

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
начальная общеобразовательная школа «Образовательный холдинг
«Детство без границ» муниципального образования Усть-Лабинский район

Методическая разработка

**«Развитие творческого мышления детей, педагогов, родителей
посредством использования ТРИЗ-технологии в ДОО»**

Проскурина А.А.,
воспитатель МБОУ НОШ «Детство без границ»

г.. Усть-Лабинск
2020 г

Содержание

Введение	3
Цели и задачи технологии ТРИЗ	4
Принципы использования ТРИЗ-технологии	4
Этапы введения ТРИЗ-технологии во взаимодействие с детьми дошкольного возраста	5
Методы и приемы технологии ТРИЗ	7
Используемая литература	10
Приложение 1.	
Игры и упражнения ТРИЗ для речевого развития дошкольников	11
Приложение 2	
Тризовские игры и задания, используемые в работе с педагогами	21
Сценарий совместного с родителями воспитанников мероприятия «Креатив-бой для детей и родителей»	23

Введение

Современное общество предъявляет новые требования к системе образования подрастающего поколения и, в том числе, к первой его ступени – дошкольному образованию. Задача педагогов дошкольных учреждений, согласно ФГОС дошкольного образования - воспитание детей, обладающих высоким творческим потенциалом.

Если раньше, чтобы стать социально успешным человеком, достаточно было быть хорошим исполнителем, обладать определенными знаниями и умениями, то сейчас необходимо быть творческой личностью, способной самостоятельно ставить и творчески решать проблемы. Эти личностные качества отмечены в целевых ориентирах на этапе завершения дошкольного образования. Но проблема не в поиске одаренных гениев, а целенаправленном формировании творческих способностей, развитии нестандартного видения мира, нового мышления. Именно творчество, умение придумывать, создавать новое наилучшим образом формирует личность ребенка, развивает его самостоятельность и познавательный интерес. Ум детей не ограничен «глубоким опытом жизни» и традиционными представлениями о том, как все должно быть. Это позволяет им изобретать, быть непосредственными и непредсказуемыми, замечать то, на что мы взрослые давно не обращаем внимание.

Стало очевидно, что необходимо изменение способов взаимодействия с дошкольниками, чтобы воспитать талантливого человека, способного нестандартно мыслить, смотреть на окружающий мир.

Таковыми средствами являются инновационные технологии, используемые в дошкольном образовании. Одной из таких технологий смело можно назвать ТРИЗ – теорию решения изобретательных задач

Основателем этой технологии является Генрих Саулович Альтшуллер. (презентация биография). Главная идея его технологии состоит в том, что технические системы возникают и развиваются не «как попало», а по определенным законам: эти законы можно познать и использовать для сознательного – без множества пустых проб – решения изобретательских задач.

ТРИЗ превращает производство новых технических идей в точную науку, так как решение изобретательских задач строится на системе логических операций. Цель ТРИЗ – не просто развить фантазию детей, а научить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов. Дать в руки воспитателям инструмент по конкретному практическому воспитанию у детей качеств творческой личности, способной понимать единство и противоречие окружающего мира, решать свои маленькие проблемы. Адаптированная к дошкольному возрасту ТРИЗ-технология позволяет воспитывать и обучать ребенка под девизом “Творчество во всем!”. Все занятия и игры, упражнения предполагают самостоятельный выбор ребенком темы, материала и вида деятельности. ТРИЗовские игры учат детей выявлять противоречивые свойства предметов, явлений и разрешать эти противоречия. Разрешение противоречий – ключ к творческому мышлению. Регулярное столкновение с творческими, исследовательскими задачами, в том числе с такими, на которые пока никто не знает ответа, так же необходимы формирующемуся уму, как витамины - растущему организму. С самого раннего детства можно научить ребенка системно думать, решать задачи творческого характера.

Цели и задачи технологии ТРИЗ

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.

Задачи ТРИЗ-технологии:

- способствовать созданию ситуации успеха;
- стимулировать развитие творческого воображения у детей;
- создавать условия для проявления ребенком индивидуальности, умения нестандартно мыслить.

Принципы применения ТРИЗ-технологии.

