ТРИЗ. Использование приемов ТРИЗа в работе с детьми дошкольного возраста.

Автор: воспитатель Т.В.Пилипейко

МКДОУ Дороховский детский сад «Колосок»

«Духовная жизнь ребенка полноценна, лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества. Без этого он запущенный цветок». Сухомлинский.

Основная концепция методики. Изначально Генрих Альтшуллер разработал свою теорию для решения технических и инженерных задач. Однако со временем основные принципы перекочевали и в педагогику, с каждым годом завоевывая все новых поклонников. Система ТРИЗ в обучении детей — это практическая помощь ребенку для нахождения наилучшего решения поставленной задачи или в создавшейся ситуации. Принцип такой: "Есть задача — реши ее сам", но не путем проб и ошибок, а путем алгоритма размышлений, приводящих ребенка к лучшему решению.

Главная цель ТРИЗа — развивать системное мышление детей, воспитывать творческую личность, способную понимать единство и противоречие окружающего мира, и научить детей самостоятельно решать свои маленькие проблемы.

Исходным положением тризовской концепции по отношению к дошкольнику является принцип природосообразности обучения, который в основе своей опирается на природу ребенка. Кроме того, эта концепция целиком построена на положении Л. С. Выготского о том, что дошкольник принимает программу обучения в той мере, в какой она становится его собственной.

Программа ТРИЗ для дошкольников — это система коллективных игр и занятий с подробными методическими рекомендациями для воспитателей. Задача ТРИЗ — не заменять основную образовательную программу, а максимально увеличивать ее эффективность. На базе любой программы, по которой работает воспитатель, можно использовать проверенные на практике методы и приемы ТРИЗ. Все занятия и игры предполагают самостоятельный выбор ребенком темы, материала и вида деятельности. Дети учатся выявлять противоречивые свойства предметов, явлений и разрешать эти противоречия. Авторы исходят из того, что умение разрешать противоречия — ключ к развитию творческого мышления.

Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Педагог не преподносит детям готовые знания и не раскрывает перед ними истину, а учит ее находить. Если ребенок задает вопрос, не нужно сразу давать готовый ответ. Необходимо побудить ребенка к рассуждению и с помощью наводящих вопросов подвести его к самостоятельному ответу. Если же ребенок не задает вопроса, то педагог должен открыть перед ним суть противоречия и поставить его в проблемную ситуацию.

Мыслить ребенок начинает тогда, когда видит противоречие, «тайну двойного». Воспитатель должен побуждать ребенка находить противоречия и учить их разрешать. Для этого существует целая система игровых и сказочных задач.

Например, возьмем ***задачу «Как можно перенести воду в решете?»*** Рассуждения строятся следующим образом. Перенести воду в решете нельзя, так как она вытечет. Значит, надо изменить какой-то из объектов: или устранить отверстия в решете, или изменить состояние воды. Изменить воду можно, заморозив ее и превратив в лед. Решение задачи: перенести воду в решете можно в виде льда.

Или возьмем другой ***пример — свойства зонтика***. Для того чтобы защитить от дождя, зонтик должен быть большим, но для удобства пользования им он должен быть маленьким. Может ли зонт быть большим и маленьким одновременно? Задача решается с помощью разделения во времени противоречивых требований к зонту: сложенный зонт — маленький; развернутый — большой.

В программе ТРИЗ собрано много аналогичных проблемных ситуаций и противоречий, однако опытные педагоги умеют находить противоречия в окружающих объектах природного и предметного мира и использовать их в работе с детьми. Основная задача педагога — учить детей искать и находить свое решение, придумывать что-то новое.

