

Использование ТРИЗ технологии в музыкальной деятельности дошкольников

Подготовила: музыкальный руководитель
Шаймурзина Гузель Анасовна



Генрих Саулович
Альтшуллер –
автор и создатель
теории решения
изобретательских
задач (ТРИЗ)



Методика ТРИЗ была придумана и разработана Генрихом Сауловичем Альтшуллером. Изначально она создавалась для помощи в нахождении решений для технических задач и способствовало развитию мышления, гибкости, системности, логическому построению и оригинальности. Главная задача данной методики – научить ребенка думать нестандартно и находить собственные решения.

- ◆ **Цели ТРИЗ** - не просто развить фантазию детей, а научить их 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.
- ◆ **Исходным положением тризовской концепции по отношению к дошкольнику является принцип природосообразности обучения. Обучая ребенка, педагог должен идти от его природы.**
- ◆ **ТРИЗ для дошкольников – это система коллективных игр, занятий, призванная не изменять основную программу, а максимально увеличивать ее эффективность.**



Положительные стороны ТРИЗ:

- У детей обогащается круг представлений, растет словарный запас, развиваются творческие способности.
- ТРИЗ помогает формировать диалектику и логику, способствует преодолению застенчивости, замкнутости, робости; маленький человек учится отстаивать свою точку зрения, а попадая в трудные ситуации самостоятельно находить оригинальные решения.
- ТРИЗ способствует развитию наглядно-образного, причинного, эвристического мышления; памяти, воображения, воздействует на другие психические процессы.



◆ Основным средством работы с детьми является **педагогический поиск**. Педагог не должен давать готовые знания, раскрывать перед ним истину, он должен учить ее находить. Если ребенок задает вопрос, не надо тут же давать готовый ответ. Наоборот, надо спросить его, что он сам об этом думает. Пригласить его к рассуждению. И наводящими вопросами подвести к тому, чтобы ребенок сам нашел ответ. Если же не задает вопроса, тогда педагог должен указать противоречие. Тем самым он ставит ребенка в ситуацию, когда нужно найти ответ, т.е. в какой – то мере повторить исторический путь познания и преобразования предмета или явления.

На первом этапе дети знакомятся с каждым компонентом в отдельности в игровой форме. Это помогает увидеть в окружающей действительности противоречия и научить их формулировать.



АЛГОРИТМ РЕШЕНИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЬСКИХ ЗАДАЧ

Методы ТРИЗ

1. Мозговой штурм
2. Метод каталога
3. Метод фокальных объектов
4. Системный анализ
5. Метод морфологического анализа
6. Метод золотой рыбки
7. Моделирование маленькими человечками
8. Метод аналогий
9. Типовое фантазирование



«ОПРЕДЕЛИ НАСТРОЕНИЕ МУЗЫКАЛЬНОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ»



МЕТОД МОРФОЛОГИЧЕСКОГО АНАЛИЗА

«ОТГАДАЙ, ЧЬЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ?»



МЕТОД МОРФОЛОГИЧЕСКОГО АНАЛИЗА

«УГАДАЙ, КАКОЙ ИНСТРУМЕНТ»