Используя во взаимодействии с дошкольниками элементы ТРИЗ, мы учитываем следующие дидактические принципы:

Принцип свободы выбора — в любом обучающем или управляющем действии предоставляем ребенку право выбора.

Принцип открытости — предоставляем ребенку возможность работать с открытыми задачами (не имеющими единственно правильного решения). В условие творческого задания необходимо закладывать разные варианты решения.

Принцип деятельности — в любое творческое задание включаем практическую деятельность.

Принцип обратной связи — воспитатель регулярно контролирует процесс освоения детьми мыслительных операций, так как в новых творческих заданиях есть элементы предыдущих.

Принцип идеальности — творческие задания не требуют специального оборудования и могут быть частью любого занятия, что позволяет максимально использовать возможности, знания и интересы детей.

Исходным положением концепции ТРИЗ по отношению к дошкольнику является принцип природосообразности обучения. Обучая ребенка, педагог должен идти от его природы. Данный принцип предполагает необходимость воспитания ребёнка в соответствии с объективными закономерностями развития человека в окружающем мире, т.е. учёт возрастного и индивидуального подходов.

Этапы введения ТРИЗ-технологии во взаимодействие с детьми дошкольного возраста

Каждая образовательная деятельность с использованием ТРИЗ — это коллективная игра, по существу, творческая работа, а значит, интенсивное ощущение радости жизни.

Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Педагог не дает детям готовые знания, не раскрывает перед ними истину, он учит ее находить.

Использованием ТРИЗ во взаимодействии с детьми делится на несколько этапов.

На первом этапе общения с детьми подводим их к проблеме многофункционального использования объекта. Например: Как можно использовать предмет –стул, шляпу?

Следующий этап – это «тайна двойного» или 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. Например: «Хорошо-плохо».

Следующий этап – разрешение противоречий. Для разрешения противоречий существует целая система игровых задач. Например, недочитанная сказка «Лиса и журавль»: как Журавлю проучить Лису? Что придумать Журавлю, чтобы и стол был накрыт, и Лиса ничего бы не съела?

Или как узнать, глубокая лужа или нет, если вода в ней мутная? Дети выдвигают разные версии, совместно с ними приходим к одному, а может быть и нескольким, подходящим решениям проблемы.

На этапе изобретательства_основная задача: научить детей искать и находить свое решение. Изобретательство детей выражается в творческой фантазии, в соображении, в придумывании чего-то нового. Для этого детям предлагается ряд специальных заданий. Например, придумайте новый стул, на котором вам хотелось бы сидеть. Придумайте новую игрушку, новый транспорт и др.

Следующий этап работы по технологии ТРИЗ – это придумывание новых сказок с помощью специальных методов. Например, «Сказка наизнанку» - игра состоит в «перевирании» сказки или в выворачивании «наизнанку» сказочной темы. Можно поменять характеры героев. Например: Красная шапочка злая, а волк – добрый.

Следующий вариант - «Что было потом»: здесь дети продолжают сказку, придумывая дальнейшие действия героев.

Следующее игровое упражнение «Сказка в заданном ключе». При помощи этого упражнения открываем для детей сказку в другом времени, месте действия. Например: жили старик со старухой у самого синего моря в наши дни. Что будет просить старуха?

Старая сказка в новом ключе, приспособившись к новому сюжету, зазвучит совершенно по - другому.

Также предлагаем детям сочинить сказку по заданному началу. Например, в преддверии Нового года, можно предложить детям придумать сказку про Деда Мороза по заданному началу: «Наступил Новый год. Дед Мороз выехал из дома и поехал развозить детям новогодние подарки и вдруг... . Как вы думаете, что могло случиться?» Дети придумывают свои варианты приключений Деда Мороза. Вариант сказки про Деда Мороза необходимо записать, можно оформить детскими иллюстрациями. Дети очень любят, когда эти сказки им ,время от времени, перечитывает воспитатель.

На последнем этапе, опираясь на полученные знания, интуицию, используя оригинальные решения проблем, ребенок учится находить выход из любой сложной ситуации. Здесь воспитатель только наблюдает, ребенок рассчитывает на собственные силы, свой умственный и творческий потенциалы. Ситуации могут быть разные, из любой области человеческой деятельности.

