

## **Триз технологии для детей дошкольного возраста**

**Триз** - теория решения изобретательских задач разработана в СССР в 1946 году Генрихом Сауловичем Альтшуллером и его коллегами.

ТРИЗ для детей дошкольного возраста – это система игр, занятий и заданий, способная увеличить эффективность программы, разнообразить виды детской деятельности, развить у детей творческое мышление.

ТРИЗ это уникальный инструмент для:

- поиска нестандартных идей,
- выявления и решения многих творческих проблем,
- развития творческого мышления, формирования творческой личности.

Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Педагог не должен давать детям готовые задания, раскрывать перед ними истину, он должен учить ее находить. На вопрос ребенка не стоит торопиться отвечать, необходимо предоставить ребенку возможность самому дойти до сути, до истины вопроса, наводящими вопросами помочь ребенку самостоятельно сделать открытия.

Основные функции ТРИЗ

1. Решение творческих и изобретательских задач любой сложности и направленности.
2. Развитие качеств творческой личности.

ТРИЗ, с одной стороны, — занимательная игра, с другой — развитие умственной активности ребенка через творчество.

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, мышления; памяти, воображения, воздействует на другие психические процессы.

**Методы ТРИЗ:**

Доказали, что на практике можно управлять творческим процессом, пусть в ограниченных пределах. К таким методам относятся:

- Метод фокальных объектов;
- Морфологический анализ;
- Мозговой штурм;
- Системный оператор;
- Метод Золотой рыбки;
- Метод маленьких человечков.

***Метод фокальных объектов (МФО)***

Одним из методов активизации, который помогает снять психологическую инерцию, является метод фокальных объектов.

Суть метода заключается в следующем. Перед нами объект, который надо усовершенствовать. Для усовершенствования на данный объект переносятся

свойства другого объекта, никак с ним не связанного. Неожиданные сочетания дают интересные результаты.

Игра: «**Фантастическое изменение**» (круги Луллия).

Цель: развития воображения, фантазии, обучение управлению своими мыслями.

Ход игры:

1. Рассматривая или изменяя какой-либо объект, например, яблоко, произвольно выбираем другой предмет, не имеющий отношения к яблоку (2 - 3 объекта) .

2. Как выбрать другой предмет? Это может быть любое слово из любой книги (его могут выбрать дети, умеющие читать). Можно предложить карточки с картинками, разложенные изображения вниз, можно расставить игрушки или яркие предметы и попросить быстро назвать любой (любые) из них.

3. Предмет (предметы) найден. Предлагаем детям описать его, подбирая 5-10 определений. Для того чтобы помочь детям, их можно спросить: «Какой он (оно, она, они? » Например, выбрано слово «пингвин». Записываем (или обозначаем рисунком, символом, игрушкой) на доске подобранные определения: прыгающий, бегущий, летающий (в прыжке, плавающий, смеющийся, заботливый).

4. Подобранные определения подставляем к объекту, рассматривая полученные словосочетания: прыгающее яблоко, летающее яблоко, смеющееся яблоко, бегущее яблоко, плавающее яблоко, заботливое яблоко. Можно обговорить все словосочетания, а можно взять самое интересное.

5. После того, как нужное (или интересное) словосочетание найдено, необходимо придать яблоку нужные качества. Для этого надо «ввести» в него те элементы, которые ему не свойственны, что изменит рассматриваемый детьми объект.

«Летающее яблоко» - нужны крылья, надуть, как шар, и завязать веревочкой; яблоко внутри пустое, осталась одна кожура - оно легкое.

«Бегущее яблоко» - у яблока выросли ножки.

«Смеющееся яблоко» - у него должны быть рот и глаза.

Работать можно по одному из направлений:

- рассмотреть все словосочетания, найти для них реальный аналог в природе, придумать фантастический объект;

- вспомнить, в каких произведениях художественной литературы есть аналогичные объекты;

- выбрать одно из понравившихся словосочетаний (или самое непривычное) и составить о нем описательный (повествовательный) рассказ;

- составляя рассказ об объекте, использовать определения (частично или все).

### ***Морфологический анализ***

Цель этого метода - выявить все возможные варианты решения данной проблемы.

Например: детям предоставляется картинка- одуванчик. Им самим нужно решить каким способом сегодня они будут рисовать одуванчик. Перечисляют

все возможные способы (ватными палочками, пальчиками, губками, кисточкой мазками, пупырчатой пленкой и т.д.), обосновывают, почему именно так, а не иначе. Приходят к единому решению, выполняют работу.

### ***Метод «Мозгового штурма»***

Наиболее известным методом, позволяющим снять психологическую инерцию и получить максимальное количество новых идей в минимальное время, является мозговой штурм.

Перед началом мозгового штурма четко ставится задача - вопрос.

С детьми мозговой штурм может возникнуть незапланировано, при решении какой-либо задачи (бытовой или сказочной, во время игры - занятия, при обсуждении поступка, случая из жизни или события из художественного произведения.