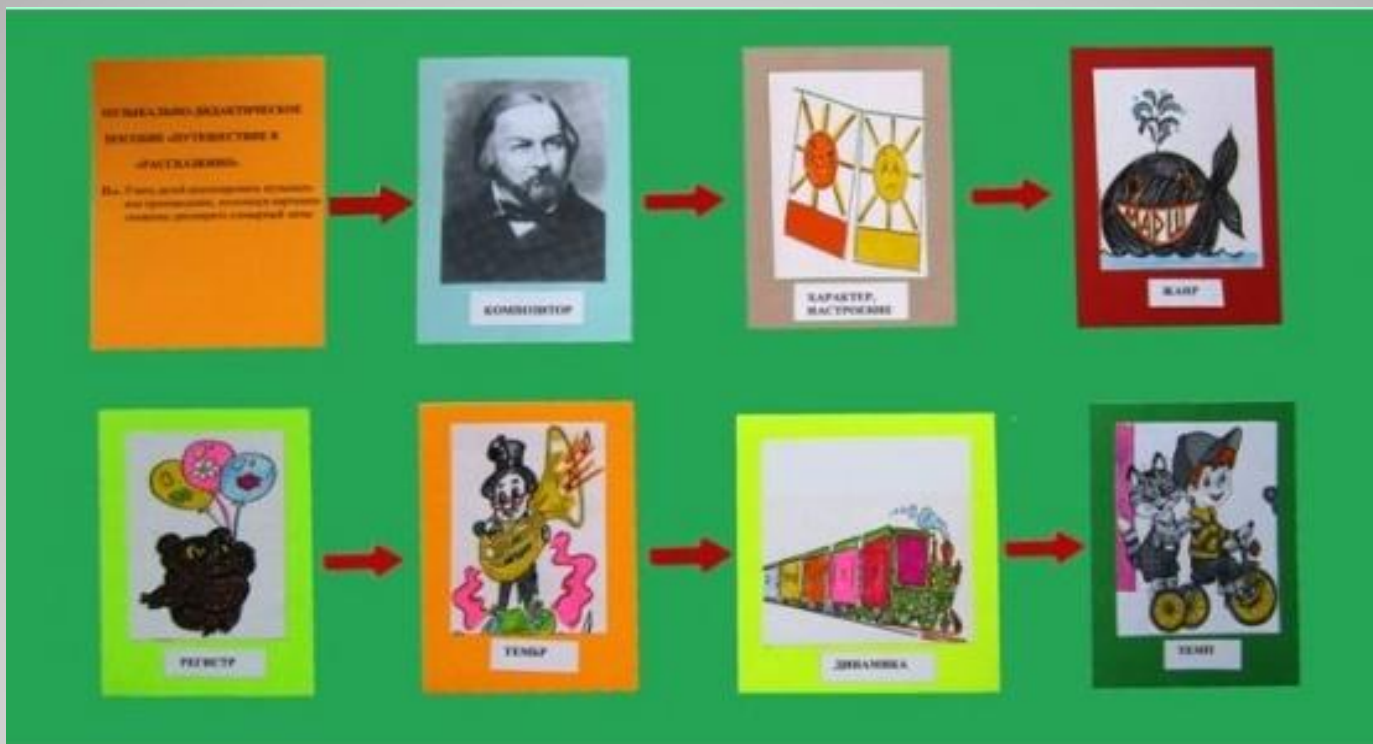
МЕТОД МОРФОЛОГИЧЕСКОГО АНАЛИЗА

«ВРЕМЕНА ГОДА»