Например, как остаться сухим, гуляя под дождем. Дети находят множество вариантов ответов: можно надеть плащ; взять большую коробку, поднять ее над головой; надеть шляпу с широкими полями и т.п.

Методы и приемы технологии ТРИЗ

В работе по тризовским технологиям используются различные методы и приемы.

Один из методов - синектика, то есть, аналогия. Личностная аналогия (эмпатия) предлагает ребенку представить самого себя в качестве какого-нибудь предмета или явления в проблемной ситуации; например, предлагается взять образ цветочка на клумбе, которую забыли полить; образ муравья ползущего по асфальту и т.д. и рассказать, о чем они думают в данной ситуации. Дети быстро понимают смысл игры и представляют очень интересные варианты ответов.

Прямая аналогия – основывается на поиске сходных процессов в других областях знаний. Например, игровое задание «Добавь словечко»:

яркое, теплое (что?) – солнце;

снег, мороженое (что делают?) – тают
звенит, бежит (что?) — ручей.

Затем можно познакомить детей с методом фокальных объектов, суть которого в переносе признаков одного или несколько предметов на выбранный нами объект. К определённому объекту "примеряются" свойства и характеристики других, ничем с ним не связанных объектов. Сочетания свойств оказываются иногда очень неожиданными, но именно это и вызывает интерес.

Метод фокальных объектов направлен на развитие у детей творческого воображения, фантазии, формирование умения находить причинно-следственные связи между разными объектами окружающего мира, на первый взгляд, ничем не связанные друг с другом.

Очень интересно проходит игра «Цепочка слов» - зима: зима-какая? Снежная холодная. А что ещё бывает холодным? - Мороженое, лёд, снег, ветер. А ветер, какой?- Северный, сильный, А кто может быть ещё сильным?

Еще один метод - мозговой штурм. Он предполагает постановку изобретательской задачи и нахождения способов ее решения с помощью перебора ресурсов, выбора идеального решения. Анализ каждой идеи идет по оценке "хорошо - плохо", т.е. что-то в этом предложении хорошо, но что-то плохо. Данный метод позволяет развивать у детей способность к анализу, стимулирует творческую активность в поиске решения проблемы, дает осознание того, что безвыходных ситуаций в жизни не бывает. Из всех решений выбирается оптимальное, позволяющее решить противоречие с минимальными затратами и потерям.

В сборниках развивающих сказок Анатолия Гина «Задачки-сказки от кота Потряскина», Владимира Богат «В жаркой Африке» как раз - таки предложены такие задачи, которые предполагают применение метода мозгового штурма.

Главным условием успеха работы является безусловное запрещение оценки и критики предложенных вариантов. Более того, поощряются самые неожиданные необычные предложения и выбираются самые приемлемые.

Метод «мозговой штурм» используется во взаимодействии с детьми старшего дошкольного возраста, а также в семейном воспитании – при проведении семейного досуга «Креатив-бой». Педагоги также могут организовывать с родителем «Креатив-бой» при решении педагогических задач открытого типа, где предлагаются различные варианты решений и из них выбираются самые приемлемые.

Еще один метод – метод Робинзона, формирует умение находить применение, казалось бы, совсем ненужному предмету.

Пример: "Помоги Золушке".

Золушка замесила тесто. Когда надо было раскатать его, то обнаружила, что скалки нет. А мачеха велела к обеду испечь пироги. Чем Золушке раскатать тесто?

Ответы детей будут самыми разными: надо пойти к соседям, попросить у них; сходить в магазин, купить новую; можно пустой бутылкой; найти круглое полено, помыть его и им раскатать; резать тесто маленькими кусочками, а потом чем-нибудь тяжелым прижимать.

Во взаимодействии с детьми, используются различные игры и игровые упражнения. Они очень нравятся детям и способствуют развитию не только творческого мышления, но и формируют у детей умение связно и грамотно излагать свои мысли, обогащают словарный запас.

Предлагаемые тризовские игры и упражнения используются в процессе организованной образовательной деятельности как ее часть, при проведении режимных моментов.

Например, на прогулке воспитатель обращается к детям: «Давайте «оживим» дерево. Что оно может нам рассказать?».

