

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Верещагинский образовательный комплекс»
структурное подразделение «Путинская школа»



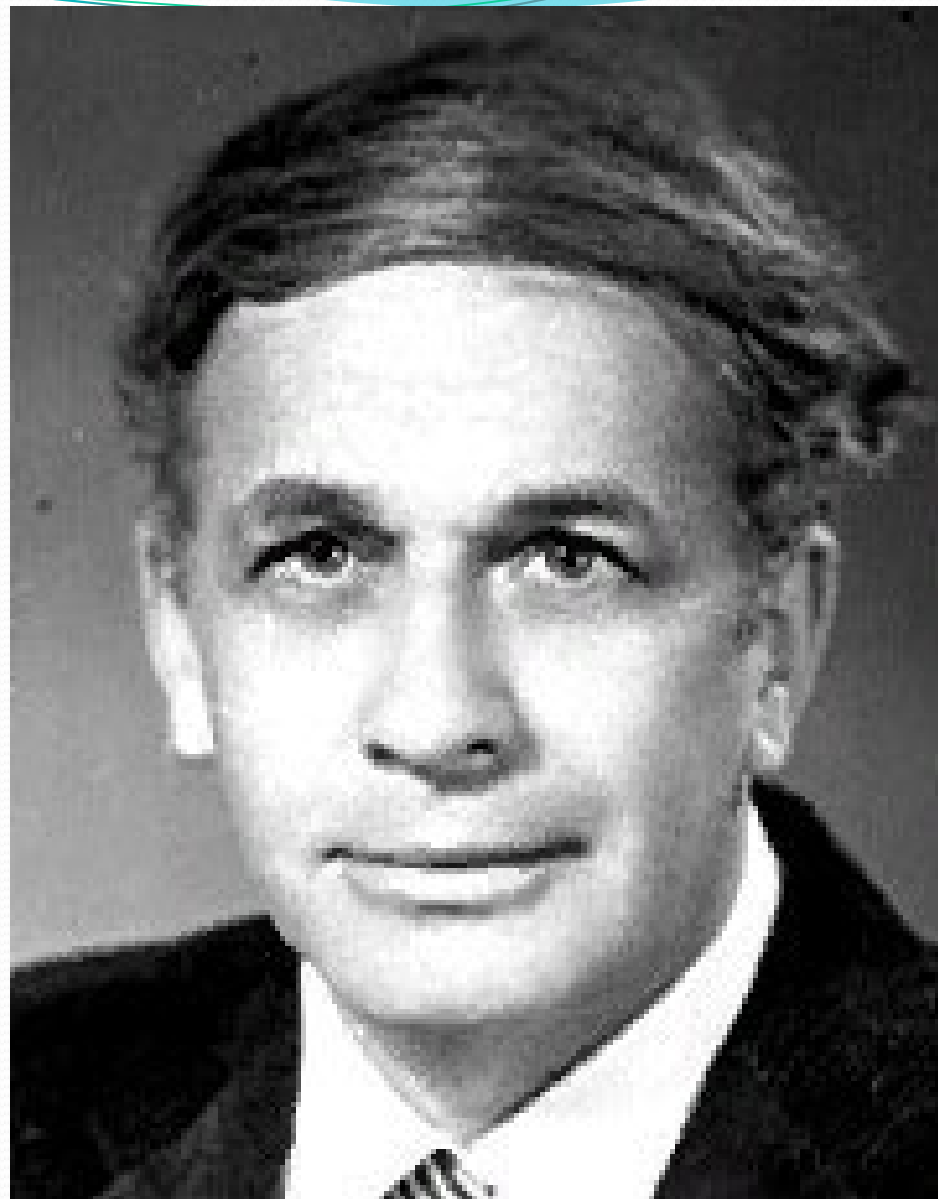
ТРИЗ

(Теория решения изобретательских задач)



Печенкина Галина Ивановна
воспитатель подготовительной группы

ТРИЗ - теория решения
изобретательских задач -
была разработана
бакинским учёным,
писателем-фантастом
Генрихом Сауловичем
Альтшуллером.



Методы ТРИЗ

- Метод «Мозговой штурм»
- Метод «Синектика»
- Метод фокальных объектов
- Метод «Системный оператор»
- Метод маленьких человечков,
- Метод Робинзона
- Метод каталога
- Метод морфологического анализа
- И другие

Метод «Мозговой шторм»

Цель метода - предполагает постановку изобретательской задачи и нахождения способов ее решения.

Метод мозговой шторм - выявление противоречий в объекте, явлении, когда что-то в нем хорошо, а что-то плохо, что-то вредно, что-то мешает, а что-то нужно. Для этого выбираем объект и предлагаем найти положительные и отрицательные качества данного объекта.

Игра «Хорошо – плохо»

Цель: учить выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны



Съесть конфетку –
хорошо. Почему?.
Съесть конфетку –
плохо. Почему?



Метод фокальных объектов (МФО)

Суть метода заключается в том, что к определенному объекту «примеряются» свойства и характеристики других, ни чем с ним не связанных объектов. Сочетания свойств оказываются иногда очень неожиданными, но именно это и вызывает интерес. Детям предлагаются 2 слова и быстро выделяются свойства каждого из названных предметов или явлений

Стол

круглый

кухонный,

пластмассовый

Метеорит

искрящийся

горячий

стремительный

Затем дается новое слово, к которому применяются уже названные свойства.

Например, машина

Стремительная –

Горячая –

Искрящаяся –

Кухонная –

Метод фокальных объектов (МФО)

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

Игра «Фоторобот»

(Дети составляют героя из частей других объектов, героев других сказок.)

Фантастическое животное: обезьянозаяц - умеет лазать по деревьям и быстро бегать и прыгать.

Новая игрушка: говорящий мячик - прыгает и поет песенки.

Усложнение: придуманного героя зарисовать и «отправить» его в новую сказку.

Игра «Теремок»



-Тук, тук, кто в теремочке живет?

Я - ..Воздушный шарик. А ты кто?

-А я -...Футбольный мячик. Пустишь меня в теремок?

Пущу, если скажешь, чем ты на меня похож.

СИНЕКТИКА (метод аналогий)

А) Личностная аналогия (эмпатия)

Варианты заданий:

- изобрази будильник, который забыли выключить;
- покажи походку человека, которому жмут ботинки;
- изобрази рассерженного поросенка, встревоженного кота, восторженного кролика;
- представь, что ты животное, которое любит музыку, но не умеет говорить, а хочет спеть песню. Прохрюкай знакомую песенку или промяукай.

Б) Прямая аналогия. Основывается на поиске сходных процессов в других областях знаний (вертолет-стрекоза, подводная лодка-рыба).

В) Фантастическая аналогия. Решение проблемы, задачи осуществляется, как в волшебной сказке, т.е. игнорируются все существующие законы (нарисуй свою радость – возможные варианты: солнце, цветок; изобрази любовь – это может быть человек, растение) и т.д.



Метод Системный оператор

Любой объект можно рассматривать как единое целое (систему), можно мысленно поделить его на части, каждую часть можно поделить на еще более мелкие части. Все системы существуют во времени. Работа с системным оператором предполагает формирование у ребенка умение анализировать и описывать систему связей любого объекта материального мира: его назначение, динамику развития в определенный отрезок времени, признаки и строение.

Например, пылесос – это система, состоящая из таких частей, как корпус, шланг, щетка и т.д. В свою очередь, пылесос является частью системы «бытовая техника». Таким образом, рассматривая объект, дети определяют, из каких частей он состоит, его видовую принадлежность (транспорт, игрушка, одежда, ...) Кроме того дети выясняют историю возникновения данного объекта, какой предмет выполнял его функции до его появления. Далее детям предоставляется возможность представить себе, каким станет объект в будущем: его функции, внешний вид, как он будет называться и т.п.

Прошлое	Настоящее	Будущее
Веник	Пылесос	Скоростной аппарат по уборке помещения
Саженец	Дерево	Пень

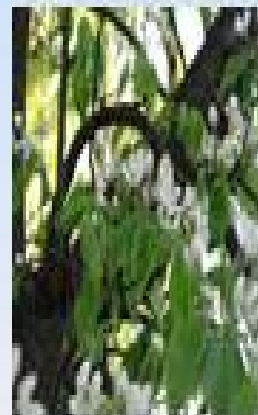
**Частью чего
предмет является**



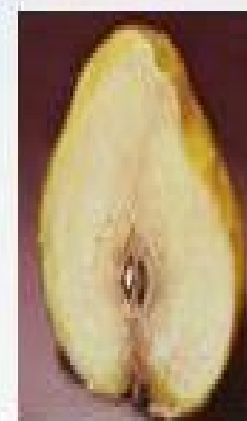
**Что предмет
представлял
собой в
прошлом**



**Как будет
выглядеть
предмет в
будущем**



**Из каких частей
предмет состоит
сейчас**



Игра «Пять волшебников»

Волшебники



- Рассмотрите помидор. Что о нём скажет каждый волшебник?

Волшебник глаз: «Он красный».

Волшебник нос: «Он вкусно пахнет».

Волшебник рот: «Он кислый, бывает сладкий».

Волшебник рука: « Он твёрдый, а бывает и мягкий».

Волшебник ухо: «Он тихий и его неслышно, он не пищит, не свистит, не шумит».

Игра «Почему так произошло?»

1. Белка сидела на дереве и упустила шишку
2. Самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

Белка, сидя на дереве, упустила шишку. Шишка, падая, спугнула зайца. Заяц выскочил на дорогу. Шофер самосвала увидел зайца, остановил машину и побежал за ним. Шофер заблудился в лесу и самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

Основной критерий в работе с детьми доходчивость и простота в подаче материала и формулировке сложной, казалось бы, ситуации.

Сказки, игровые, бытовые ситуации – вот та среда, через которую ребенок научится применять тризовские решения, встающих перед ним проблем. По мере нахождения противоречий, он сам будет стремиться к идеальному результату, используя многочисленные ресурсы.