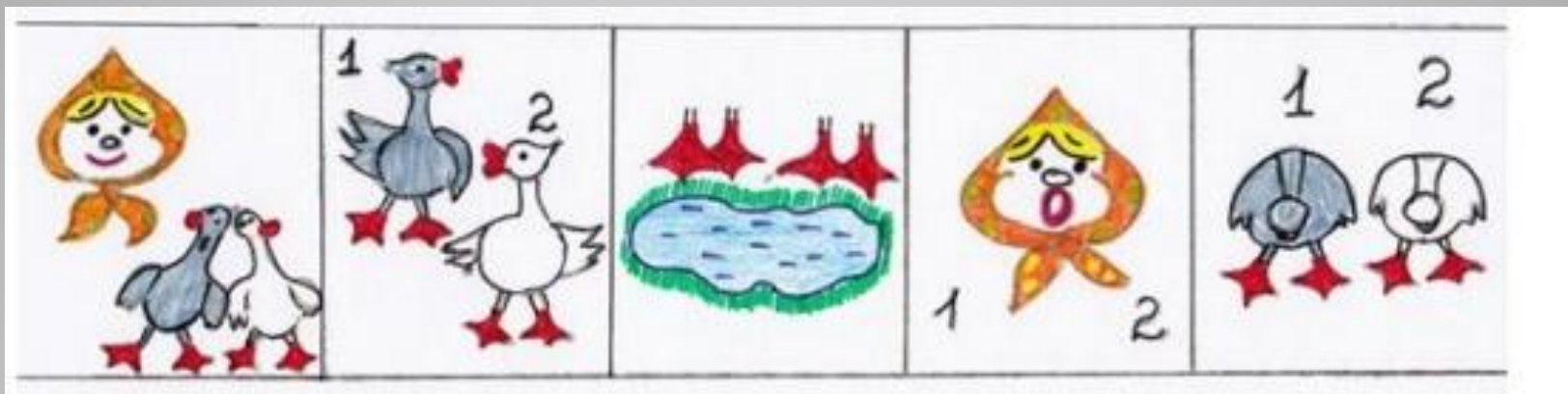
МЕТОД МОРФОЛОГИЧЕСКОГО АНАЛИЗА

МЕТОД ОБУЧЕНИЯ СОСТАВЛЕНИЮ РАССКАЗА ОБ ОБЪЕКТЕ ПО АЛГОРИТМУ «ВОЛШЕБНАЯ ДОРОЖКА»



**СИСТЕМНЫЙ И МОРФОЛОГИЧЕСКИЙ
АНАЛИЗ**

СИМВОЛИЧЕСКАЯ АНАЛОГИЯ И МНЕМОДОРОЖКИ



МЕТОД АНАЛОГИЙ



СИНЕКТИКА. (метод аналогий)

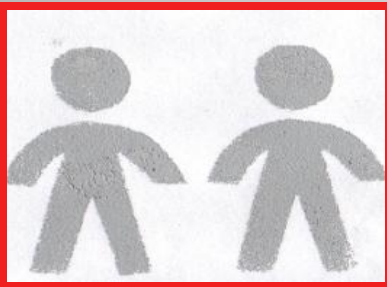
ЭМПАТИЯ.(личностная аналогия)

Пример использования данного приема в музыкальной деятельности заключается в следующем: дети в движениях перевоплощаются в героев одноименных музыкальных произведений, например: в клоунов грустных и веселых под музыку Д. Кабалевского «Клоуны»; в смелого, преодолевшего все преграды наездника в пьесе «Смелый наездник» Шумана или в прекрасного Лебедя в одноименном произведении Сен-Санса. Ребенок показывает несложные движения и говорит, что он чувствует. Музыка при этом действует на весь организм, а он в свою очередь на действие музыки. Ведь восприятие и понимание музыкальных произведений заключается в ощущении ее связками, мышцами, движением, дыханием.

Моделирование маленькими человечками

*Обозначения для
построения моделей*

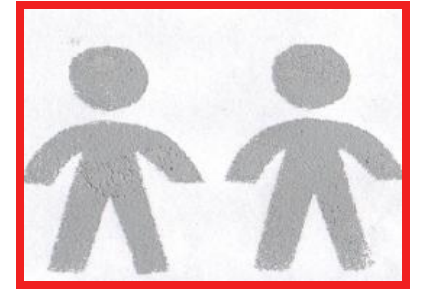
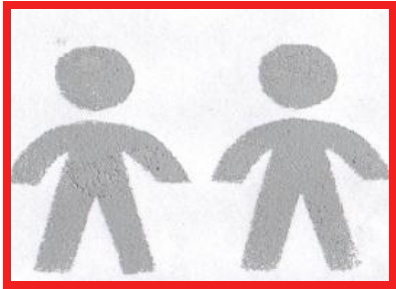
«Маленькие человечки»
они крепко держатся за
руки – темп музыки
медленный



«Маленькие человечки»
руки у них опущены – темп
музыки умеренный



«Маленькие человечки»
они бегут в разные
стороны – темп музыки
быстрый



Приёмы:

Уменьшение – увеличение

Наоборот (добрый – злой)

Дробление – объединение

**Оператор времени (замедление –
ускорение)**

**Динамика – статика (оживление
неживых объектов и наоборот)**



ТИПОВОЕ ФАНТАЗИРОВАНИЕ

Способ рассуждения, который помогает преодолеть психологическую инерцию «невозможности» решения и позволяет свести большую задачу к маленькой, часто решаемой.