Можно использовать прием эмпатии. Дети представляют себя на месте наблюдаемого: «А что, если ты превратился в цветок? О чем ты мечтаешь? Кого боишься? Кого любишь?».

Хочется отметить, что дошкольный возраст уникален, ибо как сформируется ребенок, такова будет его жизнь. Именно поэтому важно не

упустить этот период для раскрытия творческого потенциала каждого ребенка. Ум детей не ограничен «глубоким опытом жизни» и традиционными представлениями о том, как все должно быть, что позволяет им изобретать, быть непосредственными и непредсказуемыми, замечать то, на что мы взрослые давно не обращаем внимание.

Используемая литература:

1. Гин А. «Сказки-изобреталки от кота Потряскина». Издательство «ВИТА-ПРЕСС», 2012
2. Гин, С. И. Занятия по ТРИЗ в детском саду: пособие для педагогов дошкольных учреждений. — Минск: ИВЦ Минфина, 2008.
3. Гин А. Кавтрев А. «Креатив-бой: как его провести». ООО Издательство «ВИТА-ПРЕСС», 2012
4. Иванов Г. «Формулы творчества, или как научиться изобретать». Издательство «Форум», 2012

Игры и упражнения ТРИЗ для речевого развития дошкольников

«Дразнилка»

Правила игры: Ведущим называется объект. Дети, не называя его функцию вслух, подражают ему с помощью суффиксов: -лка, -чк, -ще и др.

Ход игры:

Воспитатель: Кошка.

Дети: Мяукалка, бегалка, кусалище, мяучище, сонечка ...

Воспитатель: Собака

Дети: Гавкалка, рычалка, кусалка, сторожилище.

«Мои друзья»

Правила игры: Ведущий просит детей назвать себя в качестве чего-либо или кого-либо. Дети определяют кто они (берут роль объекта материального мира). Затем воспитатель выбирает любое свойство и называет его.

Дети, объект которых имеет это свойство, подходят к ведущему.

Ведущий ребенок.

Ход игры: Дети выбирают объекты природного мира.

Воспитатель: Я – кабан. Мои друзья – это те, кто живет в лесу и умеет быстро бегать (животные: лиса, волк).

Воспитатель: Я – лось. Мои друзья – это то, что умеет дышать (птицы, животные и др.).

Воспитатель: Я – медведь. Мои друзья – это то, что умеет издавать звуки (животные, птицы, ветер и т.д.).

«Чем был – тем стал»

Правила игры: Ведущий называет материал, а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют ...

Ход игры: При уточнении понятия относительности размера

Воспитатель: Это было маленьким, а стало большим.

Дети: Был маленьким медвежонком, а стал взрослым медведем.

Воспитатель: Было деревом, а стало... Чем может стать дерево?

Дети: Домиком для берлоги, домик для бобра, берлога для медведя.

«Где живет?»

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.

«Что можно сказать о предмете, если там есть...»

Правила игры: Ведущий называет части объекта или предмета, а ребенок должен назвать, что это за объект и дать ему характеристику.

Ход игры:

Воспитатель: Что можно сказать об объекте, который имеет лапки с присосками?

Дети: Это животное или птица, которая живет на деревьях или скалах.

Воспитатель: Что можно сказать об объекте, если там есть пушистый хвост?

Дети: Кошка, лиса, белка. Они греются при помощи пушистого хвоста.

«Хорошо – плохо»

Правила игры: Ведущим называется любой объект, явление, у которого определяются положительные и отрицательные свойства.

Вопросы задаются по принципу: «что-то хорошо – почему?», «что-то плохо – почему?» - идут по цепочке.

Ход игры:

Воспитатель: Лиса – это хорошо. Почему?

Дети: Потому что она красивая, пушистая, мягкая, рыженькая.

Воспитатель: Лиса – это плохо. Почему?

Дети: Потому что ворует кур и гусей, ест мышек и зайчиков.

«На что похоже»

Правила игры: ведущий называет объект, а дети называют объекты похожие на него.

Примечание: Похожими объекты могут быть по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать предметные картинки, особенно на этапе ознакомления с игрой.

Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

Воспитатель: На что похожа колючка ежика?

Дети: На иголки, на булавки, на гвозди. На стержни от ручки и т.д.

