

Методические рекомендации для воспитателей "Использование ТРИЗ - технологии в воспитательно - образовательном процессе ДОУ для развития творческих способностей детей дошкольного возраста"

Подготовила: Горева Светлана Анатольевна

Современное общество предъявляет новые требования к системе образования подрастающего поколения и в том числе к первой его ступени – дошкольному образованию. Одна из первостепенных задач воспитания и обучения в дошкольных учреждениях, согласно вступившему в силу ФГОС – воспитание нового поколения детей, обладающих высоким творческим потенциалом. Но проблема заключается не в поиске одарённых, гениальных детей, а в целенаправленном формировании творческих способностей, развитии нестандартного видения мира, нового мышления у всех детей, посещающих ДОУ. [1].

Дошкольный возраст уникален, поскольку как сформируется ребёнок, такова в дальнейшем и будет его жизнь. Поэтому, взрослым, важно не упустить этот период для раскрытия творческого потенциала каждого ребёнка.

В нашем сложном мире много проблем. Они окружают нас и наших детей. Не всегда легко и просто объяснить ребенку, почему происходят в мире те или иные ситуации и как из них найти выход. Перед педагогами встает ряд задач: « Как научить ребенка жить в окружающем его мире и решать самостоятельно различные проблемные ситуации? Как развить в нем творчество, созидателя и изобретателя?» Наша главная цель - помочь детям научиться думать, воображать и, главное – находить нестандартные решения из проблемных ситуаций.

Одной из эффективных педагогических технологий для развития творчества у детей является ТРИЗ – Теория решения изобретательских задач. Она возникла в нашей стране в 50-х годах усилиями выдающегося российского учёного, изобретателя, писателя – фантаста Генриха Сауловича Альтшуллера. ТРИЗ представляет собой уникальный инструмент для поиска оригинальных идей, развития творческой личности, доказательством того, что творчеству можно и нужно обучать.

В детские сады технология ТРИЗ пришла в 80-х годах [2]. Но, несмотря на это и сейчас остаётся актуальной и востребованной педагогической технологией. Над ней работает ряд педагогов Анатолий Гин, Т.А.Сидорчук, Т.В. Владимировой др. Адаптированная к дошкольному возрасту, технология ТРИЗ позволяет воспитывать и обучать ребёнка под девизом «Творчество во всём!».

Целью использования ТРИЗ-технологии в детском саду является развитие с одной стороны таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность, а с другой стороны поисковой активности, стремления к новизне, развитие речи и творческого воображения.

Изобретательство выражается в творческой фантазии, придумывании чего-то, что потом выразится в различных видах детской деятельности – игровой, речевой, художественном творчестве.

Применение ТРИЗ- технологии в обучении дошкольников позволяет вырастить из детей настоящих выдумщиков, которые во взрослой жизни становятся изобретателями, генераторами новых идей. Развивает такие нравственные качества, как умение радоваться успехам других, желание помочь, стремление найти выход из затруднительного положения. Дает детям возможность самостоятельно находить ответы на вопросы, решать задачи, анализировать, а не повторять сказанное взрослыми.

ТРИЗ-технология с детьми можно использовать практически во всех видах детской деятельности:

- игровой;
- изобразительной;
- познавательно – исследовательской;
- трудовой;
- коммуникативной

Это позволяет формировать единую, гармоничную, научно обоснованную модель мира в сознание ребёнка дошкольника. Создаётся ситуация успеха, идёт взаимообмен результатами решения, решение одного ребёнка активизирует мысль другого, расширяет диапазон воображения, стимулирует его развитие. Технология даёт возможность каждому ребёнку проявить свою индивидуальность, учит дошкольников нестандартному мышлению.

В технологии ТРИЗ существует множество методов, которые хорошо зарекомендовали себя в работе с детьми дошкольного возраста. Мы рекомендуем использовать с детьми следующие **методы и приемы ТРИЗ**:

1. Метод мозгового штурма.

Цель: постановка изобретательской задачи и нахождение способов ее решения, в том числе самых фантастичных.

Изобретательские задачи должны быть доступны детям по возрасту. Темами мозгового штурма могут быть:

- Как собрать рассыпанные скрепки?
- Как не промокнуть под дождем?
- Как полить растения без лейки?
- Как выгнать лису из заюшкиной избушки?
- Как не пустить медведя в Теремок?
- Как мышам достать сыр, который находится возле кота?
- Как потушить пожар, если в доме нет воды?

Напомним, **правила мозгового штурма**:

- исключение всякой критики;
- поощрение самых невероятных идей;
- большое количество ответов, предложений;
- чужие идеи можно дополнять, улучшать.

Анализ каждой идеи идет по оценке «хорошо – плохо», т. е. что-то в этом предложении хорошо, но что-то плохо. Из всех решений выбирается оптимальное, позволяющее решить противоречие с минимальными затратами и потерями. Результаты мозгового штурма дети могут отразить в продуктивной деятельности: нарисовать с помощью чего были политы растения, собраны скрепки, вылепить продукты, которые стали недоступны мышам и т. д.

Воспитатель принимает позицию партнера и предлагает детям свои оригинальные варианты решения задачи, что позволяет стимулировать их воображение и вызывать интерес и желание к творческой деятельности.

В ходе реализации этого метода развиваются коммуникативные способности детей: умение вести спор, слышать друг друга, высказывать свою точку зрения, не боясь критики, тактично оценивать мнения других. Данный метод позволяет развивать у детей

способность к анализу, стимулирует творческую активность в поиске решения проблемы, дает осознание того, что безвыходных ситуаций в жизни не бывает.

Можно предложить детям игры:

«Хорошо - плохо» (применяется с 3 лет)

Цель: учить выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Ход игры: воспитателем или ведущим называется любой объект или явление, у которых определяются положительные и отрицательные стороны.

«Что умеет делать?» (применяется с 3 лет)

Цель: развивать активный словарь детей, развивать фантазию.

Ход игры: объект можно показать на картинке, загадать с помощью загадки или игры «Да-нет», дети должны определить, что умеет делать объект или что можно сделать с его помощью. Дети перемещают объекты в фантастические, нереальные ситуации и определяют, какими дополнительными функциями может обладать объект.

Пример:

- Что может мяч?