Рассматривание или изменение какого-либо объекта. Сначала детям предлагается какой-либо предмет, например яблоко (предмет называется фокальным, поскольку находится в фокусе внимания). Затем дети выбирают другой предмет (или его изображение), не имеющий никакого отношения к яблоку, и дают ему 5—10 определений. Например, выбран пингвин. Какой пингвин? Бегущий, летающий, плавающий, веселый и т. д. Все эти определения подставляются к предмету, находящемуся в фокусе, — к яблоку. Получаются странные словосочетания: бегущее яблоко, летающее яблоко, плавающее яблоко и т. д. Затем надо ввести в понятие «яблоко» не свойственные ему элементы: бегущему яблоку необходимы ножки, летающему — крылья, плавающему — плавники. Но как собрать такие бегающие и летающие яблоки с дерева? Можно схватить за хвостик или поймать сачком и т. д. Таким образом, воспитатель придумывает вместе с детьми забавные сказки, направляет и стимулирует фантазию детей.

Рассматривание картин и придумывание рассказов. Детям предлагают рассмотреть какую-либо картину, например «Собака со щенятами», и подобрать слова-помощники, которые подскажут, как рассказать об увиденном. Например: лев — сильный, грозный, пушистый, ловкий, быстрый.

Сначала детям предлагают рассмотреть картину по наводящим вопросам и ставят условие, что, отвечая на вопросы, дети обязательно используют названные определения.

- Кто на картине сильный и огромный?

- Собака.

- Чем собака похожа на льва?

- Пушистая и рыжая.

- Затем дети самостоятельно описывают картину, используя найденные определения.

Решение сказочных задач и придумывание новых сказок. Можно предложить детям спасти Колобка от лисы, выручить семерых козлят, спастись от Бабы Яги или придумать сказку о том, как выросла репка не большая, а маленькая-премаленькая.

Такая работа включает не только речь, но и разные виды детской деятельности — игру, лепку, аппликацию, конструирование.

Прием эмпатии. Дети представляют себя каким-либо предметом и решают с его позиции различные проблемы. Например: «Что, если ты превратишься в кустик? О чем ты мечтаешь? Кого и чего боишься? С кем хочешь подружиться? О чем шепчутся твои листочки?..»

 **Кто-кто в теремочке живет**? **Цель:** научить ребенка элементам анализа, побудить его замечать общие признаки путем их сравнения. Понадобятся: красочные изображения разных предметов, например: груша, ручка, дом, рюкзак, кастрюля, цветок и так далее. Вы можете сами сделать эти заготовки или смастерить их вместе с детьми. Для теремка идеально подойдет большая коробка или шкаф - фантазия детей подскажет им все остальное. Вступление: вспомнить вместе с детьми сказку "Теремок" и предложить разыграть ее так, как это делают в стране Перевертышей. Ход игры: каждый ребенок с закрытыми глазами вытягивает свой рисунок и играет за нарисованный предмет. Ведущий выбирает хозяина теремка - короля Перевертышей, который созвал своих друзей на пир. Персонажи по очереди подходят к теремку. Первый приглашенный задает вопрос: - Тук, тук, кто в теремочке живет?

Методика ТРИЗ в детском саду - Я - ... (называет себя, например, цветок). А ты кто? - А я - ... (называет себя, например, груша). Пустишь меня в теремок? - Пущу, если скажешь, чем ты на меня похож. Гость внимательно сравнивает два рисунка и называет найденные общие моменты. Например, он может сказать, что и у цветка, и у груши есть веточка. После этого первый участник заходит в теремок, а к хозяину уже стучится следующий гость. Важно сохранить дружелюбную атмосферу: если кто-то не может ответить, то помогают остальные дети.

"**Маша-Растеряша" Цель:** тренировать внимание, умение увидеть все необходимые ресурсы. Перед игрой важно включить элементы ТРИЗ. В детском саду это сделать нетрудно, так как вниманию ребенка предлагается огромное количество разнообразных предметов. Можно спросить, указывая на объект: "Для чего эта чашка? Для чего дверь? Для чего эта подушка?"

Вступление: рассказать детям о рассеянных и забывчивых людях, которые все путают и забывают (не забыть сделать воспитательный вывод). А затем спросить: кто хочет помочь Машам-растеряшам? Далее игру можно проводить двумя способами по желанию. Ведущий будет Машей. Растерянно оглядываясь по сторонам, он говорит: - Ой! - Что случилось? - Я потеряла (называет какой-то предмет, например, ложку). Чем же я теперь буду суп есть (или назвать любое другое действие)? Сочувствующие помощники начинают предлагать свои способы решения проблемы: можно взять чашку и выпить юшку, а потом вилкой съесть все остальное и т. д.

2. Развитие игры происходит, так же как и в первом, но роль Маши-Растеряши исполняют разные дети, а не только ведущий. Например, кто предложил лучшую альтернативу потерянному предмету, тот становится Машей. Таким образом, обеспечивается активность всех участников игры.

Обо всех методах и приемах развития творческого воображения в од­ном статье не расскажешь, так, как в некоторых случаях необходи­мо знание теории, но вот об одной игре мне хочется рассказать: назы­вается она **"Хорошо - плохо".**

Пред­ставьте, что вы дети, а я - воспитатель. Так как игра имеет несколько вариантов, различающихся по сложности, то давайте рассмотрим каждый из них. Для обсуждения нам надо выбрать какой-нибудь предмет или явление: например, снегопад.

Что хорошего в том, что идет снег?

Снег делает город нарядным, чистым. В лесу красиво, когда деревья одеты в белые шапки, а земля покрыта белоснежным пушистым одеялом. Приятно гу­лять, когда идет снег. Можно рассмотреть снежинку, когда идет снег. Из снега можно сделать горку и покататься на санках.

Можно кататься на лыжах, делать снежных зверюшек и т. д.

Снег покрывает поля и спасает озимые всходы от мороза.

Снег, укрывая землю, спасает землю от мороза, корни травы и деревьев.

 Что плохого в том, что идет снег?

Снег заметает дороги, машинам не проехать по таким дорогам.

Появляются сугробы и на тротуарах людям тоже не пройти.

Снег ложится на одежду и если его не стряхнуть, когда входишь в помещение , то одежда становится мокрой.

Так хорошо или плохо, когда идет снег?

И хорошо, и плохо.

Второй вариант такой игры:

Детям предлагается разбиться на две команды. Одна команда говорит только положительное о рассматриваемом предмете или явлении, другая - отрицательное. Ответы чередуются. Вводится элемент соревнования. В конце игры подсчитываю очки.

Возьмем для примера такой предмет, как мыло.

Чем вам мыло нравиться? - задается вопрос одной команде.

Чем вам мыло не нравится?- другой.

С мылом можно чисто вымыть руки.

 Мыло щиплет глаза, когда моешь лицо.

Без мыла не выстирать одежду.

 Мыло быстро тает.

Мыло хорошо пахнет.

 Если в мыльнице оставить воду, мыло все растворится.

Мыло заворачивают в красивую упаковку.

 Мыло забирается под ногти и его трудно оттуда достать.

Третий вариант назовем - динамичный.

Я рекомендуется применять, когда выявление противоречивых свойств перестало вызывать у детей затруднение. В этом варианте каждому выявленному свой­ству называется противоположное, при этом объект игры постоянно меняется. Например:

Есть шоколад хорошо - вкусно, но может живот заболеть.

Живот болит - хорошо, можно дома сидеть, читать, спать.

Сидеть дома - плохо, скучно и на улицу не пускают.

Когда на улицу не пускают, можно много друзей в гости пригласить.

Много гостей - плохо, шумно и дома беспорядок.

Беспорядок - это хорошо, можно все вещи расставить по-новому.

Когда все расставлено по-новому, то не вспомнишь, где что лежит...

Такая игра представляет определенные трудности не только для детей, но и для взрослых, но при этом она увлекательна.

Так же можно организовать игру, когда каждый ребенок дает свою пару ответов.

 Детей знакомят с игрой во время непосредственно-образовательной деятельности, но как только они привыкают к ней, игра становится частью повседневной деятельности. В течении одного дня возвращаюсь к ней, иногда, многократно: на прогулке, в раздевалке, смотря на то, какая и где возникла ситуация. Какие задачи решаются с помощью этой игры?

