

Семинар-практикум для родителей

«Речевые игры с использованием технологии ТРИЗ»

Задачи:

- Познакомить родителей с технологией ТРИЗ;
- повысить компетентность родителей в сфере инновационных технологий;
- познакомить родителей с методикой проведения дидактических игр;
- воспитывать желание помогать своему ребенку, умение находить с ним контакт;

Предварительная работа:

Памятка для родителей «Что такое ТРИЗ? », картотека игр , подбор предметных картинок. Оформление выставки дидактических игр, направленных на развитие речи дошкольников.

Оборудование:

Мультимедийная презентация «ТРИЗ в детском саду и дома», ручки, тетради на каждого родителя, картотека игр, памятки.

Ход семинара:

"Теория решения изобретательских задач". Ее создателем в 1948 г. стал Генрих Саулович Альтшуллер, который был известен широкой публике в 60-е годы как писатель-фантаст под псевдонимом Г. Альтов. Вообще, изначально ТРИЗ создавалась вовсе не для детей, а для серьезных инженеров-практиков, которым нужно было решать сложные технические задачи на производстве. Однако сейчас как в нашей стране, так и за рубежом эту теорию применяют и в других областях жизни. В том числе и в качестве методики раннего развития.

В настоящее время приемы и методы технического ТРИЗ с успехом используются в детских садах для развития у дошкольников изобретательской смекалки, творческого воображения, диалектического мышления.

Цель ТРИЗ – не просто развить фантазию детей, а научить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов. Дать в руки воспитателям и родителям инструмент по конкретному практическому воспитанию у детей качеств, творческой личности, способной понимать единство и противоречие окружающего мира, решать свои маленькие проблемы.

Программа ТРИЗ для дошкольников – это программа коллективных игр и занятий с подробными методическими рекомендациями. Все занятия и игры предполагают самостоятельный выбор ребенком темы, материала и вида деятельности. Они учат детей выявлять

противоречивые свойства предметов, явлений и разрешать эти противоречия. Разрешение противоречий – ключ к творческому мышлению.

В нашей группе детям очень нравится придумывать **загадки**. Я вас познакомлю с одним из способов составления загадок с помощью трафарета.

Сначала выбираем объект, о котором мы будем составлять загадку.

Предположим, что это будет игрушка - юла.

Отвечаем на вопрос - На что похоже?

На балерину На зонтик На гриб

Отвечаем на вопрос - Чем отличается?

Неживой От дождя не укроет Несъедобный

Теперь нужно вставить в каждой строке: **но**

Получилась загадка:

«Как балерина, но неживая,

Как зонтик, но от дождя не укроет.

Как гриб, но несъедобная».

Игра "Хорошо - плохо"

Эта игра учит детей самостоятельно находить противоречивые свойства. Выбирайте любой объект, который для ребенка не связан с положительными или отрицательными эмоциями. Например: проливной дождь. Предложите малышу придумать плюсы и минусы для такого явления.

Игра "А что, если"

Предложите ребенку простой вопрос из повседневного быта или сказки, которую вы читаете вместе: "А что, если сестрица Аленушка не пойдет искать братца Иванушку?". "А что, если ты промочишь ноги в луже?". Не отменяйте ни одного решения, просто анализируйте работу мысли ребенка: - Если я промочу ноги, то, наверное, пойду домой. - Мы собираемся гулять в лесу, до дома далеко. - Тогда я... Понимание противоречий - одна из важнейших составляющих ТРИЗ. Не бойтесь показывать их ребенку в быту: в этом комбинезоне ты будешь очень красивая, но в нем неудобно играть в песке; мы можем подольше погулять, но тогда закроется магазин, и мы не успеем купить вкусного и т.п.

Игра "Противоположности"

Предложите ребенку отгадать обратные признаки, действия. А затем придумайте, что совмещает в себе эти свойства? Например, что у нас холодное и теплое одновременно? (Нож: лезвие холодное, ручка - теплая.) Придумайте теперь обратные действия (разрезать - ?). Это

основа, а дальше уже можно переходить к главному: формулировать противоречие и решать изобретательские задачи. Помните, что решения изобретательских задач могут быть более или менее удачные. Наилучшее определяется с точки зрения идеального конечного результата. Так что работа по материалам ТРИЗ - это творчество. Приведем примеры задач:

Как измерить длину ядовитой змеи в зоопарке, чтобы она не укусила?

Игра "Поезд"

Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.

Реквизит: рисунки разных объектов, например: гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т.д. На каждого играющего - один рисунок.

