

Консультация для педагогов «ТРИЗ во второй младшей группе».

"Нет ничего проще, чем изучать то, что интересно", - эти слова приписывают известному ученому Альберту Эйнштейну, человеку, привыкшему мыслить оригинально и нестандартно. Однако сегодня совсем немногие дети считают процесс обучения чем-то увлекательным и захватывающим и, к сожалению, такая антипатия проявляется уже в раннем возрасте ребенка. Что нужно предпринимать педагогам, чтобы преодолеть унылость учебного процесса? Как уже с детского сада помочь детям вырасти мыслящими личностями? Многие преподаватели убедились на своем опыте, что система ТРИЗ - теория решения изобретательских задач - является эффективным помощником в достижении этих целей. В чем ее суть? Как на практике можно задействовать эту методику в детском саду? Изначально Генрих Альтшуллер разработал свою теорию для решения технических и инженерных задач. Однако со временем основные принципы перекочевали и в педагогику, с каждым годом завоевывая все новых поклонников. Система ТРИЗ в обучении детей — это практическая помощь ребенку для нахождения наилучшего решения поставленной задачи. Принцип такой: "Есть задача — реши ее сам", но не путем проб и ошибок, а путем алгоритма размышлений, приводящих ребенка к лучшему решению.

Отличие от стандартных подходов в обучении: классическая педагогика предполагает, что ребенок просто копирует или имитирует действия воспитателя.

Цель ТРИЗ — не просто развить фантазию детей, а научить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов. Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Педагог не должен давать детям готовые знания, раскрывать перед ними истину, он должен учить ее находить.

Чтобы успешно применять ТРИЗ в детском саду, педагогу важно

самому хорошо разбираться в таких понятиях как принцип противоречий, использование всех ресурсов, идеальный конечный результат и так далее. Однако не стоит детям дошкольного возраста расписывать технический арсенал ТРИЗа — пусть лучше будет побольше практики. Например, у ребенка сломалась игрушка. Используя принцип противоречий, можно уточнить, хорошо это или плохо. Скорее всего, что ответ будет «плохо». Тогда вступает в силу использование всех интеллектуальных ресурсов: а как ее можно сейчас использовать? Как подставку? Или это супермашинка, которая может ездить на трех колесах. Методы ТРИЗа реализуются в играх.

Игра на формирование умения выявлять функции объекта.

1 "Что умеет делать?" (игра для детей с 3-х лет)

Правила игры: Ведущий называет объект. (Объект можно показать или загадать с помощью игры "Да-Нет" или загадки). Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

Примерный ход:

В: Телевизор.

Д: Может сломаться, может показывать разные фильмы, мультфильмы, песни, может пылиться, включаться, выключаться.

2 "Хорошо-плохо" (игра с младшего дошкольного возраста).

Цель: Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Правила игры:

Ведущим называется любой объект или в старшем дошкольном возрасте система, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.

Ход игры.

1 вариант:

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Съесть конфету - плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

То есть вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо - почему?", "что-то

плохо - почему?"

2 вариант:

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Сладкая конфета - это плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

В: Зубы заболят - это хорошо. Почему?

Д: Вовремя обратишься к врачу. А вдруг бы у тебя болели бы зубы, а ты не заметил.

То есть вопросы идут по цепочке.

3. «Где живет?»

(проводится со 2 младшей группы)

Правила игры: Ведущий называет предметы окружающего мира. В средней группе это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. Дети называют среду обитания живых объектов.

Ход игры:

Воспитатель: Посмотрите, сколько здесь картинок! Выберите себе любую!

Воспитатель: Где живет медведь?

Дети: В лесу, зоопарке.

Воспитатель: А еще?

Дети: В мультиках, в книжках.

Воспитатель: Где живет собака?

Дети: В конуре, если она дом охраняет. В доме, прямо в квартире. А есть собаки, живущие на улице – бродячие.

4. "Раньше-позже" (с 3-х летнего возраста).

Правила игры:

Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия). Для наглядности можно использовать ось времени, где будет видна пошаговая последовательность событий вперед или назад.

Ход игры:

В: Мы сейчас с вами на прогулке. А что было до того, как мы вышли на

прогулку?