«Теремок»

(проводится со средней группы)

Правила игры: детям раздаются различные предметные картинки. Один ребенок выполняет роль едущего. Сидит в «теремке». Каждый приходящий в «Теремок» сможет туда попасть только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются: «Тук-тук. Кто в теремочке живет?»

Примечание: В ходе игры ведущий может менять установки: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты похож на меня». Или: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты отличаешься от меня». Похожести и различия могут быть по функции (по назначению предмета), по составным частям, по местонахождению или видовой принадлежности.

Ход игры: Похожести у объектов живого мира.

Дети: Тук-тук. Кто в теремочке живет?

Ведущий: Это я, лиса. А ты кто?

Дети: А я волк, пусти меня к себе!

Ведущий: Пущу тебя к себе, если скажешь, чем ты лиса, похожа на меня, волка.

Дети: И ты, и я – дикие животные. У нас одинаковое строение: есть 4 лапы. Туловище, голова, 2 уха, шерсть, мы относимся к природному миру, живой природе. Мы живые, поэтому дышим и т.д.

Дети: Тук-тук. Я заяц. Кто в теремочке живет? Пусти меня к себе!

Ведущий: Это я – белка. Пущу тебя к себе, если скажешь, чем мы с тобой отличаемся.

Дети: Заяц немного больше белки. У нас разный окрас (белка рыженькая, а заяц – зимой белый, а летом – серый), у нас разное питание (белка питается орешками, грибами сухими, а зайчик – травкой, корой деревьев, морковкой); белка живет на дереве в дупле, а заяц бегают по земле.

Игра «Фантазия»

Цель: развивать умение находить ресурсы предметов, заменять их на другие предметы.

Ход: Ребята. Представьте себе, если на земле исчезнут ... - все пуговицы. Чем их можно заменить? (липучками, кнопками, крючками, замками).

- все учебники
- все спички
- ручки
- ластики и т.п.

Игра «Где живет (работает)?»

Цель: научить определять разные места обитания объекта, искать объекты, выполнять те же самые функции.

Ход: Ведущий называет объект. А дети говорят, где, в каком месте, его можно встретить и что он там делает.

Ведущий: Тигр.

Дети: В джунглях живет, в зоопарке, на этикетке нарисован для красоты, в мультфильме для радости.

- Болтик. (В велосипеде, машине. Он скрепляет все между собой.)

Игра «Назови часть предмета»

Цель: учить «разбирать» любой объект на составляющие части.

Ход: Ведущий бросает кому-то из детей мячик и говорит слово (предмет):

-ДОМ.

Ребенок, поймав мяч, должен быстро назвать какую-то часть этого объекта:

- КРЫША (крыльцо, дверь, окно, чердак, подвал...)

Игра «Гирлянда»

Цель: Учить строить цепочку из слов, связывая их по смыслу с помощью вопросов.

Ход: Ведущий предлагает стартовое слово.

Например, ЛЯГУШКА. И задает детям вопрос о свойствах , действиях этого предмета.

- Лягушка какая?

Ребенок отвечает: - Зеленая.

От этого слова вновь ставится вопрос. Например:

- Зеленая кто (что)?

Ребенок отвечает: - Трава.

- Трава что делает? (растет)

- Растет что (кто)? (ребенок)

- Ребенок какой? (веселый)

- Веселый кто бывает? (клоун)

- Клоун что делает? (смеется)

И т.д.

Игра «Что было бы, если убрать часть?»

Цель: Учить «разбирать» любой объект на составляющие части

Ход: Ведущий называет объект, дети говорят его составляющие части.

Ведущий убирает какую-либо часть и просит объяснить, что будет с объектом.

Например, -У велосипеда убрать руль (спинку). Что хорошего (плохого)

Игра «Узнай меня»

Цель: учить описывать предмет, не называя его.

Ход: Сначала взрослый называет свойства какого-либо предмета, а дети отгадывают.

Затем можно ребенку предложить описать какой-нибудь предмет, а все дети отгадывают.

Например: - Я круглый, большой, сверху зеленый, а внутри красный, бываю сладким и сочным. (Арбуз)

- Я холодная голубая и зеленая, меня много, а бывает мало. Во мне разные живут. Меня люди любят. (Речка).

