

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД № 61 «ЛЕЛЬ»**



**Картотека дидактических игр с применением элементов ТРИЗ
технологии.**

Подготовила:
Рамалданова М.И.

Сургут 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Цель: воспитание творческой личности через формирование талантливости, диалектического мышления.

Задачи: формировать навык творческой, познавательной и практической деятельности у дошкольников; развивать творческие способности.

Дошкольный возраст уникален, поскольку как сформируется ребёнок, такова будет его жизнь. Именно поэтому важно не упустить этот период для раскрытия творческого потенциала каждого ребёнка. Ум детей не ограничен «глубоким образом жизни» и традиционными представлениями о том, как всё должно быть. Это позволяет им изобретать, быть непосредственными и непредсказуемыми, замечать то, на что мы взрослые давно не обращаем внимание.

Одной из эффективных педагогических технологий для развития творчества у детей является **ТРИЗ - Теория решения изобретательских задач**.

В детские сады технология ТРИЗ пришла в 80-х годах. Но, несмотря на это и сейчас остаётся актуальной и востребованной педагогической технологией. Адаптированная к дошкольному возрасту, технология ТРИЗ позволяет воспитывать и обучать ребёнка под девизом «Творчество во всём».

Практика показала, что с помощью традиционных форм работы нельзя в полной мере раскрыть творческий потенциал ребенка. Необходимо применение новых форм, методов и технологий.

Исходным положением концепции ТРИЗ по отношению к дошкольнику является принцип природосообразности обучения. Обучая ребенка, педагог должен идти от его природы. А также положение Л.С.Выготского о том, что дошкольник принимает программу обучения в той мере, в какой она становится его собственной.

Целью использования ТРИЗ – технологии в детском саду является развитие с одной стороны таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность, а с другой стороны поисковой активности, стремления к новизне, развитие речи и творческого воображения.

ТРИЗ для дошкольников:

- это система коллективных игр, занятий, призванных не изменять основную программу, а максимально увеличить её эффективность.
- это «управляемый процесс создания нового, соединяющий в себе точный расчёт, логику, интуицию», так считал основатель теории Г.С.Альтшуллер.

Использование в работе методов и приемов ТРИЗ позволяет отметить, что малыши почти не имеют психологических барьеров, но у старших дошкольников они уже есть. ТРИЗ позволяет снять эти барьеры, убрать боязнь перед новым, неизвестным, сформировать восприятие жизненных и учебных проблем не как непреодолимых препятствий, а как очередных задач, которые следует решить. Кроме того, ТРИЗ подразумевает гуманистический характер обучения, основанный на решении актуальных и полезных для окружающих проблем.

При использовании элементов ТРИЗ заметно активизируется творческая и мыслительная активность у детей, так как ТРИЗ учит мыслить широко, с пониманием происходящих процессов и находить своё решение проблемы. Изобретательство выражается в творческой фантазии, придумывании чего-то, что потом выразится в различных видах детской деятельности – игровой, речевой, художественном творчестве и др.

Применение ТРИЗ в обучении дошкольников позволяет вырастить из детей настоящих выдумщиков, которые во взрослой жизни становятся изобретателями, генераторами новых идей.

Также ТРИЗ – технология развивает такие нравственные качества, как умение радоваться успехам других, желание помочь, стремление найти выход из затруднительного положения.

Главное отличие технологии ТРИЗ от классического подхода к дошкольному развитию – это дать детям возможность самостоятельно находить ответы на вопросы, решать задачи, анализировать, а не повторять сказанное взрослыми.

ТРИЗ – технология, как универсальный инструмент можно использовать практически во всех видах деятельности (как в образовательной так и в играх и режимных моментах). Это позволяет формировать единую, гармоничную, научно обоснованную модель мира в сознание ребёнка дошкольника. Создаётся ситуация успеха, идёт взаимообмен результатами решения, решение одного ребёнка активизирует мысль другого, расширяет диапазон воображения, стимулирует его развитие. Технология даёт возможность каждому ребёнку проявить свою индивидуальность, учит дошкольников нестандартному мышлению.