Особенность проведения мозгового штурма с детьми в том, что они сами по ходу обсуждения корректируют высказанные идеи, анализируют их.

Например: Как не промокнуть под дождём? Где в группе можно спрятать куклу? Для чего заяц меняет шубку зимой? Что делать, если попал на необитаемый остров? Дети предлагают решение этого вопроса.

Игра: «Мои друзья».

Цель: развить активный словарь детей, диалогическую речь, развивать фантазию.

Ход игры: Детям предоставляются картинки с персонажем- героем и много разных картинок (явления, предметы и т.д.). Ребёнок должен, из множества картинок, найти своему герою картинку- друга, то есть, ту картинку, которая может быть как то связана с его героем по какому то признаку. Свой выбор нужно обосновать. У разных героев, могут быть выбраны одни и те же картинки.

Игра: «Разложи предметы зеркально».

Цель: Развитие логического мышления.

Ход игры:

Для игры требуется два участника и доска в клетку поделенная на две части. Один игрок раскладывает разные предметы по клеточкам со своей стороны, второй участник должен разложить точно такие же предметы зеркально.

### ***Системный оператор***

Система - это совокупность взаимосвязанных элементов и предметов, обладающая определенными свойствами, не сводящимися к свойствам отдельных элементов.

Например, цветы в вазе - это система предметов, собранных в определенном порядке. Подсистема в данном случае: цветок, вода, ваза. Надсистема- это интерьер, который ваза со цветком украшает, дополняет. Или (*Система*) – Яблоко;(*Подсистема*) -Яблоко состоит из кожуры, мякоти...; (*Надсистема*)- Яблоко это фрукт, который растёт в саду.

Игра: «Один, два, три, ко мне беги».

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

Ход игры: воспитатель раздаёт детям картинки с изображением различных объектов. Дети находятся на другой стороне зала, группы. Подбегают к воспитателю по определённой установке.

Пример: Один, два, три, у кого есть крылья, ко мне беги! Один, два, три, у кого есть красный цвет, 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 ребёнок, он анализирует, не ошиблись ли играющие, выделяя свойства системы.

Игра: «Прошлое, настоящее, будущее».

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

Ход игры: Воспитателем задаётся любой предмет, дети говорят, чем был этот предмет раньше, чем станет потом.

Например: Дом (предмет). Из семени вырос росток, из ростка выросло могучее дерево, дерево спилили, сделали брёвна, доски, построили дом. Дом стал ветхим, развалился, превратился в груды старых досок и брёвен и т.д.

Мама моет посуду (действие). Что было до этого? Что будет потом?

Красное яблоко (признаки) Что было сначала? Каким стало яблоко? Каким будет?

### ***Метод Золотой рыбки:***

Суть метода заключается в разложении заданной проблемной ситуации на две части: реальную и фантазийную, отбрасывании реальной составляющей и выделении сказочных моментов, от которых уже логическим путем можно домыслить, прийти к возможному интересному решению. Метод развивает фантазию, логическое мышление, воображение. Можно взять любую сказку, или несколько сказок, сюжетов, проанализировать и изобрести решение.

Игра: «Если бы»

Цель: Развитие фантазии, логического мышления, связной речи.

Ход игры: Детям предлагаются круги Луллия с картинками из сказок. По предложенным картинкам можно изложить сказку, сюжет которой для всех привычен. Но воспитатель предлагает герою сказки появиться в другой сказке, дети начинают фантазировать и придумывать, что же он будет там делать.

Например: Репка выросла у трёх поросят, что будет с ней в этой сказке. Колобок супер-герой.

### ***Метод маленьких человечков***

Моделирование маленькими человечками развивает понимание сути природных явлений, состава вещества. Сказочные персонажи в разных веществах ведут себя по-разному, например, в твёрдых телах они неразлучны, неподвижны и крепко прижимаются друг к другу, в жидких — находятся рядом друг с другом, но не так близко, наконец, в газообразных — очень шаловливые и постоянно двигаются.

Игра: «Маленькие человечки»

Цель: учить различать твёрдые, жидкие и газообразные вещества в природном мире, находить среду обитания природных объектов.

Ход игры: Ведущий предлагает вспомнить, кто такие маленькие человечки, как изображаются, где живут.



Ведущий предлагает разделить природную среду двумя горизонтальными линиями и в верхнем секторе поселить всё, что несёт в себе человечков газа, в центре – жидкого тела, внизу- твёрдого тела. Ведущий называет объект и дети определяют ему место.

Например: Болотная лягушка- живая природа, живёт в воде и на суше. Чайка- живёт в воздухе и на воде.

### **Вывод:**

Одно из главных преимуществ технологии ТРИЗ — это максимальный акцент на самостоятельность работы учащихся. Минимум теории, которую нужно вызубрить, минимум прямой помощи от воспитателя. Смысл в том, чтобы ребенок смог сам прийти до правильного ответа. Педагог выступает как мудрый наставник, который направляет течение мысли своих маленьких подопечных в нужное русло.