

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 вступившего в силу ФГОС – воспитание нового поколения детей, обладающих высоким *творческим потенциалом*. Но проблема заключается *не в поиске одарённых, гениальных детей*, а целенаправленном *формировании творческих способностей*, развитии нестандартного видения мира, нового мышления *у всех детей*, посещающих детские сады.

Дошкольный возраст уникален. Ум детей не ограничен традиционными представлениями о том, *как всё должно быть*. Это позволяет им изобретать, быть непосредственными и непредсказуемыми, замечать то, на что мы взрослые давно не обращаем внимание.

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. ТРИЗ-технология, как универсальный инструментарий можно использовать практически во всех видах деятельности (как в образовательной, так и в играх и режимных моментах). ТРИЗ для дошкольников – это система коллективных игр, занятий, призванная *не изменять основную программу, а максимально увеличивать ее эффективность*.

Девиз тризовцев – *«Можно говорить все!»* И дети говорят, придумывают. Выслушивать нужно каждого желающего. Пусть учатся возражать воспитателю и друг другу, но аргументировано, предлагая что-то взамен или доказывая. Детям нужно давать только положительную оценку: "интересно", "необычно", "любопытно", "хорошо", "молодец" и т.д.

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

**Цель первого этапа – научить ребенка находить и различать противоречия, которые окружают его повсюду.**

Учить детей находить и формулировать *противоречивые свойства* рассматриваемых предметов, явлений с помощью игры «Хорошо-плохо», «Черное- белое», «Адвокаты- прокуроры»

*Возьмём самое простое хорошо знакомо слово «дождь».*

*Хорошо: Лягушкам весело. Всё растёт. Песни под дождь хорошо сочинять. Всё чистит, моет. Наступает весна. Бегать по лужам. Гулять в резиновых сапогах. Грибной дождь. Радуга. Ручьи бегут. От бегущих капель красивые узоры на стекле.*

*Плохо: Костёр не развести. Влажность большая. Плохая видимость. Можно простудиться. Нельзя гулять. Нарушает планы. Шумно. Грязь. Расходы на одежду. Наводнение.*

С 4-х лет- нейтральный объект. На начальном этапе взрослый –«плохо», дети- «хорошо». С 5-ти лет соревновательный момент, 2 команды.

Старшие дошкольники - социально значимые объекты.

**«Наоборот»** с 3-х лет. Вначале учим детей подбирать слова противоположные по значению (функции).

### **Метод «Системный анализ»**

Помогает рассмотреть мир в системе, как совокупность связанных между собой определенным образом элементов, удобно функционирующих между собой. Его цель – определить роль и место функций объектов и их взаимодействие по каждому подсистемному и надсистемному элементу.

*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 будущего объекта).*

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

Со 2 мл гр. При ознакомлении с предметами быта, ближайшего окружения и игрушками.

### **Метод ММЧ** (моделирования маленькими человечками).

*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.

С 5-ти лет при знакомстве с агрегатными состояниями вещества *Маленькие Человечки ведут себя по-разному (в твёрдых – крепко держатся за руки, в жидких – просто стоят рядом, в газообразных – находятся в постоянном движении).*

### **«Да-нетка» или «Угадай, что загадали»**

Этот метод дает возможность научить детей находить существенный признак в предмете, классифицировать предметы и явления по общим признакам, слушать и слышать ответы других, строить на их основе свои вопросы, точно формулировать свои мысли. *Правила игры: загадывается объект животного или рукотворного мира, дети задают вопросы об этом объекте. На вопросы можно отвечать только "да" или "нет".*

Педагог обращает внимание детей на то, что первые вопросы должны быть наиболее общие, объединяющие сразу несколько признаков. Как правило, первый вопрос: - это живое?

### **Мышление по аналогии (синектика)**

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;
- покажи походку человека, которому жмут ботинки;
- изобрази рассерженного поросенка, встревоженного кота, восторженного кролика;
- представь, что ты животное, которое любит музыку, но не умеет говорить, а хочет спеть песню. Прохрюкай «В лесу родилась елочка...», промяукай

«Солнечный круг...» и т. д.;

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 или 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.

### **Цель второго этапа – учить детей фантазировать, изобретать.**

#### **Метод фокальных объектов.** С 4-х лет

Сущность данного метода в перенесении свойств одного объекта или нескольких на другой. Этот метод позволяет не только развивать воображение, речь, фантазию, но и управлять своим мышлением.

Суть метода заключается в том, что к определённому объекту «примеряются» свойства и характеристики других, ничем с ним не связанных объектов. Сочетания свойств оказываются иногда очень неожиданными, но именно это и вызывает интерес.

