

Картотека дидактических игр, проблемных ситуаций для работы по технологии ТРИЗ.



**Составила: Лопатина Л.Л., воспитатель
первой квалификационной категории**

ТРИЗ - «теория решения изобретательских задач»

Цель ТРИЗ: не просто развивать фантазию детей, а научить мыслить системно, нестандартно и находить собственные решения.

Задачи ТРИЗ: - развивать гибкость, подвижность мышления, поисковую активность, творческое воображение; - учить связной, логически правильной, аргументированной речи; - формирует навык содержательной оценки и самооценки. Суть ТРИЗ для дошкольников заключается в том, что ребенок, искатель от природы, нацеливается воспитателем на поиск альтернативных и эффективных решений любой проблемной ситуации, что, в свою очередь, развивает эвристические навыки поиска, гибкость ума и творческие способности. Как правило, это происходит в ходе коллективных

игр, занятий, конструирования, моделирования, но может применяться и в режимных моментах деятельности группы детского сада.

«Из сказки задачку»

Цель. На основе знакомых сказок составлять интересные задачки, научить детей преобразовательному ремеслу, делая это не столько путем объяснения, сколько с помощью образца.

Пример. Сказка «Волк и семеро козлят»

Задачка. Если бы один козленок побежал за мамой, двое других за ним, а еще двое ушли без разрешения купаться, то сколько козлят нашел бы волк в избушке?

«Сказка продолжается»

Цель. Путем изменения конца сказки направить внимание ребенка в нужное педагогическое русло; развивать воображение ребенка, ломая установившиеся стереотипы.

Пример. Репку вытащили, а как ее делили? Кто им мешал при этом? Кто больше всего трудился для этого?

«Перевертывание сказки»

Цель. Воспитывать чувство юмора, лукавство, понимание иронии, исходящей от близких. Развивать умение сосредоточиться, исправлять запрограммированные ошибки взрослых. (Нужно только разумно перевертывать сказку, меняя существенное в героях, действиях).

Пример. Сказка. «Красная Шапочка» (Не Красная Шапочка, а Желтая. Шла не к бабушке, а к дедушке и т. д.)

Сказка. «Колобок» (Катится, катится колобок, а навстречу ему тигр.)

«Изменение ситуации в знакомых сказках»

Цель. Побуждать ребенка придумывать, учить детей самих менять ситуации в сказках.

Пример. Сказка «Гуси-лебеди»

Новая ситуация. На пути девочки встречается волк.

«Старая сказка, но по-новому»

Цель. Развивать умение наделять главных героев противоположными качествами; умение менять содержание сказок, сложившихся стереотипов, т. е. переделки сказки наизнанку или шиворот навыворот.

Пример. Старая сказка «Крошечка-Хаврошечка». Сказка по-новому «Хаврошечка злая и ленивая».

Старая сказка «Красная Шапочка». Сказка по-новому «Злая Красная Шапочка и добрый волк».

«Решение противоречий в сказке»

Цель. Научить видеть, понимать и решать противоречия, научить детей думать и придумывать, т. е. оригинально творить.

Пример. Сказка «Гуси-лебеди»

Проблемный вопрос. А если бы ни печка, ни яблонька не стали помогать девочке, что бы ей пришлось делать, чтобы спастись самой и спасти братца?
Сказка «Репка»

Проблемный вопрос. Что было бы, если бы не прибежала мышка?

«Сказки по аналогии с известными»

Цель. Научить детей сочинять аналогии, проводить анализ аналогичных по содержанию сказок, развивать творческое мышление, умение сравнивать и обосновывать свои решения.

Пример. Сказки «Кот, петух и лиса» и «Жихарка». Сказки «Лиса и заяц» и «Заюшкина избушка».

«Сказки по комическим рисункам»

Цель. Развивать навыки быстрого и четкого рисования, используя геометрические фигуры (квадратная сказка, треугольная, овальная, круглая и т. д.) – все персонажи нарисованы с помощью избранной формы.

Используется для создания комиксов и т. д., в результате получается смешная сказка.

«Сказки с новым концом»

Цель. Учить детей придумывать свои варианты окончаний к знакомым, логически завершенным сказкам.

Пример. Традиционная концовка сказки «Три медведя» – Маша убежала от медведей.

Возможный вариант: Маша помирилась с медведями, что было дальше?

«Моделирование сказок».

Примечание: Моделирование сказок - это нетрадиционные методы работы с ней, ломающие привычные и уже сложившиеся стереотипы. Эти методы

способствуют развитию творческого воображения и логического мышления. Тогда и давно знакомая сказка станет новой и более интересной для дошкольника. Предварительно необходимо освоить составление сказок по предметно-схематичной модели.

Цель. Продолжать учить детей прятать знакомых сказочных героев за геометрические фигуры, развивая образное мышление.