Д: Мы одевались на прогулку.

В: А до этого?

Д: Перед тем как одеться, мы складывали игрушки, а до этого мы играли в строителей, а еще раньше завтракали...

В: Мы пришли с прогулки. Что будет дальше?

Д: Мы разденем, помоем руки, дежурные накроют столы....

В: Я сшила платье. А что я сделала раньше? Покажите мне!

Д: Вы пошли в магазин, купили ткань (ребенок молча показывает действиями), взяли ножницы, раскроили ткань....

Приемы ТРИЗа в детском саду не требуют специально отведенного времени и больших финансовых затрат - это вопрос мышления и подхода к детям. Например, читая с детьми какую-то сказку, можно проанализировать линию поведения главного героя. Если обратиться к классическому детскому стишку про бычка, у которого "доска кончается, сейчас я упаду", то можно побудить детей поразмышлять над следующими вопросами: как помочь бычку не упасть? Пусть он остановится. Но ему нужно идти дальше, что делать? Подложить другую досочку и так далее. Главное, не принимать решения вместо ребенка, а учить его мыслить и анализировать ситуацию с разных сторон и с точки зрения эффективности. ТРИЗ-технологии в детском саду могут доставить удовольствие и самому педагогу.

Остановимся более подробно на таком методе, который мы активно применяем в своей работе, как Круги Луллия

КРУГИ ЛУЛЛИЯ.

Описание метода.

Французский монах Раймонд Луллий (13 – 14 век) создал приспособление, которое представляет собой несколько кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень (по типу пирамидки) .

В верхней части стержня устанавливается стрелка. Круги подвижны.

Все они разделены на одинаковое количество секторов. При свободном вращении кругов под стрелкой оказываются определенные сектора. Луллий на секторах размещал рисунки, писал слова и целые изречения. Любой

желающий мог задать вопрос и с помощью полученной комбинации получить ответ, который надо было расшифровать, подключив воображение.

Круги Луллия могут использоваться и в репродуктивной деятельности по ознакомлению с окружающим, развитию речи, математике и др.

Методические рекомендации при использовании этого метода

- Круги Луллия представляют дошкольникам как чудесные кольца или загадочные круги.
- Для работы с дошкольниками целесообразно использовать не более 4-х кругов разного диаметра с количеством секторов от 4 до 8.
- Для работы с детьми 4-го года жизни целесообразно брать только 2 круга разного диаметра с 4 секторами на каждом.
- В работе с детьми 5-го года жизни используют 2-3 круга по 4-6 сектора на каждом.
- Дети 7-го года вполне справляются с заданиями, в которых используются 4 круга с 8 секторами на каждом.
- Сами круги желательно изготовить из пластика или толстого картона. На сектора прикрепляются картинки по теме занятия с помощью, например, скотча, чтобы можно было легко поменять их.

Варианты кругов с картинками могут самыми разнообразными, в зависимости от того, какую ставите цель. Приведу пример нескольких вариантов кругов.

Круг №1. Герои знакомых сказок.

Круг №2. Волшебные предметы

Круг №3. «Отрицательные» персонажи сказок

Круг №4. «Нейтральные» персонажи сказок

Круг №5. Любые животные

Круг №6. Детёныши животных

Круг №7. Различные природные зоны

Круг №8 Туловища различных животных

Круг №9 Головы животных

Круг №10 Хвосты животных

(Дети стоят в кругу на ковре)

-Сегодня, ребята, я снова предлагаю вам поиграть с «волшебными кругами».

Мы с кругами поиграем,

Много нового узнаем!

Чтоб игру скорей начать

Надо место занимать!

(Дети проходят и садятся вокруг стола)

- Ребята, посмотрите на «волшебные круги». Кого вы видите на картинках?

- Это домашние животные (высокий уровень)

Перечисляют животных (низкий уровень)

- Правильно. На кругах картинки с домашними животными и их детенышами. Сегодня мы о них будем говорить

Первая игра, в которую предлагаю поиграть, называется «Кто у кого? ». Но сначала, загадаю загадку, кто первый ответит, тот и будет вращать круги.