- Давайте пофантазируем: наш мяч попал в сказку «Колобок».

- Как он может помочь Колобку?

«На что похоже» (применяется с 3 лет)

Цель: развивать воображение ребенка, его связную и образную речь.

Ход игры: ведущий называет объект, а дети называют другие объекты, похожие на него по разным признакам. На этапе обучения игре можно пользоваться предметными картинками.

Пример:

- На что похожа улыбка? (на радугу, на месяц на небе, на солнечную погоду, на маму)

- На что похож звук «Р»? (на шум мотора, на рычание)

- Произнесите звук «Р». Назовите слова, в которых есть этот звук.

Усложнение: составление мнемотаблиц из 4-х, 9-ти, 16-ти квадратов (общее между предметами, цифрами, буквами, фигурами; последующая запись вытекает из предыдущей).

«Мои друзья» (применяется с 4 лет)

Цель: активизировать словарь детей, диалогическую речь, развивать фантазию.

Ход игры: дети выбирают картинки с изображением различных объектов. Ведущий превращается в какой-то предмет и ищет друзей по разным признакам. Выбранный друг объясняет, почему его выбрали.

Усложнение: на основе этой речевой игры разработана серия дидактических игр «Собери картинку дружочка и расскажи о ней» (дружочки снеговика, весны, веселого настроения и др.).

Игра включается в работу по развитию речи, в индивидуальную и подгрупповую работу в свободное время.

«Наоборот» (применяется с 4 лет)

Цель: учить подбирать анонимы, слова, противоположные по значению.

Ход игры: всем известная и популярная игра на подбор слов, обратных по смыслу (это и свойства предмета, и его признаки, и действия).

Пример:

- Острый – тупой,
- быстрый – медленный,
- холодный – горячий,

- разъединять - соединять...

Усложнение: к каждой паре найти объект, в котором сочетались бы оба свойства.

«Дразнилка» (применяется с 5 лет)

Цель: расширять словарный запас детей малышей, учить слушать друг друга, высказывая свое мнение.

Ход игры: дети с помощью суффиксов *-лка, -чк-, -ще* образуют новые слова- названия.

Пример:

- Кошка: мяукалка, бегалка, кусаще, драчище, сонечка.
- Мяч: прыгалка, игралочка, разбивалище, каталочка.
- Лопата: разбивалка, копалка, игралочка, рылочка, жележище, копалище.
- Заяц: прыгалка, белячок, трусище.
- Птичка: махалка, леталочка, свистелочка, прыгалище.

2. Метод фокальных объектов (МФО).

Цель: развитие воображения, речи, фантазии, обучение управлению своим мышлением.

Сущность данного метода в перенесение свойств одного объекта или нескольких на другой. Он хорошо зарекомендовал себя как способ снятия психологической инерции у детей.

Фантастическое животное: обезьянозаяц - умеет лазать по деревьям и быстро бегать и прыгать.

Новая игрушка: говорящий мячик - прыгает и поет песенки.

Изначально нужно выбрать объект, с образом которого будем работать. Можно до поры хранить его втайне от детей. Затем детям предлагается назвать три любых объекта. Хорошо, если один из них будет представителем природного мира, второй – рукотворного, третий – вообще нематериальное понятие. Но это условие необязательно. Затем дети называют как можно больше свойств и качеств названных объектов. Названные свойства и качества приписываются к изначально выбранному объекту, дети объясняют, как это может выглядеть и при каких условиях такое бывает.

Детям предлагаются два-три слова и быстро выделяются свойства каждого из названных предметов или явлений. Например:

- стол метеорит
- круглый искрящийся
- кухонный горячий
- пластмассовый стремительный

Затем дается новое слово, к которому применяются уже названные свойства. *Например,* машина:

- стремительная – быстро едет;
- горячая – везет горячий хлеб;
- искрящаяся – летающая тарелка;
- кухонная – с которой продают готовый завтрак, обед, ужин и т. д.

Придуманные детьми идеи так же можно отразить в рисовании, лепке, аппликации.

Метод фокальных объектов направлен на развитие у детей творческого воображения, фантазии, формирование умения находить причинно-следственные связи между разными объектами окружающего мира, на первый взгляд, ничем не связанные друг с другом.

Можно предложить детям игры:

«Фоторобот» (применяется с 5 лет)

Цель: развивать монологическую речь детей, память, внимание, фантазию.

Ход игры: дети составляют героя из частей других объектов, героев других сказок.

Усложнение: придуманного героя зарисовать и «отправить» его в новую сказку.

3. Метод каталога.

Цель: обучение творческому рассказыванию, обогащение активного словаря, развитие фантазирования.

Этот метод успешно адаптирован к работе с дошкольниками.

Для работы понадобится любая детская книга с минимальным количеством иллюстраций. Желательно, чтобы текст был прозаическим. Взрослый задаёт детям вопросы, на основе которых будет строиться сюжет, а ответ дети ищут в книге, произвольно указывая пальце в любое место на странице. Слова попадают самые разные, никак не связанные между собой. Выбранные случайные слова связываются в историю, сказку. Воспитатель может преобразовывать одни части речи в другие. Занятие проводится в быстром темпе, используются разные эмоциональные реакции на каждое новое словосочетание.

Главное здесь – грамотно составить вопросы и расположить их в нужной последовательности. При составлении вопросов следует учитывать некоторые общие особенности построения структуры сказок:

- наличие положительного и отрицательного героев;
- зло, причинённое отрицательным героем;
- борьба положительного героя со злом;
- присутствие друзей и помощников и у положительного, и у отрицательного героев;
- присутствие волшебства.

Последовательность вопросов может быть следующей:

- О ком сочиняем сказку?
- Он добрый или злой герой? Какое добро (зло) он делал?
- С кем он дружил?
- Кто им мешал? Каким образом?
- Как добрый герой боролся со злом?
- Чем всё закончилось?

Предполагаемый ход действия сказки:

Жил-был...

И был он какой?

Умел делать что?

Делал он это, потому что...

Но в это время жила-была...

Она была...

Однажды между ними случилось...

Им помогла...

Сделала она это, чтобы... и т. д.

Вопросы можно варьировать в зависимости от развёртывания сюжета. Это требует от воспитателя некоторого навыка работы с данным методом, умения вовремя сориентироваться и сформулировать новые вопросы, не предусмотренные изначально. По ходу составления необходимо фиксировать придуманный сюжет с помощью символов, знаков, схем, рисунков. Не следует ожидать, что дети с первого раза сочинят интересную, красивую историю, они могут повторять идеи друг друга, дублировать события знакомых сказок, иногда вообще молчат. Воспитателю следует помогать детям, подсказывать

варианты развития событий, поощрять удачные находки. Постепенно рассказы становятся всё более распространёнными, интересными, волшебными, увлекательными.

4. Метод маленьких человечков (ММЧ).

Цель: знакомство детей с моделированием мира, с анализом природы вещества или явления.

В жидком, твердом, газообразном состоянии живут маленькие человечки. В жидком - жидкие и т. д.

Моделирование процессов, происходящих в природном и рукотворном мире между веществами (твёрдое – жидкое – газообразное).

Данный метод направлен на то, чтобы дать детям наглядно увидеть и почувствовать природные явления, характер взаимодействия элементов предметов и веществ. Он помогает сформировать у детей диалектические представления о различных объектах и процессах живой и неживой природы. А также развивает мышление детей, стимулирует любознательность и творчество.

Сущность метода ММЧ в том, что он представляет все предметы и вещества состоящими из множества Маленьких Человечков (МЧ). В понимании нас, взрослых – это молекулы, но на этом слове внимание не заостряется, сведения подаются детям в виде сказки «Маленькие человечки». Детям становится понятно, что в зависимости от состояния вещества Маленькие Человечки ведут себя по-разному (в твёрдых – крепко держатся за руки, в жидких – просто стоят рядом, в газообразных – находятся в постоянном движении).

Примерные вопросы:

- В чем живут жидкие человечки?
- В чем живут жидкие человечки?
- В чем одновременно живут и твердые и жидкие человечки?

5. Метод Робинзона.

Цель: выделение детьми ресурсов объекта, создание фантастических ситуаций.

Ребенок оказался на необитаемом острове (заблудился в лесу; уплыл на плоту без весла; оказался в Африке). Как спасти себя или друга?

«Помоги герою» (применяется с 6 лет)

Цель: развивать фантазирование детей, способствовать свободному общению малышей друг с другом и с воспитателем, формировать коммуникативные способности.

Ход игры: дети размышляют, как помочь герою выйти из сказочной или придуманной ситуации.

Пример:

Железное яичко упало на хвостик мышке и придавило его. Как помочь мышке?

6. Метод системного анализа.

Цель: формирование системного мышления (оценивание прошлого и настоящего объектов, предметов).

Система (это совокупность элементов, объединенных в объекте) -яблоко; подсистема объекта- то, из чего состоит система-подсистема яблока- кожа...; надсистема объекта- то, частью чего является система- яблоко- фрукты, овощной магазин, сад.

Метод помогает рассмотреть мир в системе, как совокупность связанных между собой определенным образом элементов, удобно функционирующих между собой.

Мир системен. Любой объект можно рассматривать как единое целое (систему), можно мысленно поделить его на части, каждую часть можно поделить на ещё более мелкие части. Все системы существуют во времени. Они сталкиваются, взаимодействуют друг с другом, влияют друг на друга.

Одной из важнейших задач обучения является задача закрепления и систематизации полученных знаний. В теории формирования сильного мышления (одно из направлений ТРИЗ) есть такое понятие: системный оператор. Работа с системным оператором предполагает формирование у ребёнка умение анализировать и описывать систему связей любого объекта материального мира: его назначение, динамику развития в определённый отрезок времени, признаки и строение.

Каждый объект мира имеет своё прошлое, настоящее и будущее. Кроме того, каждый объект имеет свой набор свойств и качеств, которые могут изменяться с течением времени. Если рассматривать объект материального мира, как систему, состоящую из определённых составляющих, имеющих определённые свойства и качества, то данный объект, в свою очередь, будет являться частью другой системы, более широкой по своему строению.

Так, например, пылесос – это система, состоящая из таких частей, как корпус, шланг, щётка и т. д. В свою очередь, пылесос является частью системы бытовая техника.

Таким образом, рассматривая объект, дети определяют, из каких частей он состоит, его видовую принадлежность (транспорт, игрушка, одежда, строение и т. д.). Кроме того, дети выясняют историю возникновения данного объекта, какой предмет выполнял его функции до его появления, этот предмет аналогично анализируется. Далее детям предоставляется возможность представить себе, каким станет объект в будущем: его функции, внешний вид, как он будет называться и т. п. Целесообразно предложить детям закрепить полученные результаты схематично или в рисунке (особенно будущее объекта).

Таким образом, дети учатся производить системные раскладки, анализировать и описывать систему связей между объектами окружающей действительности, строить разного рода классификации по выделенному признаку.

Детям можно предложить игры:

«Все в мире перепуталось» (применяется с 3 лет)

Цель: учить детей систематизировать предметы, явления; развивать память, обогащать словарный запас детей.

Ход игры: используется «модель мира». На этапе ознакомления с игрой состоит из двух частей: рука человека (рукотворный мир) и дерево (природный мир). Дети определяют предмет на картинке к той или иной части модели, они должны объяснить, почему сделали такой выбор.

Усложнения: каждая часть модели делится на новые секторы, постепенно с расширением представлений детей об окружающем мире.

- Природный мир: воздух, вода, земля.
- Рукотворный мир: одежда, обувь, мебель, посуда, транспорт, игрушки, ...

Постепенно «модель мира» можно заменить цветовыми знаками.

Пример:

Утка... К какому миру она относится? К природному. Почему?

«Раньше-позже» (применяется с 3 лет)

Цель: учить детей ориентироваться во времени, в пространстве, в действиях; развивать диалогическую речь.

Ход игры: ведущий – воспитатель называет какую – либо ситуацию, а играющие говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия).

Пример:

- Мы сейчас на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку?

- Какой сегодня день недели? А какой день недели был вчера? Какой день недели будет завтра?

«Один, два, три, ко мне беги» (применяется с 3 лет)

Цель: учить детей систематизировать предметы, явления; развивать память, обогащать словарный запас детей.