Игра «Красная шапочка»

Цель: развивать творческое воображение.

Ход: Необходимы бумага и фломастеры. Детям напомнить эпизод из сказки, когда волк переодевается в бабушку, а Красная Шапочка удивляется.

Ведущий предлагает детям предмет, в который превратится бабушка (часы, стакан, душ, окно, сапог, гитара, свечка) и просит назвать свойства этого предмета (Например: стакан – прозрачный, пустой).

Затем ведущий рисует бабушку, ее части тела с предметом превращения и используя названные свойства.

Например: бабушка – стакан, вместо туловища стакан, над ним голова в косынке, внизу и по бокам конечности.

Кто-то из детей – Красная Шапочка подходит к плакату и спрашивает:

- Бабушка, почему ты такая (называется одно из свойств) прозрачная?

Остальные дети отвечают от имени бабушки:

- Чтобы видеть, сколько я съела.

- Как ты защитишься от волка? (Выплесну на него содержимое живота или спрячу голову, руки и ноги в стакан, как в панцирь.).

Игра «Почему так произошло?»

Цель: учить устанавливать причинные связи между событиями.

Ход: Ведущий называет 2 события, на первый взгляд, не связанные между собой и задает вопрос: «Объясни, почему так произошло?»

Например: 1.Белка сидела на дереве и упустила шишку.

2.Самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

Ответ: 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.

Варианты:

1.Собака погналась за курицей.

2.Школьники не смогли поехать на экскурсию.

1.Молоко выкипело.

2.Самолет совершил вынужденную посадку.

1.Папа раскрыл книгу.

2. Комната наполнилась дымом.

Игра «Соедини нас»

Цель: учить устанавливать ситуативные связи между предметами.

Ход: Ведущий предлагает детям 2 слова, не связанных смысловым значением. Дети должны придумать как можно больше вопросов, соединяя два предмета.

Например: газета – верблюд.

- Сколько верблюдов можно завернуть в одну газету?

- Что написано в газете про верблюдов?

- Почему, читая газету, ты сутулишься как верблюд?

Варианты:

Банка – река

Ножницы – дорога

Линейка – книга

Огонь раковина
Карандаш – замок
Шляпа – мост
Солома – телевизор
Утюг – трамвай.

Игра «Цепочки ассоциации»

Цель: активизирует словарный запас из нескольких ассоциативных полей.

Ход: Ведущий предлагает детям ассоциацию из 2, 3-х прилагательных, а дети придумывают объект, к которому могли бы подходить данные свойства.

Например: желтое, мягкое, пушистое (цыпленок, клубок);

Черное, длинное, холодное (металлическая труба, коридор, ночь, взгляд, земля, очередь, подъезд, кошка с улицы);

Круглое и сладкое (печенье, конфета, яблоко, зефир ...);

Зеленое и прыгучее...

Холодное, белое ...

Игра «Перевираание сказки»

Цель: учить детей заменять сюжет сказки, что позволит по-новому взглянуть на привычные сюжеты; разрушить стереотипы.

Ход: Воспитатель рассказывает детям знакомую сказку правильно, а дети по ходу ее «перевирают».

Например: Сказка «Царевна-лягушка».

-Было у отца 3 сына. (не 3 ,а 20)

-Однажды собрал их царь и говорит: «Пора вам жениться!» (В лес по грибы идти.)

-Сыновья отвечают: «А где нам жен искать?» (грибы искать)

-Возьмите по стреле, выйдите в чисто поле. Куда стрела упадет, там и судьба ваша. (не по стреле, а по валенку)

-У старшего сына упала стрела на боярский двор. (на елку, по шишке)

-У среднего сына – на купеческий двор. Подняла его купеческая дочь.

(в магазин, попала в бутылку молока)

-У младшего сына в болото, к лягушке. (в цирк, попала в укротителя тигров)

Примечание: Всю сказку рассказывать не надо.

Сказки «Репка», «Теремок», «Колобок», «Курочка Ряба».

Игра «Вопрос – ответ»

Цель: развитие смекалки, фантазии, умения рассуждать, доказывать.