-Что нужно делать в этой игре?

- Надо назвать животного и подобрать детеныша

- Нужно назвать животное на картинке, попавшей под стрелку на большом круге, подобрать и назвать на втором круге детеныша.

Игра вторая « Измени слово» У курицы не цыпленок, а цыпленочек ит.д.

В своей практике мы также используем работу с именами признаками.

Организация педагогической деятельности в условиях образовательных учреждений строится на следующих основаниях:

- развитие у детей способности познавать имена признаков и их значения;
- развития способности преобразовывать имена и значения признаков;
- способность выявлять взаимосвязи и взаимодействия признаков.

У детей в возрасте 3-7 лет эти способности формируются через систему игровых заданий по познанию, преобразованию и анализу взаимосвязей признаков и их значений.

Наглядность: схемы имен признаков. Схемы имен признаков появляются по мере освоения их детьми.

Во 2 младшей группе дети знакомятся с признаками: влажность, температура, рельеф, звук, запах, цвет, вкус, вес, действие,направление, количество, форма. На изучение каждого признака отводится 4-5 дней.

В течении дня , во всех свободных паузах, режимных процессах, на прогулке ищем значение признака. Например, подоконник какой ты по влажности. Дети трогают и сами говорят:»сухой, мокрый». Подоконник сухой по влажности, полотенце мокрое по влажности. В речь ребенка включаются слова: мокрый, сухой, водяной, высушенный, мокро, сухо, влажно и т.д. Помощники умной головы: руки, (тактильный анализатор), глаза (зрительный анализатор), уши (слуховой анализатор), язык (вкусовой анализатор), нос (обонятельный анализатор).

Основные этапы ознакомления с именами признаков.

1 этап. Создание условий для сосредоточения ребенка на определенном имени признака. Осуществляется длительный поиск значений этого признака. Используется в речевых оборотах «объект», «имя признака», «значение имени признака».

Например: Ознакомление с именем признака «влажность». Воспитатель предлагает детям поискать имя признака «влажность» и увлеченно ищет значение этого признака с детьми длительное время.

2 этап. Проверка степени понимания детьми различий «имя признака» и «значение имени признака» в конкретных ситуациях. Уточнение того, какой помощник (анализатор) дает умной голове информацию.

Например: ознакомление с именем признака «влажность». Руки ощущают сухую ткань, поэтому умная голова понимает, что полотенце по влажности сухое.

3 этап. На глазах у детей изображается схема данного имени признака. Воспитатель предлагает «разгадать» вопрос, который задает эта схема (значок) к объекту.

Например: ознакомление с именем признака «влажность» Изображается капля и от имени этого значка формулируется вопрос: «Какой объект по влажности?» Дети сами задают вопрос к любому выбранному объекту.

4 этап. Постепенно дети самостоятельно используют значок для выяснения данного признака в окружающем мире. По мере усвоения детьми в старшем дошкольном возрасте значки убираются педагогом. Дети понимают, что данный признак есть у всех объектов окружающего мира и можно его

исследовать помощниками умной головы.

Цель: Сформировать у детей способность самостоятельно обследовать объект для выяснения значений некоторых имен признаков. Способствовать осознанному отношению к перцептивному действию, как к основе чувственного познания мира.

Создатели ТРИЗ стремятся выйти на новый уровень творческой педагогики - не получать лишь отдельные, частные решения, а создать принцип, используя который педагог сможет вместе с детьми находить логичный выход из любой житейской ситуации, а ребенок - правильно и грамотно решать свои проблемы. Хотя в абсолютном значении нет проблем детских и взрослых: их значимость прямо пропорциональна возрастным установкам на жизнь. Обретя навык мышления, отработав принцип решения задач на уровне детских проблем, ребенок и в большую жизнь придет во всеоружии.

Список использованной литературы:

Сидорчук Т.А. «Я познаю мир» Методический комплекс по освоению детьми способов познания. - Ульяновск, ООО «Мастер студия», 2014.

Альтшуллер Г.С. Найти идею. Введение в теорию решения изобретательских задач. - Петрозаводск: Скандинавия, 2003.