Задача:

реальная часть 1 ↔ **фантастическая часть 1**

реальная часть 2 ↔ **фантастическая часть 2**

реальная часть 3 ↔ **фантастическая часть 3**

реальная часть (последняя)



МЕТОД ЗОЛОТОЙ РЫБКИ



МЕТОД КАТАЛОГА

Метод фокальных объектов

Фея
добрая
красивая
воздушная

Шар
расписной
летучий
мыльный

Костер
большой
жаркий
яркий



Музыка
КРАСИВАЯ, ВОЗДУШНАЯ, ЛЕТУЧАЯ,
ЯРКАЯ, ДОБРАЯ, РАСПИСНАЯ

Метод фокальных объектов
Приложение 9

МЕТОД ФОКАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ

Полька – весёлая, быстрая, праздничная, громкая.



Колыбельная – медленная, задушевная, тёплая, тихая.



Марш -



Какое слово можно привязать к 3 – ему?

МЕТОД ФОКАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ

МУЗЫКАЛЬНО – ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА

« УГАДАЙ КАКОЙ ИНСТРУМЕНТ»

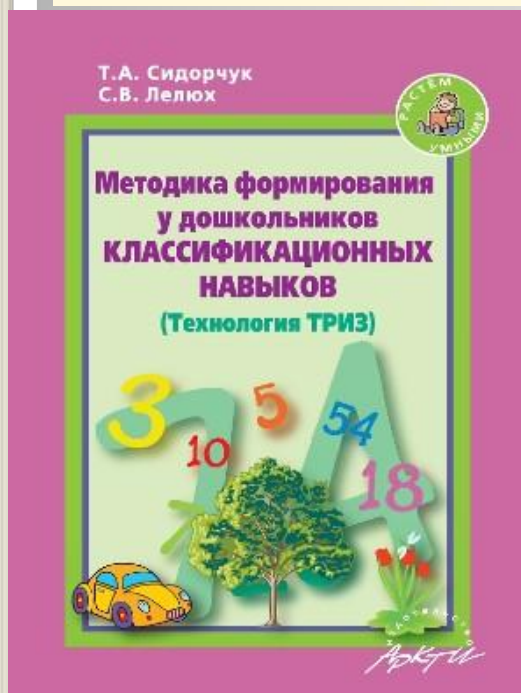
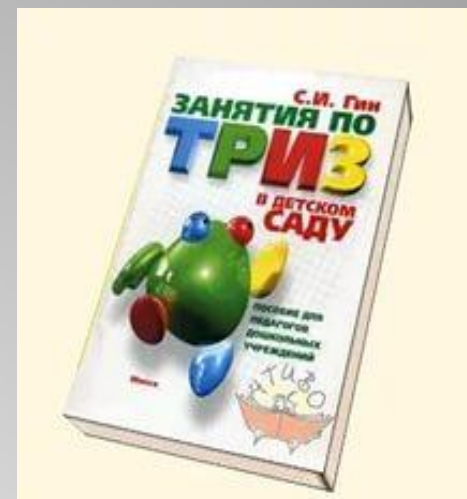


**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТРИЗ ТЕХНОЛОГИЙ НА НООД
«МУЗЫКА»**

СИМВОЛИЧЕСКАЯ АНАЛОГИЯ И МНЕМОДОРОЖКИ

(РАЗДЕЛ « ПЕНИЕ »)





Ю. А. АВТАЕВА

МУЗЫКАЛЬНО-ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ С ЭЛЕМЕНТАМИ ТРИЗ

Дидактическое пособие



В данном пособии мы более подробно изучили музыкально-дидактические игры, которые вы можете с успехом использовать в своей работе.

ИГРА «МАСТЕРСКАЯ МУЗЫКАЛЬНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ» (орфофонологический аспект)

Цель: расширить знания детей о строении музыкальных инструментов, обогатить словарный запас детей (назвать детали музыкальных инструментов), учить преобразовывать слова (по желанию одно слово).