Ход: дети становятся в шеренгу у края ковра. Взрослый поочередно бросает каждому ребенку мяч и задает вопрос, ребенок возвращает мяч, дает ответ и делает шаг вперед. Если нет ответа, ребенок остается на месте. Выигрывает тот, кто первым дойдет до противоположного края ковра.

Например:

- Почему снег белый?
- Почему лягушки квакают?
- Сколько голов у Змея-Горыныча?
- Чей сын цыпленок?
- Сколько хвостов у двух ослов?

Ответы могут быть точными или творческими с фантазией.

Игра «Пинг-понг» (наоборот)

Цель: учить подбирать слова-антонимы.

Ход: Воспитатель называет слово – дети называют слово противоположное по значению.

Например: Словарик для детей 4-5 лет:

Черное – белое; вход – выход; вперед – назад; большой – маленький; и т.д.

Словарик для детей 5-6 лет:

Сильный – слабый; влево – вправо; короткий – длинный; умный – глупый; сладкий – горький; быстро – медленно; трудолюбивый – лентяй; кривой – прямой.

Словарик для детей 6-7 лет:

Щедрый – скупой; одетый – голый; сеять – жать; плыть – тонуть; жидкий – густой; талантливый – бездарный; лохматый – расчесанный; упрямый – покорный; съедобный – ядовитый.

Воспитатель не должен поощрять ответы с приставкой «не»: съедобный – несъедобный.

Тризовские игры и задания, используемые в работе с педагогами

1. Задание «Ассоциации». Цель: снять эмоциональное напряжение. Команды по очереди называют ассоциации к слову «театр». Каждое слово фиксируется на мольберте, а команды получают за него по 1 баллу.

2. «Моделирование». Цель: выявить знания у педагогов, умение работать согласованно и быстро. Команды моделирует на листе бумаге по сказке К.Аксакова «Аленький цветочек»:

- планирование театрализованной деятельности;
- предварительная работа к игре-драматизации;
- ПРС по театрализованной деятельности.

Участники выбирают задание и схематично изображают все этапы, затем представляют. Все получают по 3 балла. За дополнение команды могут заработать еще по 1 баллу.

3. «Театр мимики и жестов». Цель: развивать выразительность, образность, оригинальность в передаче роли. Каждая команда демонстрирует эпизод из сказки только с помощью мимики, жестов и пантомимики.

Первая команда показывает второй. Вторая – третьей. Третья – первой. Если члены команды не отгадали сказку, они могут задать вопросы. Ответы на них должны быть «Да» или «Нет». Оценка 3 балла. Оценивается актерское мастерство и то, как быстро сказку отгадали. Сказки: «Доктор Айболит», «Сказка о спящей красавице и о семи богатырях», Царева-лягушка».

Подсчитываются баллы, и выявляется победитель.

3. «Аналогия по функции». Цель: назвать как можно больше аналогий по функции к слову «природа». По очереди каждый представитель команд называет свой вариант и делает шаг вперед. Выигрывает та команда, которая быстрее дойдет до черты.

5. Сочини сказку по вырезкам из прессы (заголовки, фото на определенную тему, например - природное окружение). Оценивается яркость, творчество и быстрота.

6. «Противоречие». Команды решают противоречие «Вам надо работать в детском саду, потому что это ваше призвание. Но вы не хотите, так как очень устали». Решается путем «Мозгового штурма» и воплощается по возможности в жизнь.

3. «Хорошо - плохо». Цель: выявить все отрицательные и положительные стороны определенного вида деятельности с детьми. Например, команды называют чем «хорошо» и «плохо» конструирование из природного материала материала и т.п. . Одна команда начинает фразой: «Конструировать из природного материала хорошо, потому что...» Другая команда предполагает: «Конструировать из природного материала плохо, потому что...».

Сценарий совместного с родителями воспитанников мероприятия «Креатив-бой для детей и родителей»

«Креатив-бой» – это интеллектуальное командное соревнование. По форме он напоминает широко известные игры «Что? Где? Когда?» или «Брейн-ринг», но есть и существенное различие. В качестве заданий в «Креатив-бое» предлагаются открытые (т. е. творческие, изобретательские или исследовательские) задачи. Такие задачи далеко не всегда имеют единственно правильный ответ. Участникам «боя» требуется не столько эрудиция (знание фактов или событий), сколько смекалка, креативность и изобретательность, умение объединять самые разные знания, посмотрев на ситуацию с необычной стороны, и творчески их применять. Желательно, чтобы у предложенных задач было много вариантов решений, а также несколько вариантов ответов.