Ход игры: ведущий – воспитатель раздает играющим детям картинки с изображением различных объектов. Дети находятся на другой стороне зала, группы. Подбегают к воспитателю по определенной установке.

Пример: Один, два, три, у кого есть крылья, ко мне беги!

Усложнение: в старших группах подбираются объекты, более сложные по содержанию, а так же явления природы и объекты неживой природы. Ведущим может быть ребенок, он анализирует, не ошиблись ли играющие, выделяя свойства системы.

«Где живет?» (применяется с 3 лет)

Цель: учить детей устанавливать взаимосвязи предметов и материалов, активизация словаря.

Ход игры: ведущий называет предметы окружающего мира. Это могут быть неживые объекты из ближайшего окружения, и объекты живой природы, и любые предметы и явления реального и фантастического миров. Дети называют среду обитания живых объектов, место нахождения реальных объектов, вымышленное место размещения фантастических объектов.

Пример:

- Где живет подорожник?(на дорожке, на лужайке, на полянке, может жить в аптеке).
- Где живет гвоздь? (в столе, на мебельной фабрике, в коробке для инструментов)

«Волшебный светфор» (применяется с 4 лет)

Цель: развивать монологическую речь детей, память, внимание, фантазию.

Ход игры: объединение над- и под-систем, воспитатель использует кружки трех цветов: красный подсистема, желтый- система, зеленый- надсистема.

Пример:

Машина. Кружок красного цвета – из чего состоит машина, кружок зеленого цвета – частью чего является система, кружок желтого цвета – для чего нужна машина.

«Чем был - чем стал» и ММЧ (применяется с 4 лет)

Цель: учить детей устанавливать взаимосвязи предметов и материалов во времени.

Ход игры: ведущий называет материал, а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют. Затем, ведущий называет предметы рукотворного мира, а дети определяют, какие материалы использовались при их изготовлении.

Пример:

Было раньше тканью, а стало... платьем, одеждой, занавесками, скатертью.

Сейчас это картина, а было... красками, пустым холстом. А что еще стало из красок? Пятно, клякса, грязная вода.

«Теремок» (применяется с 5 лет)

Цель: развивать воображение ребенка, его связную и образную речь.

Ход игры: гостями «Теремка» становятся предметы, связанные между собой какой-либо системой. Для определения объектов используются медальки с изображением объектов. В «Теремок» попадают только те «объекты», которые назвали, чем они походят на ведущего.

Усложнение: в «Теремок» могут попасть только те объекты, которые отличаются от ведущего; от других жителей «Теремка». Объяснить, чем.

«Волшебный телевизор» (применяется с 6 лет)

Цель: развивать свободное общение детей с воспитателем, формировать грамматический строй речи, способствовать практическому овладению нормами связной речи.

Ход игры: выявляются все связи системы с помощью схемы-телевизора с 9 экранами, которые открываются по очереди.

Словесное восстановление по стихотворению:

Если мы рассмотрим что-то...

Это что-то для чего-то...

Это что-то из чего-то...

Это что-то часть чего-то...

Чем-то было это что-то...

Что-то будет с этим что-то...

Что-то ты сейчас возьми, на экранах рассмотри!

Пособие «Исследовательский планшет» (авторское Смольянинова В.Г.) (применяется с 6 лет)

Цель: познакомить детей с различными материалами и агрегатным состоянием вещества, предметов.

Уникальность планшета в том, что его можно использовать для исследования практически любых объектов: природных и рукотворных объектов.

7. Метод морфологического анализа.

Цель: развитие творческого воображения, фантазии, преодоления стереотипов.

В работе с дошкольниками этот метод очень эффективен. Суть его заключается в комбинировании разных вариантов характеристик определённого объекта при создании нового образа этого объекта.

Обычно для морфологического анализа строят таблицу (две оси) или ящик (более двух осей). В качестве осей берут основные характеристики рассматриваемого объекта и записывают возможные их варианты по каждой оси. Например, изобретаем новый стул. На одной (вертикальной) оси отложены возможные формы, на другой (горизонтальной) – возможный материал, из которого он может быть сделан.

Затем выбираются различные сочетания элементов разных осей

(стеклянный квадратный стул – для принцессы, он красивый, удобный, но может легко разбиться; железный круглый стул – для пианиста, на нем можно легко повернуться, так как он крутится, но тяжело сдвинуть с места и т. д.)

Перебираются все возможные варианты. В продуктивной деятельности дети изображают каждый изобретенный новый стул. Можно предложить детям придумать новую кровать, ковер, игру (в последней по одной оси можно выложить часть тела, с помощью которой можно играть, а по другой – приспособления для игры: мяч, ракетка, скакалка и т. д.).

Применения метода с использованием «ящика», т.е. таблицы.

Чтобы создать новый образ какого-либо объекта, нужно выделить как можно большее количество критериев и характеристик этого объекта по каждому из критериев. Как показывает практика, лучше всего начинать работу по методу морфологического анализа со сказочных образов.

Пример:

Необходимо создать новый образ Ивана-царевича. Наше воображение рисует нам образ молодого человека, доброго, смелого, сильного, красивого и т. п. Не будем пока отказываться от данного образа. Выделим основные критерии, по которым можно охарактеризовать этот сказочный персонаж: возраст, место жительства, внешний вид,

средство передвижения, одежда и т. д. Для удобства можно занести данные характеристики в таблицу.

Возможные варианты характеристик по выделенным критериям:

- Возраст Место жительства Средство передвижения Стиль одежды Характер
- Ребёнок Дворец Конь Спортивный костюм Добрый
- Подросток Многоэтажный дом Автомобиль Праздничный наряд Вредный
- Юноша Лес Ролики Строгий костюм Нытик
- Старик Детский сад Лыжи Шорты и майка Весельчаки т. д.

Чем больше критериев выбрано, тем более подробно будет описан новый образ.

В их число можно внести привычки героя, хобби, особенности общения, особенности частей тела, цвет волос, глаз и т. д. Характеристик по каждому из критериев также может быть сколь угодно много.

Произвольно выберем из каждого столбца по одной характеристике и соединим воедино. Могут получиться очень интересные образы.

