

Департамент образования Администрации города Екатеринбурга
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ - ДЕТСКИЙ САД № 250
(МБДОУ – детский сад № 250)

**Методические рекомендации
для педагогов
по использованию
ТРИЗ-технологий
в дошкольной образовательной организации**

Разработала:
Швецова Ирина Владимировна
воспитатель

2025

1. Введение

Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ), адаптированная для дошкольного возраста, способствует развитию творческого мышления, воображения, логики и познавательной активности детей. Данные методические рекомендации помогут педагогам эффективно применять ТРИЗ-игры в образовательном процессе.

2. Основные принципы использования ТРИЗ в ДОО

Принцип доступности – игры должны соответствовать возрасту и возможностям детей.

Принцип системности – постепенное усложнение заданий.

Принцип активности – вовлечение всех детей в процесс решения задач.

Принцип творчества – поощрение нестандартных решений.

3. Набор ТРИЗ-игр для дошкольников

3.1. Игры на развитие системного мышления

"Да-Нетка" (Угадай предмет по вопросам)

Цель: Учить детей задавать логические вопросы, анализировать информацию.

Ход игры: Педагог загадывает предмет, дети задают вопросы, на которые можно ответить только "да" или "нет".

Пример:

Загаданный предмет: Яблоко.

Вопросы детей:

Это съедобное? (Да)

Это фрукт? (Да)

Оно красное? (Может быть, да или нет)

Оно растёт на дереве? (Да)

Из него делают сок? (Да)

Усложнение: Можно загадывать не только предметы, но и явления (дождь, ветер) или животных.

"Что сначала, что потом?"

Цель: Развивать понимание последовательности событий.

Ход игры: Дети раскладывают картинки в логической цепочке (например, семечко → росток → дерево).

Пример:

Вариант 1: Жизненный цикл бабочки (яйцо → гусеница → куколка → бабочка).

Вариант 2: Последовательность действий (проснулся → умылся → позавтракал → пошёл в садик).

Методический приём: Используйте карточки с изображениями, чтобы дети выстраивали цепочку.

3.2. Игры на развитие воображения

"Хорошо-плохо"

Цель: Учить видеть противоречия в явлениях.

Ход игры: Педагог называет объект или явление (дождь, снег, телефон), дети приводят аргументы, почему это хорошо и плохо.

Пример:

Объект: Зонт.

Хорошо: защищает от дождя, может быть красивым, можно использовать как трость.

Плохо: можно забыть, он тяжёлый, может сломаться от ветра.

Объект: Зима.

Хорошо: можно играть в снежки, праздновать Новый год.

Плохо: холодно, нужно тепло одеваться.

"Волшебные превращения"

Цель: Развивать фантазию.

Ход игры: Дети придумывают, во что может превратиться обычный предмет (например, палка – в удочку, мост, ложку).

Пример:

Исходный предмет: Обычная бумажная салфетка.

Варианты превращений:

Кораблик (если сложить).

Шляпа для куклы.

Бинт для "больного" мишки.

Облако в игре (подбросить вверх).

Усложнение: Предложите детям не только назвать, но и показать превращение.

3.3. Игры на решение противоречий

"Помоги герою"

Цель: Учить находить нестандартные решения.

Ход игры: Педагог создает проблемную ситуацию (например, "Как медведю перейти реку, если моста нет?"), дети предлагают варианты.

Примеры проблемных ситуаций:

Ситуация 1: "Как Маше принести воду в дырявом ведёрке?"

Возможные решения:

Заморозить воду, чтобы она стала льдом.

Залепить дырку жвачкой (шутливый вариант).

Наклонить ведро так, чтобы вода не выливалась.

"Сказка наоборот"

Цель: Развивать гибкость мышления.

Ход игры: Дети меняют сюжет знакомой сказки (например, Колобок убежал от лисы).

Пример:

Исходная сказка: "Колобок".

Новый сюжет:

Лиса помогла Колобку вернуться домой.

Колобок стал железным, и его никто не смог съесть.

Встретил доброго волка, который защитил его.

Методический приём: Используйте кукол или картинки для наглядности.

3.4. Игры на классификацию и анализ

"Раздели на группы"

Цель: Учить находить общие признаки.

Ход игры: Дети сортируют картинки по разным критериям (живое/неживое, по цвету, по форме).

Примеры:

Набор картинок: Яблоко, груша, морковь, огурец, апельсин, помидор.

Варианты классификации:

Фрукты/овоци.

Круглые/овальные.

Растут на дереве/на грядке.

Набор игрушек: Машинка, кукла, мяч, кубики, плюшевый заяц.

Группы:

Транспорт/животные/игрушки для стройки.

Пластмассовые/мягкие.

"Что лишнее?"

Цель: Развивать логическое мышление.

Ход игры: Педагог показывает ряд предметов, дети находят лишний и объясняют выбор.

Примеры:

Ряд 1: Яблоко, банан, апельсин, морковь.

Лишнее: Морковь (это овощ, остальное – фрукты).

Ряд 2: Стул, стол, диван, чашка.

Лишнее: Чашка (не мебель).

Ряд 3: Врач, учитель, собака, пожарный.

Лишнее: Собака (не человек).

4. Рекомендации педагогам

Используйте игровую форму – дошкольники лучше воспринимают информацию через игру.

Поощряйте любые идеи – даже самые необычные ответы могут стать поводом для обсуждения.

Адаптируйте сложность – если дети затрудняются, упростите задание или помогите наводящими вопросами.

Связывайте с реальной жизнью – обсуждайте, где могут пригодиться такие решения.

Фиксируйте результаты – отмечайте прогресс детей в развитии творческого мышления.

5. Заключение

Регулярное использование ТРИЗ-игр в дошкольном образовании способствует формированию у детей гибкого, нестандартного мышления, умения анализировать и находить решения в различных ситуациях. Педагогам важно создавать условия для свободного экспериментирования и поддерживать познавательный интерес воспитанников.