

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕТОДОВ ГРАФИЧЕСКОЙ ВИЗУАЛИЗАЦИИ В ОТСМ-ТРИЗ-РТВ-ТЕХНОЛОГИИ

*Каишпур Татьяна Николаевна,
воспитатель дошкольного образования
государственного учреждения образования
«Ясли – сад №2 г.Калинковичи»*

Слайд №1

Дошкольный возраст ребенка считается самым благоприятным для развития познавательной активности и творческого потенциала. Качественное дошкольное образование является фундаментом качественного непрерывного образования. Особенно важно, чтобы воспитанник развивался как личность, активно изучал и исследовал окружающий мир.

Использование методов графической визуализации в ОТСМ-ТРИЗ-РТВ-технологии делает процесс обучения более эффективным, более технологичным и более результативным.

Предлагаю использование нескольких методов графической визуализации в ОТСМ-ТРИЗ-РТВ - технологии.

Слайд №2

Таймлайн – это временная шкала, прямой отрезок, на который в хронологической последовательности наносятся события.

В практике использую карту «Линия жизни» на основе системного оператора.

Детям предлагается примерная схема, по которой они описывают любой фрукт.

Слайд №3

Системный оператор – это своеобразная временная шкала для правильного мыслительного процесса. В нем заложены такие критерии анализа, как:

- Система. Это тот объект (самолет), который мы и собираемся изучить или даже преобразовать.
- Подсистема. Это то, что входит в систему – ее составляющие части.
- Надсистема. Это некая система более высокого уровня, частью которой и является изучаемый нами объект.
- Прошлое. Чем/кем объект был раньше? Каким были его свойства, возможности, задачи?
- Настоящее. Что представляет собой объект сегодня. Какой он? Каковы его функции?
- Будущее. Что произойдет с объектом через некоторое время? Через какое именно? Почему?

Слайд №4

Инфографика – это графический способ подачи информации, данных и знаний. Основными принципами инфографики являются содержательность, смысл, легкость восприятия и аллегоричность.

В практике использования инфографики в ОТСМ-ТРИЗ-РТВ- технологии в работе с воспитанниками предлагаю следующие задания:

Схема «Смайлики расскажут»

С помощью метода противоречий, дети находят и различают противоречия, которые окружают нас повсюду.

Слайд №5

Пособие (набор карточек) «Придумай» (что бы было, если бы черепаха...)

1. Выбираем фокальный объект (черепаха) – то, что мы хотим усовершенствовать, изменить.
2. Выбираем случайный объект (белка) или несколько.
3. Рассматриваем свойства случайных объектов.
4. Найденные свойства присоединяем к исходному объекту.
5. Полученные варианты развиваем путём ассоциаций.
6. Оцениваем с точки зрения эффективности, оригинальности и жизнеспособности полученные решения.

Слайд №6

Метод моделирования маленькими человечками (ММЧ)

Вариант 1. Детям предлагаются карточки, на которых изображены объекты или явления. Они моделируют объекты и явления, состоящие из сочетания разнообразных человечков. Определяют вещества, их взаимосвязь и выкладывают схему.

Вариант 2. Дети к готовым схемам ММЧ подбирают объекты или явления.

Слайд №7

Кроссенс – хороший способ не только найти связи между объектами (предметами) и явлениями, но и углубить понимание детьми уже известных понятий и явлений. Дети раскрывают новые грани понимания привычных вещей, быстро запоминают материал, развивают логическое и творческое мышление.

Применение кроссенса в ОТСМ-ТРИЗ-РТВ- технологии в работе с детьми имеет множество вариантов:

Модель составления загадок с использованием сравнений (символическая аналогия): Объект→ Свойства→ Аналогичные свойства других предметов.

Слайд №8

Модель работы по прямой аналогии: Объект→ Описание функций→ Прямой перенос их на объект.

Слайд №9

Интеллект-карта – это графический способ представить идеи, концепции, информацию в виде карты, состоящей из ключевых и вторичных тем.

Главную идею, предмет (яблоко) располагаем в центре листа ватмана. Лист лучше развернуть горизонтально, так останется больше места для рисунка.

Перед детьми четко ставится задача. Они думают и свободно, без дискуссии, предлагают любые решения, используя рисунки, картинки, аппликации и ассоциации.

Дети на ватмане в ходе мозгового штурма самостоятельно рисуют разноцветные стрелки от нужного объекта.

Используем только цветные карандаши (ручки, маркеры). Каждая ветвь от центрального объекта должна иметь отдельный цвет.

С центральной идеей следует соединять главные ветви интеллект-карты, а с ними соединять ветви второго и последующих порядков.