Например:

Иван-царевич – вредный подросток, одетый в праздничный наряд, проживающий в детском саду и передвигающийся на лыжах. Или старик-весельчак в спортивном костюме, живущий в лесу и передвигающийся на роликах. Сразу хочется придумать историю о таком герое. Сколько простора для детского воображения!

Аналогично можно работать и с рукотворными предметами: придумать новый фасон платья, марку автомобиля, спроектировать дворец, разработать новую модель часов и т. д.

Затруднения вызывает то обстоятельство, что дошкольники не умеют хорошо читать и им трудно удержать в памяти большое количество характеристик объекта. В этом случае воспитателю необходимо продумать, какими символами он будет обозначать их.

Используя морфологическую таблицу, можно, комбинируя героев, места событий и сюжеты знакомых сказок, сочинять новые волшебные истории. При этом необходимо сразу определить, кто будет злым, а кто – добрым героем, с каким злом будут бороться герои, какие волшебные силы будут помогать, какие – мешать и т. д.

8. Типовое фантазирование.

Цель: учить детей творческому рассказыванию.

Суть метода заключается в том, чтобы разделить ситуации на составляющие (реальную и фантастическую), с последующим нахождением реальных проявлений фантастической составляющей. Придумывать, фантазировать можно не вслепую, а с использованием конкретных приемов:

- уменьшение – увеличение объекта (выросла репка маленькая-премаленькая, продолжи сказку);
- наоборот (добрый Волк и злая Красная Шапочка);
- дробление – объединение (придумывание новой игрушки из частей старых игрушек или невероятного живого, отдельные части которого представляют собой части других животных);
- оператор времени (замедление – ускорение времени: нарисуй себя через много лет, нарисуй своего будущего ребенка или какой была твоя мама в детстве);
- динамика – статика (оживление неживых объектов и наоборот: Буратино – живое дерево; Снегурочка – живой снег; Колобок – живое тесто и т. д.).

Дети сами могут выбрать объект, а затем оживить его, придумать название.

9. Мышление по аналогии.

Цель: научить детей определять свойства и признаки предметов, сравнивать и классифицировать их

Так как аналогия - это сходство предметов и явлений по каким-либо свойствам и признакам, надо сначала научить детей определять свойства и признаки предметов, научить их сравнивать и классифицировать:

а) личностная аналогия (эмпатия). Предложить ребенку представить самого себя в качестве какого-нибудь предмета или явления в проблемной ситуации. Примерные варианты заданий:

изобрази будильник, который забыли выключить;

изобрази рассерженного козленка, встревоженного кота, восторженного поросенка;

покажи походку человека, которому жмут ботинки;

представь, что ты животное, которое любит музыку, но не умеет говорить, а хочет спеть песню. Промяукай «В лесу родилась елочка...»; б) прямая аналогия. Основывается на поиске сходных процессов в других областях знаний (вертолет – аналогия стрекозы, подводная лодка – аналогия рыбы и т. д.). Пусть дети находят такие аналогии, делают маленькие открытия в сходстве природных и технических систем;

в) фантастическая аналогия. Решение проблемы, задачи осуществляется, как в волшебной сказке, т. е. игнорируются все существующие законы (нарисуй свою радость – возможные варианты: солнце, цветок; изобрази любовь – это может быть человек, растение) и т. д.

Технология ТРИЗ пользуется ещё многими методами и приёмами (агглютинация, гиперболизация, акцентирование, синектика и др.), успешно применяемыми в обучении детей дошкольного возраста. Она позволяет развивать воображение, фантазию детей, позволяет преподносить знания в увлекательной и интересной для них форме, обеспечивает их прочное усвоение и систематизацию, стимулирует развитие мышления дошкольников, проявление творчества, как детьми, так и педагогами. ТРИЗ работает на принципах педагогики сотрудничества, ставит детей и педагогов в позицию партнёров, стимулирует создание ситуации успеха для детей, тем самым, поддерживая их веру в свои силы и возможности, интерес к познанию окружающего мира [3, 4].

Работа по системе ТРИЗ с детьми дошкольного возраста должна осуществляться постепенно.

Этапы работы по использованию элементов ТРИЗ в воспитательно-образовательном процессе дошкольного учреждения:

Цель первого этапа – научить ребенка находить и различать противоречия, которые окружают его повсюду. Что общее между цветком и деревом? Что общее между плакатом и дверью?

На 1 этапе можно учить детей находить и формулировать противоречивые свойства рассматриваемых предметов, явлений с помощью игры «Хорошо-плохо». Возьмём самое простое хорошо знакомо слово «дождь».

Хорошо: Не надо поливать огород. Растут растения, грибы. Можно гулять в резиновых сапогах. На небе может появиться радуга. От бегущих капель красивые узоры на стекле.

Плохо: Нельзя гулять с собакой. Костёр не развести. Можно промокнуть и простудиться.

Такая игра постепенно подводит детей к пониманию противоречий в окружающем мире.

В игре «Наоборот» хорошо усваивается прием противоположные значения. Эта игра воспринимается детьми уже в 3-летнем возрасте. Вначале учим детей подбирать слова, противоположные по значению (функции).

После того, как дети научатся выявлять противоречия, пользоваться системным оператором,

Цель второго этапа – учить детей фантазировать, изобретать. Например, предложено придумать новый стул, удобный и красивый. Как выжить на необитаемом острове, где есть только коробки со жвачками?

На 2-м этапе необходимо раскрепостить мышление детей, дать волю фантазии, воображению и в то же время обращаем внимание на нравственную сторону решения вопроса. Это очень важно, так как на детей извне направлен мощный поток агрессивной информации (телевидение, компьютерные игры) и первыми ответами бывают агрессивные ответы: убить, поломать, выгнать и т. д. В условии задачи, как противоречие, закладываем нравственную сторону вопроса: «Как спасти колобка, не причинив вреда лисе?»

Содержание третьего этапа – решение сказочных задач и придумывание разных сказок с помощью специальных методов ТРИЗ. Например, «Вас поймала баба-яга и хочет съесть. Что делать?».

Только не надо думать, что все сказки написаны или рассказаны. Можно придумать сколько угодно новых сказок. Но прежде чем составлять сказки, целесообразно научить детей решать сказочные задачи. Мы пытаемся помочь сказочным героям, попавшим в затруднительное положение. Решение проблемы зачастую зависит от выявления и использования ресурсов, дети стремятся к идеальному конечному результату.