Пример. Показываем детям три одинаковых (по величине и цвету) кружка, спрашиваем, о какой сказке пойдёт речь? Можно предположить, что эти кружки означают сказку «Три поросенка». Однако для этой сказки дети предложили использовать кружки одного размера, но разного цвета, утверждая при этом, что поросята одинаковы внешне, но у них разные характеры. Или тогда взять три одинаковые по цвету, но разные по величине кружка, тогда, по мнению детей, речь пойдёт о сказке «Три медведя».

Игра «Маша и медведь»

Цель. Учить разрешать **проблемные ситуации**, анализировать условия, т. е. понять, что мешает достижения цели, и найти способ ее достижения, преобразовав свой прошлый опыт или открыв для себя нечто новое.

Проблемная ситуация. Маша дружила с медведем и часто ходила к нему в гости. В очередной раз, собираясь, навести своего друга, Маша напекла пирожков и положила их в узелок. Она долго шла через густой лес, случайно зацепилась узелком за куст, он порвался, и пирожки рассыпались. Как Маше донести их до места, где живет медведь?

Игра «Красная Шапочка»

Цель. Учить разрешать **проблемные ситуации**, анализировать условия, т. е. понять, что мешает достижения цели, и найти способ ее достижения, преобразовав свой прошлый опыт или открыв для себя нечто новое.

Проблемная ситуация. У Красной Шапочки совсем износилась ее шапка. Она попросила бабушку сшить ей новую. Бабушка выполнила просьбу любимой внучки и сшила ей ко дню рождения красивую шапку. Внучка была очень рада. Но бабушка, по рассеянности, подарила внучке такую же шапку на Новый год, на 8 марта и еще семь праздников. Девочка, чтобы не огорчать бабушку, взяла все 10 шапок. Но что ей с ними делать?

Игра «Корзинки для козлят»

Цель. Учить разрешать **проблемные ситуации**, анализировать условия, т. е. понять, что мешает достижения цели, и найти способ ее достижения, преобразовав свой прошлый опыт или открыв для себя нечто новое.

Проблемная ситуация. Жили-были коза с козлятами. Каждый день коза ходила в лес и приносила оттуда корзинку травы. Корзина была большой и удобной, но старой. И в конце концов она продырявилась, и трава высыпалась. Коза попросила козлят сплести ей новую корзину. Козлята дружно принялись за дело, но вскоре начали ссориться: не смогли разделить между собой обязанности. И тогда они решили, что каждый сплетет корзину сам. И вот вскоре коза получила семь корзин. Коза не знала, что с ними делать. Помогите ей.

Ситуативные задачи по сюжетам сказок.

Некто пострадал из-за собственной щедрости. («Заюшкина избушка».)

Он много хвалился - за что и поплатился. («Колобок»)

Он к ней пришёл, обманул и ушёл. («Каша из топора»)

Он пострадал от её безответственности. («Гуси-лебеди»)

Они вернули то, чего некто не смог удержать. («Из рога всего много»)

Он был суров и справедлив, она – добра и беззащитна, поэтому он её наградил. («Морозко»)

Он её освободил, потому что полюбил. («Царевна-лягушка»)

Полюбив, она сделала невозможное. («Аленький цветочек»).

Она молчала, потому что любила. (Г. Х. Андерсен «Дикие лебеди»)

Он её потерял, потому что она торопилась, но именно поэтому он её и нашёл. (Ш. Перро «Золушка»).

Она была слишком доверчивой, поэтому произошло несчастье. (Ш. Перро «Красная шапочка»).

Некто по земле ходил и с природой говорил. («Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях», А. С. Пушкин).

Они ушли, она пришла. Они пришли, её нашли. («Три медведя»).

Он был добрым, поэтому имел много друзей. (Э. Успенский «Крокодил Гена и его друзья»).

«Сказка наизнанку» - игра состоит в «перевирании» сказки или в выворачивании «наизнанку» сказочной темы. Вспомнить с детьми хорошо знакомую сказку и предложить поменять характер её героев. Положительный характер на отрицательный и наоборот. Например: «Красная шапочка злая, а волк добрый», «Колобок предлагает всех съесть и съедает всех по очереди». - «Коллаж из сказок.» Придумывание новой сказки на основе уже известных детям сказок (творческая совместная **работа детей и воспитателя.**

-

«Знакомые герои в новых обстоятельствах.»

Этот метод развивает фантазию, ломает привычные стереотипы у детей, создает условия, при которых главные герои остаются, но попадают в новые обстоятельства.

«Спасательные ситуации в сказках».

Такой метод служит предпосылкой для сочинения всевозможных сюжетов и концовок. Кроме умения сочинять, ребенок учится находить выход из, порой, трудных обстоятельств.

«Однажды котенок решил поплавать. Заплыл он очень далеко от берега. Вдруг началась буря, и он начал тонуть...» Предложите свои варианты спасения котенка.

Триз- игры для развития речи детей. «Объяснялки»

Перед детьми изображения яблони и ложки. Задача детей составить объяснение (цепочку-рассказ, как от яблони перейти к ложке. Педагог начинает цепочку, дети продолжают.

Возможный вариант развития причинно-следственной цепочки.

- В саду стояла яблонька, на которой ...
- Висели вкусные и спелые яблочки.
- Яблочки были спелые и поэтому сами ...
- Сами падали на землю.
- Так как яблочки падали, бабушка...
- Бабушка их собирала.
- Собрав яблоки, чтобы они не испортились, бабушка...
- Варила вкусное варенье.
- Варенье было вкусное, поэтому...
- Внуки ели его прямо ложками.

«Хорошо- плохо»

— Ребята, вы рады, что весна наступила?

— А что хорошо весной? (Ярко светит солнце, тает снег, можно пускать кораблики, птички прилетают, звери просыпаются и т. д.)

— Что плохо весной? (Грязно, кругом большие лужи; можно промочить ноги и заболеть; можно упасть в лужу, испачкаться, мама будет ругать и т. д.)

«Да–Нет»

Игроки разгадывают «тайну», заданную ведущим. Для этого игроки задают ведущему вопросы в такой форме, чтобы он мог ответить «Да» или «Нет». Ведущему разрешается давать следующие ответы на поставленные вопросы: «да», «нет», «и да, и нет», «это не существенно», «об этом нет информации». К примеру:

– Я загадала слово (кошка).

– Это слово обозначает предмет?

– Да.

– Это растение?

– Нет.

– Это что-то неживое?

– Нет.

– Это животное?

– Да.

– Оно белого цвета?

– Это несущественно.

И т. д., пока слово не будет угадано.

«Увеличение – уменьшение».

Что бы вы хотели увеличить, а что уменьшить? Зачем вы хотите увеличивать или уменьшать? (дети приводят свои ответы)

- Хочу увеличить конфету до размера холодильника, чтобы можно было отрезать куски ножом.

- Пусть руки на время станут такими длинными, что можно будет достать с ветки яблоко, или поздороваться через форточку, или достать с крыши мячик.

- Если деревья в лесу уменьшатся до размеров травы, а трава до размеров спички, тогда легко будет искать грибы.

«Аукцион»

На аукцион выставляются различные предметы. Они могут быть настоящими или нарисованными. Детям нужно описать возможности их использования. Кто последним предложит способ применения предмета, тот его забирает.

«Неумейка»

Ведущий начинает игру, называет предмет и несвойственную ему функцию. Следующий ребёнок называет тот объект, который данную функцию выполняет, а затем называет новую, несвойственную уже второму объекту

функцию. Например: «Я воробей, я не умею танцевать». «А я балерина, я умею танцевать, но не умею перевозить грузы». И т. д.

«Подбери слова»

Лес - охотник, волк, деревья, кусты, тропа.

Река - берег, рыба, рыбак, вода, тина.

Город - автомобили, здания, улицы, велосипед т. д.

«Исправь ошибку»

Взрослый произносит предложение, в котором сопоставляются два предмета (объекта). Ребёнку необходимо исправить ошибку, предложив два правильных варианта суждения. Например: «Мел белый, а сажа жидкая. В первой части сравнения сказано о цвете, а во второй части – о твёрдости. Правильно будет так: мел белый, а сажа чёрная или мел твёрдый, а сажа мягкая».

Примерный речевой материал:

- Внучка маленькая, а бабушка старенькая;
- Ослик Иа большой, а Винни Пух толстый;
- Лиса хитрая, а Колобок жёлтый;
- Гулливер высокий, а Дюймовочка маленькая;
- Заяц серый, а петушок смелый;
- Винни Пух любит мёд, а Пятачок розовый;
- Дюймовочка лёгкая, а ласточка большая;
- У Пьеро рукава длинные, а у Мальвины волосы голубые и т. п

Сегодня я покажу, как научить детей составлять загадки-отрицания, используя признаки предмета, представленные в виде зрительных символов.

(предлагается схематическое изображение глаза, носа, рта, уха, руки; картинка с изображением яблока).

Сейчас мы с вами придумаем загадку про яблоко. Сначала мы перечислим признаки этого фрукта, используя схему:

- (глаз): круглое, красное;

-(нос): ароматное;

-(рот): вкусное, сладкое;

-(ухо) – яблоко не издаёт звуки. Поэтому мы пропустим этот символ;

-(рука): гладкое;

Ещё можно о фруктах, овощах, ягодах сказать, где они растут: (на дереве).

(Одновременно рисуются схематические изображения этих признаков в столбик.)

А теперь к каждому признаку мы придумаем новый объект. Например, что бывает круглым? (мяч) Красным? (помидор).

Ароматным? (цветок) Сладким? (конфета) Гладким? (щека) Растёт на дереве (слива)

(Напротив схематических изображений признаков рисуются изображение названных объектов).

А теперь два «волшебных слова»: НО и НЕ помогут нам составить загадку.

Круглое, но не мяч,

Красное, но не помидор,

Ароматное, но не цветок,

Гладкое, но не щека,

Растёт на дереве, но не слива. (ЯБЛОКО)

Молодцы! У вас всё получилось.