Правила игры

На первом этапе детям предлагается рассмотреть строение какого-нибудь одного музыкального инструмента, затем выдвигаются только крупные, явные детали. Педагог сообщает детям, что сейчас они будут мастерами, но во обликами, а также, которые детали музыкальные инструменты. В мастерской можно сделать любой инструмент, но сначала надо узнать, из каких деталей он состоит.



После изучения деталей (частей) инструмента детям предлагается материал, из которого они изготовили, отобрать музыкальные инструменты. Не лишним будет и поэтическое строение об инструментах – стихи, песни. Для составления стихотворения о инструменте детям предлагается следующая таблица (стр. 11).

После знакомства с названием инструмента эту работу продолжают в группе в виде музыкально-дидактической игры, предлагающей для самостоятельной деятельности детей в музыкальном уголке.

На втором этапе, после повторения уже пройденного материала, выдвигаются новые условия:

1. Уменьшается количество деталей, рассматриваются у одного инструмента.

2. После изучения нескольких инструментов выдвигается многофункциональная таблица (таблица).



ИГРА «МУЗЫКАЛЬНЫЕ ЯБЛОЧКИ» (грамматический аспект)

Аналогия – это процесс сопоставления между предметами внешнего, т. е. то сходство, которое мы видим наглядно. В музыке аналогия (сходство) к слову. Иногда дети, особенно с речевыми нарушениями, не могут подобрать слова, правильно соотношения их музыкальные качества. Для этого используются игры с карточками-инструментами.

Цель: учить соотносить музыкальные качества с конкретными образами, развивать словарный запас детей (назвать названия и слова).



Правила игры: педагог показывает детям карточку с изображением яблока без яблока и говорит, что это яблоко не яблоко, а слово музыка. На ней растут не яблоки, а музыка. Пусть они скажут слово. Яблоко показывается только тогда, когда слышишь музыку. Если музыка – такое яблоко и слышишь. После этого педагог выставляет музыкальные образцы разного характера. Дети определяют характер музыки и называют яблоко с соответствующим инструментом.

Работая с карточками, предлагается назвать звучит, басистый, низкий, высокий, тихий, громкий, быстрый, медленный, веселый, грустный, ритмичный, лиричный, спокойный, торжественный, озорной, обаятельный.

ИГРА «ДРОВА»

Цель: совершенствовать деятельность детей с конкретными образами (картинки и карточки-карты), развивать чувство ритма.

Правила игры: педагог рассказывает детям, что в сказке «Усачи» много волшебных музыкальных песточ. Они очень любят петь.



После этого педагог показывает карточку с изображением песточа и предлагает детям назвать инструмент, из которого он сделан. Дети называют инструмент и называют песточ.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Принципиальное отличие ТРИЗ от каких-либо методик и теорий в том, что это не сборник отдельных приемов, действий, навыков и не их формализация, а попытка создать метод, посредством которого можно решать многие задачи, в том числе и педагогические, находить новые идеи и быть в постоянном творчестве.



Технологический подход, то есть новые педагогические технологии гарантируют достижения дошкольника и в дальнейшем гарантируют их успешное обучение в школе.



Каждый педагог – творец технологии, даже если имеет дело с заимствованиями. Создание технологии невозможно без творчества. Для педагога, научившегося работать на технологическом уровне, всегда будет главным ориентиром познавательный процесс в его развивающемся состоянии.





**ТРИЗ можно назвать
методом проб и находок,
методом малого
количества проб и
больших побед!**



Создатели ТРИЗ стремятся выйти на новый уровень творческой педагогики - не получать лишь отдельные, частные решения, а создать принцип, используя который педагог сможет вместе с детьми находить логичный выход из любой житейской ситуации, а ребенок - правильно и грамотно решать свои проблемы.

**Человек не может по
настоящему усовершенствоваться, если не
помогает усовершенствоваться другим.
Творите сами. Как нет детей без воображения, так
нет и педагога без творческих порывов.
Творческих Вам успехов.**



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ !

