свойствами и просит детей поменяться этими свойствами, чтобы восстановить порядок.

**Пр.: *тигр заостренный,  
карандаш полосатый,  
полка морозная,  
стекло весящее.***

# Метод фокальных объектов (МФО)

## Игра «Изобретатели»

Цель: научить детей применять метод фокальных объектов при решении конструкторских задач по усовершенствованию предмета.



# Метод «СИСТЕМНЫЙ ОПЕРАТОР»

Метод помогает рассмотреть мир в системе, как совокупность связанных между собой определенным образом элементов, удобно функционирующих между собой.

Его цель – определить роль и место объектов, и их взаимодействие по каждому элементу.

# Метод «СИСТЕМНЫЙ ОПЕРАТОР»

<p>Надсистема в прошлом <i>Среда обитания</i></p> <p>6</p>	<p>Надсистема в настоящем <i>Среда обитания</i></p> <p>3</p>	<p>Надсистема в будущем <i>Среда обитания</i></p> <p>9</p>
<p>Система в прошлом <i>Кем был?</i></p> <p>4</p>	<p>Система в настоящем <i>Кто (что) это? Что делает?</i></p> <p>1</p>	<p>Система в будущем <i>Кем будет?</i></p> <p>7</p>
<p>Подсистема в прошлом <i>Части</i></p> <p>5</p>	<p>Подсистема в настоящем <i>Какой? Из чего состоит?</i></p> <p>2</p>	<p>Подсистема в будущем <i>Части</i></p> <p>8</p>

# Метод «СИСТЕМНЫЙ ОПЕРАТОР»

«Волшебный экран» - яблоня



**Спасибо  
за  
внимание**