Игр по ТРИЗ для патриотического воспитания

1. "Что было бы, если...": Представьте детям необычную ситуацию (например, что было бы, если бы у России были крылья?).
2. "Путешествие во времени": Попросите детей представить, что они переместились в прошлое России.
3. "Что бы произошло, если бы...": Предложите детям вообразить необычные ситуации (например, что было бы, если бы у всех деревьев в России были ноги?).
4. "Сказка на троих": Разделите детей на три группы и дайте каждой группе начало сказки о России.
5. "Создай свою игру": Предоставьте детям разные материалы (карту России, нитки, пластилин, игрушки) и попросите их придумать и создать свою собственную игру.

Игры на выявление свойств объекта и признаков времени

Игра «Дерево, птица, насекомое, дикое животное»

Цель: развивать умение классифицировать объекты живой природы.

Правила: взрослый говорит: «Дерево» (Ребёнок называет любое дерево).

«Птица. Насекомое. Дикое животное» и т. д. по кругу. Название игры можно менять. Например, «Рыбы, птицы, звери», «Деревья, цветы, насекомые».

Игра «Чем (кем) был, чем (кем) стал»

Цель: развивать умение определять линию развития объекта.

Правила: взрослый называет любой объект живой природы. Дети говорят, чем (кем) он был,

чем(кем) стал. Например, цыплёнок – был яйцом, стал курицей или петухом.

Капуста была

семечком, стала салатом.

Игра «Был. Есть. Будет»

Цель: упражнять детей в определении свойств объекта в прошлом, настоящем и будущем.

Правила: взрослый называет объект живой природы. Ребёнок перечисляет его свойства в прошлом, настоящем и будущем. Например: Огурец был маленький, зелёный, колючий, горький; сейчас – большой, зелёный, сладкий, сочный; будет – солёный, мягкий, хрустящий.

Игры на выделение надсистемных связей

Игра «Кто где живёт»

Цель: учить детей устанавливать, частью чего является данный объект.

Правила: взрослый называет объект живой природы. Дети называют среду обитания этих объектов. Можно использовать картинки. Например, медведь.

Среда обитания: лес, зоопарк, мультфильм, книга, фантик.

Игра «Я возьму тебя с собой»

Цель: учить детей устанавливать связь между средой обитания и объектом живой природы.

Правила: взрослый называет место обитания и предлагает взять с собой объекты живой природы, которые там находятся.

Например, я – река и возьму с собой всё живое, что находится в реке.

Игры на выделение подсистемных связей

Игра «Ты – моя частичка»

Цель: развивать умение классифицировать объекты живой природы.

Правила: взрослый называет образ, а ребёнок – его части. Например: «Я – дерево, ты – моя частичка. Кто ты?»; «Я – ромашка, ты – моя частичка. Кто ты?»; «Я – апельсин, ты – моя частичка. Кто ты?»; «Я – гриб, ты – моя частичка. Кто ты?»; «Я – колосок, ты – моя частичка. Кто ты?»

Игра «Кто я?»

Цель: развивать умение по одной части называть как можно больше объектов живой природы.

Правила: взрослый называет одну часть. Дети – как можно больше объектов, у которых есть эта часть. «У меня есть листок. Кто я?» (дерево, куст, цветок); «У меня есть пуговица. Кто я?»; «У меня есть нос. Кто я?»; «У меня есть хвост. Кто я?»

Игры по сравнению системы

Игра «На что похоже»

Цель: развивать ассоциативность мышления, учить детей сравнивать системы.

Правила: взрослый называет объект, а дети называют объекты, похожие на него. Например, на что похож цветок? (по цвету, форме, функции, прошлому, будущему)

Шесть полезных ТРИЗ - игр, которые научат нестандартному мышлению

1. «Волшебная палочка»

В ТРИЗ есть приёмы, которые помогают фантазировать и находить интересные идеи. Один из них — увеличение и уменьшение. Его суть в том, что надо мысленно представить, как какой-либо предмет или начинается

становиться все больше и больше или наоборот уменьшаться. А для этого можно придумать волшебную палочку!

Скажите ребенку: «У меня есть карандаш, давай представим, что он превратился в волшебную палочку. Теперь он может увеличить или уменьшить все, что захочешь. Что бы ты хотел увеличить или уменьшить?»

Возможные варианты ответов:

- Хочу уменьшить зиму и увеличить лето.
- Хочу увеличить выходные.
- Хочу увеличить капли дождя до размеров арбуза.