На четвертом этапе ребенок применяет полученные знания и, используя нестандартные, оригинальные решения проблем, учится находить выход из любой сложной ситуации.

Таким образом, опираясь на полученные знания, интуицию, используя нестандартные, оригинальные решения малыши находят выход из сложной ситуации.

Методы ТРИЗ можно использовать как в совместной деятельности так и в специально организованной образовательной деятельности с детьми. Мы разработала перспективное планирование с учетом комплексно - тематического планирования, которые она успешно апробировала с детьми старшей и подготовительной группы. Занятия проводятся 1 раз в месяц, с постепенным усложнением программного материала.

Основной задачей, которую должен поставить перед собой воспитатель, является не сообщение новых знаний, а обучение способам самостоятельного добывания информации, что возможно через поисковую деятельность, экспериментирование, коллективное рассуждение, игры и тренинги.

Занятия будут интересней, эффективнее если их построить по следующим **правилам**:

- Минимум сообщения информации, максимум рассуждений.
- Все задания, способы ознакомления с противоречиями и приемами ТРИЗ по их разрешению преподносить в игровой форме, с использованием наглядного материала.
- Общение и взаимодействие с ребенком должно строиться на следующих позициях:
 - внимательно выслушивать ребенка, восхищаться каждой идеей;
 - не давать отрицательных оценок, критических высказываний в адрес ребенка;
 - говорить не “правильно”, а “интересно”, “необычно”, “любопытно”, “здорово”, “отлично”, “удивительно”, “прекрасно”, “замечательно” и т.п.;
 - учить ребенка возражать взрослому, другим детям, — доказывая, аргументируя, отстаивая свою позицию;
 - использовать ошибки, как возможности нового, неожиданного взгляда на что-то привычное;

– сопровождать процесс общения только положительными эмоциями: радостью нового познания, открытия, радостью творчества, удовлетворенностью похвалой, самоутверждением, осознанием собственной значимости;

– поддерживать мотивы ребенка на участие в занятиях: самоутверждения, лидерства, личной пользы, помощи, общения, познания нового, созидания, игрового.

- Оптимальная форма организации обсуждения проблемных ситуаций – мозговой штурм.

- Системный подход (всё в мире взаимосвязано, и любое явление должно рассматриваться в развитии).

- Включение в процесс познания всех доступных для ребёнка мыслительных операций и средств восприятия (анализаторов, причинно-следственных выводов и заключений, сделанных самостоятельно, предметно-схематичной наглядности и т. д.) [4].

Основной задачей использования ТРИЗ-технологий на занятиях в детском саду является привитие ребёнку радости творческих открытий. Для более успешного решения этой задачи необходимо:

1. Организовать проведение занятий таким образом, чтобы они естественно вписывались в естественную жизнь детей, а не носили эпизодический характер.

2. Иметь специальную игрушку – героя занятия (например, щенка ТРИЗора), которая «помогает» воспитателю. От лица игрушки задаются проблемные вопросы, с ней проводятся обучающие диалоги по теме занятия. Игрушка активно выражает свое мнение, спрашивает и уточняет непонятное, порой ошибается, запутывается, не понимает. Детское стремление общаться и помогать ей существенно увеличивает активность и заинтересованность. В конце занятия подводить итоги для того, чтобы обучать детей навыкам рефлексивного анализа (чем занимались, что узнали нового, что осталось непонятным и другое). Итоги подводятся в самых разнообразных формах: игры «интервью», «копилка новостей», «доскажи предложение» и другие; обсуждение планов на будущее (вот мы сегодня узнали о ..., а в следующий раз узнаем еще и о); продуктивная деятельность и обсуждение полученных работ. При этом, желательно, обеспечить естественный переход детей от одного вида деятельности к другим, связав содержание занятия с последующим режимным моментом. После подведения итогов дети расстаются с игрушкой до следующего занятия.

3. Не давать детям готовых ответов, а активизировать детей к поиску своих открытий, решений. Педагог не должен рассказывать истину, он должен учить ее находить. Ребенок задал вопрос. Вы спрашиваете, что он сам об этом думает. Приглашаете порассуждать и наводящими вопросами приводите к тому, что он сам находит ответ. А если ребенок не задает вопроса, то надо дать ему определенные задания, вопросы, поставить его в ситуацию, чтобы он повторил исторический путь познания и преобразования вещества, предмета или объекта.

4. Открывать перед детьми «тайну двойного» во всем: в каждом предмете, каждом веществе, явлении, событии, факте. «Тайна двойного» – это наличие противоречия в объекте, когда что-то полезно, а что-то вредно. На тризовском языке это звучит так: противоречие-наличие двух противоречивых качеств в одном объекте, когда наличие одного свойства исключает возможность другого, например: солнце – это хорошо, потому что оно светит, греет, радует, но солнце-это плохо потому, сушит, жжёт, испепеляет. Или один говорит: «драться плохо – сделаешь больно», другой возражает: «дерись – ты защищаешь слабого младшего товарища». От противоречий нельзя уйти, их надо решать или разрешать. Необходимо совместно с детьми разрешать эти противоречия. Для этого

есть приёмы, например: «Как быстро собрать рассыпавшиеся скрепки в пакет», (формируем противоречие: скрепки мелкие, их очень долго собирать. Разрешить противоречие можно с помощью магнита), «Как перенести воду в решете?» (формируем противоречие: вода должна быть в решете, чтобы её перенести, и воды не должно быть, т. к. в решете её не перенести – вытечет. Разрешить противоречие можно, изменив агрегатное состояние воды – в виде льда)

5. Проводить на втором году обучения не только коллективные познавательные упражнения, но и индивидуальные на любом окружающем материале. Эти упражнения можно рекомендовать родителям для развивающего общения с детьми.

6. Быть готовым использовать «тризовский» подход в повседневном взаимодействии с детьми, уметь самостоятельно подмечать и стремиться разрешать противоречия, уметь системно воспринимать и анализировать ситуацию.