Ход игры: каждый участник (мама, папа, бабушка) получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного пассажира поезда, а остальные по очереди подходят к нему и проводят следующий диалог:

- Тук, тук, кто в поезде едет?
- Я (называет себя, например, лошадь). А ты кто?
- А я (называет себя, например, яблоко). Пустишь меня в поезд?
- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. После этого гость заходит в поезд, а к хозяину обращается следующий участник игры. И так, пока все не сядут в поезд

Игра "Маша - Растеряша"

Цель: тренировать внимание, умение видеть ресурсы при решении проблем. Предшествующий этап: ознакомление детей с функциями различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?..

Ввод в игру: рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые все путают и теряют. Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам.

Ход игры: ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к ребенку:

- Ой!
- Что с тобой?
- Я потеряла (называет какой-то предмет, например нож). Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например хлеб отрезать)? Играющий называют те вещи, что подходят для выполнения данной функции, например: пилой, топором, леской, линейкой. А можно и рукой отломать! Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.

Игра «Волшебный светофор» красный цвет означает подсистему объекта, желтый – систему, зеленый – надсистему. Таким образом, рассматривается любой объект.

Педагог показывает картинку с изображением животного.

Педагог: Если я подниму кружочек красного цвета – вы мне назовете части животного.

Если я подниму круг зеленого цвета, вы мне скажите, частью чего является животное. А если я подниму круг желтого цвета, то вы мне скажите для чего оно или какую пользу приносит.

Игра «Волшебная дорожка».

В основе сюжета игры – действия какого-либо героя сказок. Мы все получаем фигурку героя или картинку с изображением. Главный герой путешествует с определенной целью, при этом другие объекты, встречающиеся ему на пути задают ему вопросы, устраивают проблемы, придумывают задания. Он преодолевает препятствия, решает задачи, изменяется при этом сам и меняет объекты взаимодействия, а следовательно развивает коммуникативность.

Игра «Дразнилка»

На столе разложены картинки с отгадками. Не произнося настоящих названий картинок, ведущий даёт им шуточные имена-дразнилки.

Смотрелки, плакалки, моргалки, подмигивалки и др.- ... глаза

Каталка, возилка, скакалка, ржалка, цоколка - ... лошадка.

Забивалка, ударялка, стучалка - ... молоток.

Разгадав загадку, можно поменяться ролями.

Игра «Определения»

В руках мамы стопка перевёрнутых карточек. Ребёнок вынимает из этой стопки любую картинку, например «автомобиль», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «автомобиль быстрый». Картинка передвигается дальше. каждый игрок дополняет картинку определением и передвигает по кругу. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

Игра «Превращения»

Ведущий даёт задание назвать то, во что может превратиться кружка без ручки (в стакан), кепка без козырька (в шапку), кувшин без

горлышка и ручки (в вазу), диван без спинки (в кровать), стул без спинки (в табурет), кресло без подлокотников (стул).

Игра «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».

Подведение итогов: Вот мы и познакомились с использованием ТРИЗ-технологии в детском саду, но чтобы работа была не напрасной, знания детей нужно закреплять и дома. Мы постарались подобрать вам игры, в которые вы можете играть вдвоем с ребенком. ТРИЗ дает вам и детям методы и инструменты творчества, которые осваивает человек независимо от своего возраста. Владея единым инструментом, дети и взрослые могут легче найти общий язык, понять друг друга. Детский возраст – период бурной речевой деятельности. Поэтому каждое занятие по данной технологии – это коллективная игра, по существу, творческая работа, а значит, интенсивное ощущение радости жизни. Радость ребёнку необходима, как кислород, она вызывает прилив сил, даёт возможность полнее раскрыться творческими способностями. Воспитатель раздает гостям памятки.

Используемая литература:

1. Альтов Г.С. И тут появился изобретатель. - М.: Детская литература, 1984 г. - 243 с.
2. Альтшуллер Г.С. Найти идею. Введение в теорию решения изобретательских задач. - Новосибирск: Наука, 1991 год. - 223 с.
3. Нестеренко А.А. Страна загадок. - Ростов-на-Дону, 1993г. - 32 с.
4. Сидорчук Т.А. Программа формирования творческих способностей дошкольников: Пособие для педагогов детских дошкольных учреждений. - Обнинск: ООО "Росток", 1998. -64 с.
5. Сидорчук Т.А. Технология обучения дошкольников умению решать творческие задачи. -Ульяновск, 1996г. -152с.