

# Применение ТРИЗ-технологии в совместной деятельности педагога и детей



Воспитатель МАДОУ Боровского  
детского сада «Журавушка»  
Иванова Елена Юрьевна

2019 г.

Поисковая активность

Стремление к новизне

Развитие речи

Развитие творческого воображения



# ТРИЗ

Гибкость Подвижность

Системность Диалектичность



**ДЕВИЗ:**

**«МОЖНО ГОВОРИТЬ ВСЕ!»**

Методические  
пособия



# ТРИЗ-технологии



Игры для  
детей

# Методическое пособие «Умный дом»



# Методическое пособие Поезд времени



# ТРИЗ-игры

## «Маша – растеряша»

Цель: тренировать внимание, умение увидеть все необходимые ресурсы.

Правила: любыми способами найти выход из сложившейся ситуации

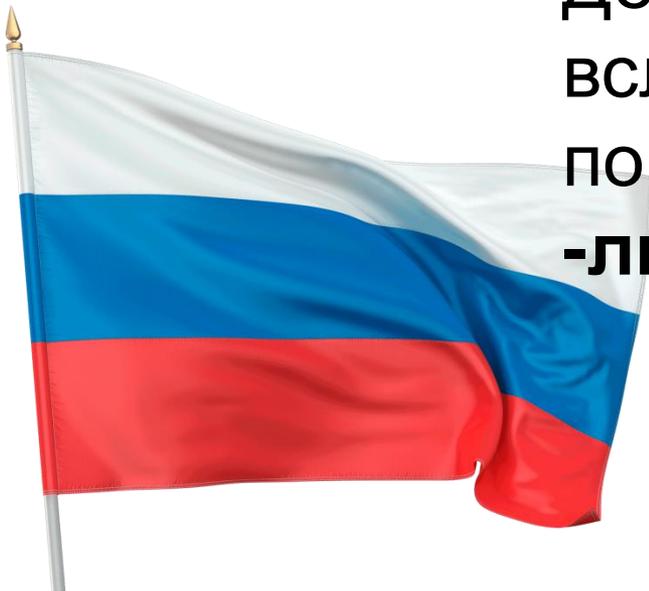




# «Дразнилка»

Цель: формировать умение выделять функции объекта.

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



# «Хорошо-плохо»

**Цель:** формировать умение выделять функции объекта.

**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.



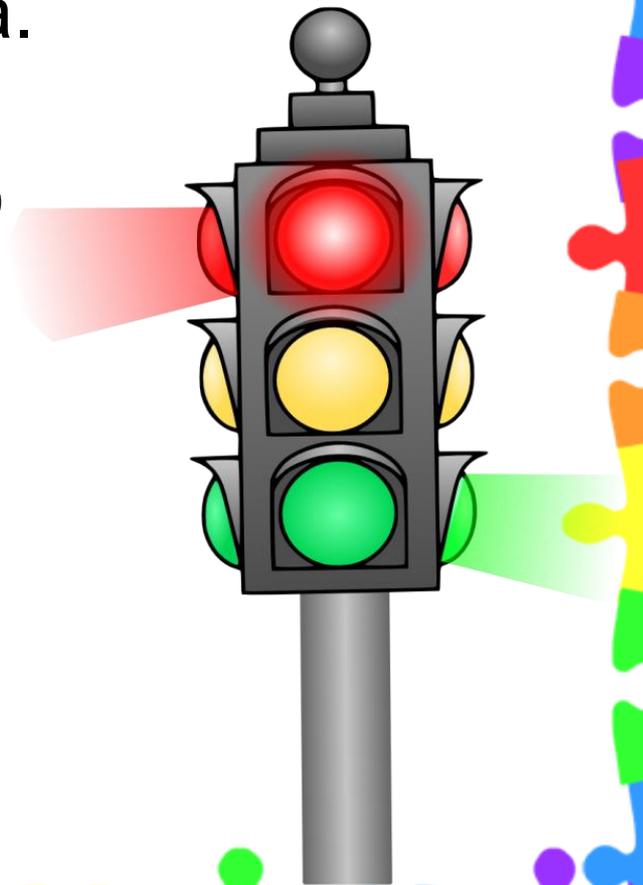
# «Хорошо-плохо»



# «Волшебный светофор»

**Цель:** формировать умение выделять функции и части (состав) объекта.

**Правила игры:** У «Волшебного светофора» красный цвет означает подсистему объекта, желтый – систему, зеленый – надсистему. Рассматриваемый предмет может висеть (лежать) перед ребенком, а может убираться после показа.





© 2010 Texas Artistic



# Домино «Волшебное электричество»

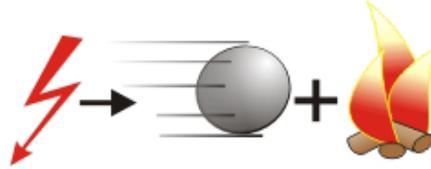
**Цель:** Сформировать у детей знание о том, что в электрических приборах бытовой техники, электрическом транспорте, инструментах и тд. электрическая энергия превращается в другие виды энергии: энергию света, тепла, движения, преобразовывается в звук.

**Правила игры:** Играют двое – трое детей. Карточки делятся между игроками поровну. Начинает игру тот игрок, у кого окажется дубль «схема – схема». Игроки по очереди выкладывают карточки, подбирая к изображению схемы электрический прибор, действующий по этой схеме. К изображению прибора подбирается схема, объясняющая его действие. Если игрок не может подобрать карточку, он пропускает ход. Побеждает тот игрок, у которого не останется карточек.

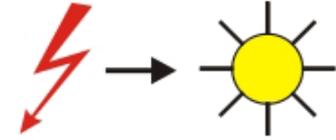
**ДВИЖЕНИЕ**



**ДВИЖЕНИЕ,  
ТЕПЛО**



**СВЕТ**



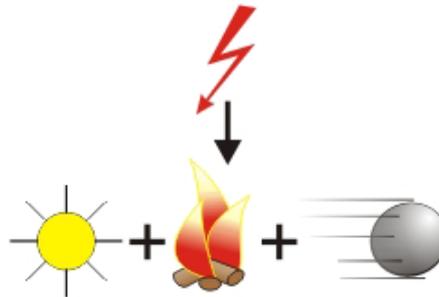
**ТЕПЛО**



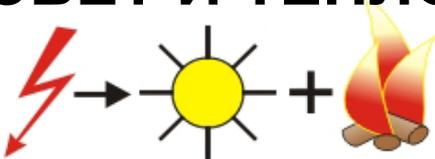
**ЗВУК**



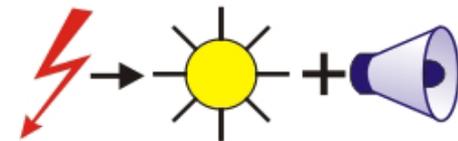
**СВЕТ  
ДВИЖЕНИЕ,  
ТЕПЛО**



**СВЕТ И ТЕПЛО**



**СВЕТ И ЗВУК**



# «ЖИВОТНЫЙ МИР»

**Цель:** отрабатывать навыки классификации, закреплять знания о природном мире (животный мир) умение строить сериальный ряд по заданному признаку..

**Правила игры:** Детям предлагаются картинки (игрушки, фигурки) животного мира представителей разных классов. Признаки, по которым могут быть упорядочены картинки:

Степень опасности для человека, размер, особенности кожного покрова, повадки и др.

Перед игрой дети с помощью воспитателя выкладывают соответствующий поставленной задаче ряд.

**Спасибо за внимание!**