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. Придуманые детьми идеи также *отражаются 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.

#### Метод мозгового штурма.

Это оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказать как можно большее количество вариантов решений, в том числе самых фантастичных. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

Изобретательские задачи должны быть доступны детям по возрасту. Тематика мозгового штурма может быть:

- как уберечь продукты от мышей;
- как не намочить под дождем;
- как мышам достать сыр из-под носа кота;
- как выгнать лесу из зайкиной избушки;
- как потушить пожар, если в доме нет воды;
- как не дать медведю залезть на теремок и развалить его;
- как оставить кусочек лета в зиму.

#### Напомним правила мозгового штурма:

- исключение всякой критики;
- поощрение самых невероятных идей;
- большое количество ответов, предложений;
- чужие идеи можно 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 должны быть непременно отражены *в продуктивной деятельности*: нарисовать свой кусочек лета в зиму; вылепить продукты, которые стали недоступны мышам и т. д.

#### **Типовое фантазирование.**

Этот метод хорошо использовать при обучении детей творческому рассказыванию. 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.

### ***Метод Робинзона***

Этот метод *формирует умение находить применение казалось бы совсем ненужному предмету.*

Педагог предлагает детям представить себя на пустынном острове, где есть только... (возможные варианты: скакалки, битые лампочки, жвачки, пустые консервные банки и т.д.). Необходимо выжить на этом острове, используя только этот предмет. (Представьте, что на острове есть только много жвачек.

Как, используя только их, выжить в течение многих лет? Ведь нужно и жилье, и одежда, и пища.) Дети придумывают варианты одежды из оберток и фантиков, строят дома из жвачек и т.д.

### **Метод морфологического анализа.**

В работе с дошкольниками этот метод очень эффективен для развития творческого воображения, фантазии, преодоления стереотипов. Суть его заключается в комбинировании разных вариантов характеристик определённого объекта при создании нового образа этого объекта.

Цель этого метода - выявить все возможные факты решения данной проблемы, которые при простом переборе могли быть упущены.

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 выбирают 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.).

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.

**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?».

На 3 этапе работы с детьми решаем сказочные задачи и составляем сказки. 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.

### **Коллаж из сказок**

- *придумывание сказки на основе знакомых детям сказок*

- *знакомые герои сказок в новых обстоятельствах*

- Сказка от стишка (Э. Стефановича) Не знахарка, не ведьма, не ворожка,

Но обо всем, что в Миске, знает Ложка.

(Ранним утром ложка из обыкновенной превратилась в волшебную и стала невидимкой . . .)

- *Спасательные ситуации в сказке*

- *Сказка «по-новому»*

- *сказка от «живых» капель и клякс.*

Сначала надо научить детей делать кляксы (черные, разноцветные). Затем, ребенок глядя на них, может увидеть образы, предметы или их отдельные детали и ответить на вопросы: "на что похожа твоя или моя клякса?" "Кого или что напоминает?" далее можно перейти к следующему этапу – обведение или дорисовка клякс. Образы "живых" капель, клякс помогают сочинить сказку.

### **Моделирование сказок**

Вначале необходимо обучить дошкольников составлению сказки по предметно – схематической модели. Например, показать какой – то предмет или картинку, которая должна стать отправной точкой детской фантазии.

*Пример: черный домик (это может быть домик бабы Яги или кого – то еще, а черный он потому что тот, кто живет в нем – злой . . .)*

На следующем этапе можно предложить несколько карточек с уже готовым схематичным изображением героев (люди, животные, сказочные персонажи, явления, волшебные объекты). Детям остается только сделать выбор и придумывание сказки пойдет быстрее. Когда дети освоят упрощенный вариант работы со схемами к сказке, они уже смогут самостоятельно изобразить схему к своей придуманной сказочной истории и рассказать ее с опорой на модель.

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

В развитии мыслительной деятельности дошкольников особую роль играют *занимательные задачи и развивающие игры*, способствующие развитию творческого и самостоятельного мышления, рефлексии, *а в целом – формированию интеллектуальной готовности к обучению в школе.*

Игры - головоломки, шахматы, сочинение загадок, составление и разгадывание кроссвордов, комплекс упражнений «Тренажер ума».

*Использование в работе методов и приемов ТРИЗ позволяет отметить, что малыши почти не имеют психологических барьеров, но у старших дошкольников они уже есть. ТРИЗ позволяет снять эти барьеры, убрать боязнь перед новым, неизвестным, сформировать восприятие жизненных и учебных проблем не как непреодолимых препятствий, а как очередных задач,*

*которые следует решить. Кроме того, ТРИЗ подразумевает гуманистический характер обучения, основанный на решении актуальных и полезных для окружающих проблем.*