А теперь усложним эту игру дополнительными вопросами: «Зачем это увеличивать или уменьшать?»

- 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, поздороваться с другом через форточку или достать с крыши мячик.

Затем обсудите, что в этих идеях будет хорошего и удобного, а что плохого. Вместо карандаша вы можете использовать любую палочку, пусть она у вас станет волшебной!

2. «Хорошо-плохо»

Уметь находить и выявлять противоречия — важный навык, составляющий тризовское мышление, потому что именно с разрешения противоречий начинается изобретение и создание нового.

Первый участник называет явление или событие и говорит почему это хорошо, следующий продолжает, но объясняет, в каких случаях это может быть плохо, после чего первый начинает рассуждать о хороших сторонах последнего высказывания. Например, родитель начинает: «Пойти гулять — это хорошо, потому что можно найти что-нибудь интересное». Ребенок продолжает: «Найти что-нибудь интересное — плохо, потому что это нельзя принести домой с улицы». Следующий говорит: «Если что-то интересное нельзя принести домой с улицы — это хорошо, потому что тогда можно найти что-нибудь интересное дома», и так далее.

3. «Мешочек с сокровищами»

Одной из важных составляющих тризовского мышления является системное умение видеть предмет во всех его взаимосвязях, а это значит — его прошлое, настоящее и будущее. Эта игра научит понимать предметы в настоящем, осознавать, для чего они созданы, из чего состоят, к какому виду принадлежат. В мешочек из непрозрачного материала сложите некоторое количество предметов или игрушек. Пусть ребенок опустит руку в мешочек и ощупывая предмет вслух перечислит те свойства, которые подсказывают ему тактильные ощущения.

Желательно брать одновременно не более 5–6 предметов, изготовленных из

разных материалов и не имеющих ярко выраженных частей, бывает, что вместо свойств ребёнок называет части, и ответ становится очевидным. После того, как свойства определены и перечислены, предложите подумать, что похоже на этот предмет. Например, у вас в мешочке лежит мыло, оно скользкое и холодное. Что еще бывает таким же? Можно придумывать свои сочетания, а чтобы оживить игру, можно попросить ребёнка найти дома предмет с загаданным свойством (мокрое, тяжелое, шершавое и так далее).

4. «Не да, а нет!»

Необходимость переключаться с одного способа работы на другой, с одной деятельности на другую, делают мышление ребенка динамичным, гибким, способным справляться с нестандартными, неожиданными задачами, развивают его творческое мышление. Для этого отлично подходит игра «Не да, а нет!». В ней нужно отвечать на вопросы, которые обычно подразумевают положительный ответ, отрицательно:

- Машина всегда обгонит пешехода? Нет, если машина стоит на светофоре, пешеход её легко обгонит!
- Днём всегда светло? Нет, если погода плохая и на небе тучи, то даже днём будут сумерки.
- У всех деревьев есть листья? Нет, у ёлки — иголки.

Попробуйте задать такие вопросы ребёнку и порассуждать вместе с ним, а если ребёнок еще маленький, сами расскажите ему, как по-разному устроен окружающий мир и обратите внимание на интересные вещи.

5. «Составь загадку»

Выберите любой объект, про который вы хотите сочинить загадку, определите, какой этот объект и что есть на свете, на него похожее.

Например, если в качестве объекта вы выбрали «иглу», то на вопросы: «Объект какой? На что это похоже?», вы ответите: «Острая, похожа на стрелу, блестящая, похожа на ёлочную игрушку, скользкая, похожа на рыбку».

Теперь соединяем все слова с выражением «но не» и получаем загадку: «Острая, но не стрела, блестящая, но не ёлочная игрушка, скользкая, но не рыбка. Что это такое?» Попробуйте и вы сочинить с ребенком такую загадку!

6. «А что потом?»

Эта игра может постепенно усложняться, в зависимости от возраста ребенка. Вы называете начальное явление, а следующему игроку необходимо продолжить цепочку последовательности в правильном порядке.

- Сначала осень, а потом? — Зима, а потом? — Весна, а потом? — Лето.
- Сначала вторник, а потом? — Среда.
- Сначала вечер, а потом? — Ночь.
- Сначала завтрак, а потом? — Обед.