В игре принимают участие 2-3 команды по пять человек. Дети – против родителей (или дети и родители против такой же смешанной команды). В каждой команде выбираются капитан и секретарь (секретарь должен записывать варианты ответов, поэтому лучше, если это будет взрослый).

Жюри «боя» состоит из экспертов, которые оценивают качество предложенных ответов, полноту их обоснования, а также системность подхода и оригинальность решений.

Суть игры: участники, разделившись на команды с равным количеством игроков, заслушивают интересную задачу-вопрос, которую зачитывает ведущий. За отведённое время нужно придумать как можно больше решений. Особенно ценятся решения оригинальные и при этом практичные.

Ход игры:

1. Ведущий озвучивает задачу и выдаёт каждой команде распечатанный текст задачи (без контрольного ответа) и бланк для ответов.

2. Ведущий засекает время. На решение одной задачи даётся 5-7 минут.

3. Каждая команда коллективно работает над заданием, при этом Секретари команд записывают все найденные варианты решений на бланке для ответов.

4. Капитан и команда решают, какое из решений и как они будут презентовать (это может быть лучшее решение, или напротив, самое смешное или оригинальное). Презентация решения – это способ заработать дополнительные баллы, чем эффектнее команда придумает презентацию – тем больше баллов заработает! Презентовать может любой член команды – или все вместе!

5. После окончания отведённого на задание времени, ведущий даёт сигнал (звуковой, например – хлопок), и листки с ответами передаются Жюри.

6. Команды по очереди представляют одно выбранное решение (за оригинальную презентацию ответа команда может получить дополнительные 1-3 балла). Жюри оценивает – и заносит баллы в листок с ответами.

7. Озвучивается вторая задача и всё повторяется.

8. Пока игроки решают вторую задачу – у Жюри есть время оценить ответы к первой задаче (не забыть приплюсовать бонусные баллы за доклад)

9. В течение игры будет предложено 3 задачи (по 5-7 минут на каждую).

10. После окончания решения последней задачи – жюри даётся необходимое время, чтобы оценить ответы команд.

11. Жюри суммирует баллы, полученные командами за всю игру.

12. Ведущий оглашает результаты Креатив-боя.

Предлагаются следующие задачи:

Задача 1

Дубы для царя

Однажды поехал царь посмотреть на свое царство. Проезжает через лес, видит – стоит на поляне двадцать дубов, один другого краше. Обомлел царь от удивленья. А потом и говорит слугам: “Хочу, чтобы эти дубы у моего дворца росли”.

Да разве столетние дубы пересадишь? Но приказ есть приказ. Дни и ночи думали царские мастеровые, а толку никакого. Как веленье царя исполнить?

Контрольный ответ:

Один мастеровой посоветовал не дубы пересадить, а на поляне дворец построить. Так и сделали. Царь остался доволен. И дубы при дворце, и дворец при царе.

Задача 2

Как отлипнуть от телевизора?

Некоторые дети не хотят ни учиться, ни даже гулять. Они весь день сидят дома, прилипнув к экрану телевизора. Что нужно сделать, чтобы дети проводили у телевизора меньше времени?

Контрольный ответ:

Отец двух мальчишек из Вашингтона придумал оригинальный способ борьбы с телевизионной лихорадкой. Он подсоединил телевизор к динамо-машине, которую надо было крутить, сидя на велораме и усердно работая ногами. После этого интерес детей к телевизору заметно снизился. Они стали смотреть только самые интересные передачи.

Задача 3

Как спасти скворчат?

Как только в скворечнике на дереве запищали птенцы, тут как тут объявился кот – ходит, облизывается, поживу чует. Мальчик, смастеривший домик для скворцов, захотел помочь птицам. И придумал способ, как закрыть котам доступ к скворечнику. Каким образом?

Контрольный ответ.

Мальчик обернул ствол дерева жестяным кольцом.