Сюжеты можно взять из различных книг, в первую очередь, сказок, современных мультфильмов. Организовываем игру – путешествие по родному городу, «путешествие» в космос, поездки на различном сказочном транспорте, на машине времени. Дети узнают, что-то новое и интересное, даже самые обычные темы можно сделать интересными и увлекательными, если придать им принципиально новый вид, (например знакомство со свойствами ткани «Костюм для героя»).

На занятие по развитию речи с целью активации творческого мышления можно использовать следующие методы:

- Сочинение сказок по методу каталога (для всех возрастных групп);
- Проведение игр и тренингов речевого характера по усвоению понятий о свойствах и структуре систем;
- Проведение игр и тренингов по усвоению сущности диалектических законов;
- Словесное описание фантастических образов, созданных на основе МФО;
- Словесное преобразование объекта материального мира с помощью типовых приёмов фантазирования;
- Тренинги с маленькими подгруппами детей по обучению решения задач на сужение поля поиска.

Использование методов активации творческого мышления, игр и тренингов с элементами изобразительной деятельности в индивидуальной работе с детьми дошкольного возраста:

- Кляксография;
- Ниткография;
- Пальцеграфия;
- Рисование штампами и шаблонами;
- Создание коллажей.

Рисование фантастических героев с использованием метода морфологического анализа (в младшей, средней группе дети помогают придумать, воспитатель рисует, дети помогают раскрасить; в старшем возрасте дети сами рисуют или схематизируют).

Проведение игр и тренингов с элементами рисования:

- «Спаси букву от буквоеда» (дорисовка букв и цифр до сюжетного изображения).
- «Фоторобот» – создание образа фантастического героя из комбинации частей других героев (для средней и старшей групп).
- «Чей след» – ассоциативные цепочки на основе случайных изображений.

- «Каляка» – дорисовка линии или фигуры с последующим рассказыванием по содержанию.

Использование ТРИЗ технологии в других видах детской деятельности:

- Придумывание сказки по предложенному началу.
- Составить сказку на свободно выбранную тему.
- Учить представлять событие в последовательности его развития, устанавливать зависимость между отдельными событиями.
- Учить «входить» в изображаемые обстоятельства.
- Учить использовать соответствующие выразительно-изобразительные средства для воплощения образов.
- Наделять героев действиями (свойствами) фантастического характера.
- Изменять заимствованные из сказок ситуации.
- Наделять известные сказочные персонажи качествами, которые им не присущи (добрая Баба Яга, щедрая Лиса).
- За счёт использования новых приёмов преобразований создавать новый образ.
- Учить детей не только изменять, но и преобразовывать, комбинировать прежние знания в новые сочетания и создавать на этой основе относительно новые (для ребёнка) образы и образные ситуации.
- Учить применять новые способы преобразования впечатлений – наделение людей действиями фантастического характера, заимствование из сказок отдельных фрагментов с незначительными их преобразованиями.
- Учить воспринимать образ средствами музыки, художественного слова, изобразительной деятельности.
- Развивать умение наблюдать, анализировать, выделять характерные, существенные признаки предметов и явлений, обобщать их и выявлять противоречивые свойства.
- Развивать умение ограничивать свои желания, преодолевать препятствия, стоящие на пути к достижению цели.
- Воспитывать любовь и интерес к музыке, живописи, литературе путём анализа сказок, рисунков, песен.
- Учить использовать схему талантливого мышления и игру «Хорошо – плохо» для сравнения признаков предметов, явлений, составлять модели, рисунки.

Для формирования у детей системного мышления можно использовать игры и тренинги на «Функциональное назначение объектов».

Цель: научить детей определять назначение предметов, видеть возможности их использования в окружающем мире [5, 6, 7].

«Повторяка»

Дети выбирают себе образы или получают их от ведущего. Затем ведущий называет свой образ и свойственную ему функцию, а остальные дети «примеряют» эту функцию на себя:

- Я – лягушка. Я умею прыгать.
- Я – машинка. Я тоже прыгаю, когда еду по кочкам.
- Я – карандаш, я тоже прыгаю, когда рисую точки и т. д.

Основная сложность данного тренинга в том, что необходимо найти условия проявления данной несвойственной функции.

«Я еду в деревню».

Для игры понадобится набор предметных картинок, которые складываются стопкой изображениями вниз. Ребёнок объявляет: «Я еду в деревню и беру с собой...» и вытаскивает из стопки любую картинку. Далее он должен объяснить, зачем ему данный объект в деревне. В игре участвуют 3-4 ребёнка. Конечный пункт путешествия периодически меняется: в деревню, в гости к обезьянкам, на северный полюс, на море отдыхать и т. д.

«Неумейка»

Ведущий начинает игру, называет предмет и несвойственную ему функцию. Следующий ребёнок называет тот объект, который данную функцию выполняет, а затем называет новую, несвойственную уже второму объекту функцию. Например: «Я воробей, я не умею танцевать». «А я балерина, я умею танцевать, но не умею перевозить грузы». И т. д.

«Салат из сказок»

Предлагается детям соединить знакомые персонажи из разных сказок в одну и придумать свою – новую сказку. Приключения героев переплетаются, и получается новая сказка. Выбор героев может быть произвольным. Дети выбирают героев по ходу сочинения сказки, перемещаясь по осям таблицы как по лесенке. 2-й вариант: изменить место действия знакомой сказки. Мороз Иванович попал в лето и т. д.; Золушка живёт в наши дни, в д/саду и т. д.

«Сказка – калька»

С детьми составляется модель сказки и по этой модели сочиняется новая сказка, с различными степенями узнаваемости или полностью измененная. Используя буквенное обозначение, цветное или геометрическое обозначение. По составленной модели сочиняется своя совершенно новая сказка, герои которой могут быть самые разнообразные.

«Сказка – наизнанку»

Игра состоит в «перевертывании» сказки или в выворачивании «наизнанку» сказочной темы. Эта игра аналогична игре «наоборот». Вспомнить с детьми хорошо знакомую сказку и предложить поменять характер её героев. Положительный характер на отрицательный и наоборот. Например: «Красная шапочка злая, а волк добрый», «Золушка – непослушная девочка, а мачеха – добрая», «Колобок предлагает всех съесть и съедает всех по очереди».

«Перевертывание сказки».