С детьми постарше можно использовать более сложные понятия:

- Сначала глина, а потом? — Ваза, кирпич, скульптура.
- Сначала бревно, а потом? — Дом, бумага, шкаф.
- Сначала молоко, а потом? — Каша, какао, масло, сметана.
- Сначала ягоды, а потом? — Компот, варенье, джем, кисель.

Игра «Часть — целое», «Целое-часть» - Способствует развитию системного мышления.

Например, «Что является частью нашего села?», (Детский сад, парк, угольный завод, дом культуры, школа и т. д). «Дом является частью чего?» (Улицы, села). «Село Дубровка является частью чего?» (часть Новосибирской области, страны Россия) и т. д.

Игра «Выбери меня» - Учит детей анализировать отношения между знакомыми понятиями. Например, стол-дерево, кувшин - (музей, строитель, сок, глина), школа -ученик, больница - (доктор, больной, дом, учитель); лес — деревья, библиотека - (театр, город, книги, библиотекарь) и т. д.

«Лжезагадка» - Развивает аналитическое мышление, умение находить выход в сложных ситуациях, аргументировать свои ответы. Например, приехал к нам в село человек из Москвы. Стоит на остановке и ждет троллейбус № 5 (в селе нет троллейбусов), чтобы добраться до Дома культуры. А троллейбус не едет, как быть? (принимаются ответы и реальные, и фантастические).

Прием «Эмпатии» -Развивает умение входить в образ, воспитывает элементы гражданственности, учит детей беречь общественное. Например, «Я, сломанный почтовый ящик», «О чем ты мечтаешь?», «Чтобы меня починили, чтобы больше не отрывали мне дверцу». «Я, не горящая лампа в подъезде», «О чем ты думаешь?», «Когда же я буду гореть? Вдруг старенький дедушка или маленькая девочка упадут, потому что ничего не видно!». «Я, старинный глиняный горшок», «Что ты чувствуешь?», «Мне нравится, что приходят посмотреть в музей на меня, обо мне рассказывают, меня берегут, заботятся обо мне» и т. д.

Игра «Что в круге?» - Способствует развитию образного мышления, фантазии. Например, (берется во внимание символическая аналогия, компонентный подход), круг — это краеведческий музей, тогда точки в круге, что это может быть? (старинная одежда, оружие, посуда, экскурсовод и т. д.)

Игра «Кто без чего не может жить?» -Развивает гибкость мышления, помогает закреплять знания о профессиях людей, живущих в родном селе. Например, доярка (без коровы), комбайнёр (без комбайна) и т. д.

Прием «Дробления и объединения» -Способствует развитию системного мышления. Например, представьте, что наше село — это большой красивый камень, если стукнуть по нему символическим молоточком, то он раздробится, то есть расколется на части. На сколько частей? Как они называются? Например, изображение герба поселка символическими ножницами разделили на части (путем предположений, догадок определили в каждой части взаимосвязь цвета, формы, изображения), а затем, также устанавливая взаимосвязь между частями, соединили в единое целое.

Игра «Доскажи словечко» -Развивает логическое мышление, помогает уточнить представление о слободах, заглянуть в прошлое города. Например, в Маслянино живут(маслянинцы), в Дубровке (дубровцы) и т. д.

Игра «Хорошо-плохо» - Побуждает постоянно находить в одном и том же предмете, действии плохие и хорошие стороны, постепенно подводит детей к пониманию противоречий в окружающем мире. Например, если мы пошли бы из центральной части нашего села в северо-восточную часть, где находится наш детский сад, пешком, нам было бы идти «хорошо» или «плохо»?

Игра «Выбери, что лишнее?» - Развивает логическое мышление. Например, золото, медведь, лес, герб, лён, Маслянино (медведь, так как он не относится к гербу Маслянино). Например, сарафан, сорока, кушак, рубаха (сорока, так как это женский головной убор, а остальное — предметы одежды).

Игра «Да-нет» - Учит самостоятельному структурированию информации, отбрасыванию лишних параметров, или сужению поля поиска. Например, педагог загадал — «глиняная свистулька». Дети ищут отгадку при помощи вопросов, ответами на которые могут быть слова «да» и «нет».

Игра «Подбери ассоциации» - Развивает ассоциативное мышление, воображение, способствует появлению новых идей. Например, Дубровка (ассоциации - село, берёзовый парк, праздник, цветочная клумба, дом и т. д.)