Работа со сказкой на уровне подсистемы, последовательно изменяя один из подсистемных элементов. Например: «Жили – была девочка, звали её Желтая шапочка». Дети: «Не жёлтая, а Красная!». Взрослый: «Ах, да, Красная! Так называл её папа и называл...» Дети: «Не папа, а мама!»

1 вариант: после того, как дети Вас исправили, продолжаете рассказывать немного текста реальной сказки, а потом снова меняется, но линию настоящей сказки ведём до конца.

2 вариант: изменяя сказку в самом начале, ведёте её за детьми, совершенно меняя сюжет настоящей сказки, включая в действие новые персонажи.

«Что было потом».

Дети очень любят продолжение сказки, с неохотой расстаются с полюбившимися героями. Можно в конце сказки предложить детям подумать: «А что было потом?» Или, оттолкнувшись от самого интересного места или вопроса, предложить детям подумать: «А что было потом?» Например: «А что стало с туфелькой Золушки после её замужества?»

«Сочиняем сказки по опорным схемам»

Детям даются карточки с разными схематическими изображениями. Дети, пользуясь ими, могут сочинять рассказ или сказку. Схемы могут быть разными. Лжезагадки.

- Кто быстрее плавает – утёнок или цыплёнок?
- Кто быстрее долетит до цветка – бабочка или гусеница?
- На одном берегу цыплята, на другом утята. Посередине островок. Кто быстрее доплывёт до острова?
- Над лесом летели три рыбки. Две приземлились. Сколько улетело?
- Летели два крокодила – один красный, другой – синий. Кто скорее долетит?
- У мамы есть кот Пушок, дочка Даша и собачка Шарик. Сколько детей у мамы?
- Что едят крокодилы на северном полюсе?
- Что является второй подушкой для щеки?
- Кто громче замычит: петух или корова?
- Шёл зимой солдат лесом, полем. Вдруг река. Как перейти реку?
- От чего крокодил зелёный? (от носа до хвоста).
- Как лучше сорвать арбуз с дерева?
- Весной с юга кто раньше прилетает: ласточки или воробьи?
- Когда собака бывает в конуре без головы?
- Сколько ведер соберут две бабочки, если у них по одному ведру?
- Что будет с мухой, если она налетит на сосульку?
- Упали два горшка – железный и глиняный. Каких осколков будет больше?
- На столе лежало 4 яблока. Одно из них разрезали. Сколько стало яблок?

Предлагаем вам в своей работе использовать список пособий, интернет сайтов по ТРИЗ - технологии:

методическая литература, пособия:

- Анатолий Гин «Приемы педагогической техники» - [Вита-Пресс](#), 2007
- Анатолий Гин «ТРИЗ-педагогика»- [Вита-Пресс](#) , 2018
- Анатолий Гин «Сказки-изобреталки от кота Потряскина»- [Вита-Пресс](#), 2017
- Т.А.Сидорчук. «Методика формирования у дошкольников классификационных навыков (Технология ТРИЗ), «Аркти» Москва, 2012
- И.Я.Гуткович, О.Н.Самойлова. «Сборник дидактических игр по формированию системного мышления дошкольников», под ред. Т.А.Сидорчук — Ульяновск, 1998
- А.Г.Апрессова, Н.А.Гордова, Т.А.Сидорчук. «Игровые упражнения по подготовке к формированию элементарных математических представлений» -Тольятти, 2011
- Т.А.Сидорчук. А.В.Корзун. «Формирование навыков мышления, воображения и речи дошкольников средствами ОТМС — ТРИЗ»- Ульяновск: ИПКПРО, 2005
- Т.А Сидорчук., М.А Кузнецова. «Я и мир вокруг меня» -АРКТИ, 2012
- Сидорчук Т.А., «Я познаю мир» Методический комплекс по освоению детьми способов познания. – Ульяновск, ООО «Вектор – С», 2014
- Хоменко Н.Н. Использование Игры «Да-нет» при обучении ТРИЗ. – Минск, 1995
- Т.В. Владимирова «Шаг в неизвестность», Под ред. Гуткович И. Я. – Ульяновск, 2001
- Е.Л. Пчелкина «Дариз» Детский алгоритм решения изобретательских задач. КТК Галактика, 2018

интернет ресурсы:

<http://ratriz.ru/wp-content/uploads/2016/08/DARIZ.pdf>

<http://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2014/11/08/triz-tehnologii>

<http://triz-plus.ru/category/triz>

Можно сделать вывод что, занятия с применением элементов ТРИЗ являются эффективным средством развития активного творческого мышления у дошкольников, оказывают значимое влияние на развитие других психических процессов и личности в целом. Развитие творческого мышления влияет на расширение индивидуального опыта ребёнка и организацию детской деятельности, что позволяет обеспечить творческое применение полученных знаний, способствует повышению активности, расширяет кругозор и словарный запас. Всё это предоставляет дошкольникам возможность успешной самореализации в разных видах деятельности.

Занятия с использованием приёмов ТРИЗ помогают детям увидеть неожиданное рядом, снимается чувство скованности, преодолевается застенчивость, постепенно развивается логика мышления, речевая и общая инициатива. Ребенок способен ощущать, чувствовать, мыслить, вырабатывать свою точку зрения, выстраивать свою деятельность (игровую, продуктивную, учебную) самостоятельно. В связи с этим дошкольник принимает программу обучения в той мере, в которой она становится его собственной.

Использованная литература:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 г. N 1155)
2. Михайлов В. А., Горев П. М., Утёмов В. В. Научное творчество: Методы конструирования новых идей: Учебное пособие. – Киров: Изд-во МЦИТО, 2014
3. Измайлова Е. И. «Учимся думать и запоминать (технология ТРИЗ)» Москва, Изд-во АРКТИ, 2010
4. Престижная Т. В. «ТРИЗ педагогика. Развитие мышления дошкольников»
5. Сидорчук Т. А. «Составление детьми творческих рассказов по сюжетной картине» Издательство: М.: АРКТИ, 2010
6. Корзун А. В. «Весёлая дидактика» Издательство: Мн.: Университетское, 2000
7. Утёмов В. В., Зиновкина М. М., Горев П. М. Педагогика креативности: Прикладной курс научного творчества: Учебное пособие. – Киров: АНОО «Межрегиональный ЦИТО», 2013
8. <https://open-lesson.net/5818/>