Игра активизирует познавательную деятельность детей, расширяет их представление об окружающем, развивает речь, фантазию, учит рассуждать, формирует основы системного мышления. Дети учатся критически оценивать окружающую действительность, выявляя противоречивые свойства, простых объектов и явлений.

Эта игра полезна и для взрослых: она поможет пережить трудное время, если мы в каждом, кажущимся плохим, сумеем найти хорошее. Элементы этой игры можно использовать на занятиях по развитию речи. Например: при составлении характеристики героев литературных произве­дений, задается вопрос: "Чем нравится этот герой, а чем не нравится! Дети отвечают: "Лисичка хитрая, коварная, думает только о себе, но она умная, находчивая"

Так же эту игру можно применить во время бесед о сезонах. Например: во время беседы об осени спрашивается: "За что вы любите осень? 3а что не любите? Чем вам осень нравится, а чем нет?" В результате беседы получается полная характеристика осеннего сезона.

В изобразительной деятельности при анализе дети в хорошей работе всегда найдут недостатки и в плохой - положительное.

Работая по ТРИЗу, необходимо постоянно изобретать. А изобретать можно самые простейшие предметы, находящиеся вокруг нас: спички, ложки, нож­ницы и т.д. Изобретатель стремится создать идеальный предмет без недос­татков, а для этого надо видеть хорошие и плохие стороны предметов и явлений, полезное и вредное, положительное и отрицательное, и здесьопять приходит на помощь ***игра "Хорошо-плохо".***

Например, изобретем иглу.

Выставим перед детьми рисунок первобытного человека в звериной шкуре и спросим: "Что хорошего в такой одежде?" В шкуре тепло. Она защищают от дождя, от ветра. Что плохого? Пачкается, ее трудно стирать. Нет рукавов, нет капюшона. Ветер поддувает. Как можно улучшить такую одежду?

Зашить бока, пришить рукава, капюшон. А были в то время иглы, какими шьют ваши мамы? Нет, таких игл не было, но первобытные люди поняли, что лучше соединить части одежды, чтобы было теп­лее, и догадались как это сделать. Необходимо подумать, что первобытные люди могли использовать в качестве иглы? Тонкую косточку, острый длинный камень, рыбную кость. А в качестве ниток? Крепкие травинки, кору деревьев, жилки. Что хорошего в такой игле? Она может проделать дырочки, через которые можно будет продеть нитку. Чем не нравится эта игла? Трудно вдевать в отверстие нитку. Да, иголка играла сначала роль шила. И тут появился изобретатель. Как он усовершенствовал иголку?

Проделал острым камнем в косточке дырку.

Рассуждая, таким образом, мы пришли к выводу, что и современная игла далеко не идеальна. Ведь ей можно уколоть пальцы, она может сломаться, трудно вдеть нитку в иголку. И даже в швейной машине, когда иглу держит железная рука, она делает дырки на материале, и он быстрее от этого изнашивается. Лучше бы материал не сшивать, а склеивать или сва­ривать.

А теперь я предлагаю ситуацию для вас. Представьте, что вы на необитаемом острове с одной шляпой в руке. Можете вы не растеряться и соз­дать себе сносную жизнь на этом острове хотя бы на недолгое время с по­мощью шляпы? И так, где можно использовать шляпу, если не быть растяпой? Дети отвечали так:

Шляпой можно зачерпнуть воду, поймать рыбу, шляпой можно закрыть дырку в шалаше, если дует ветер. Шляпу можно использовать в качестве корзинки и собирать в нее грибы и ягоды.

Шляпу можно использовать в качестве мусорного ведра и т.д. И еще много других предложений можно услышать от детей. Это пример на поиски ресурсов.

Хочется сказать, что ТРИ3 это инструмент, позволяющий организовать работу с детьми в наиболее интересной и увлекательной форме.

Таким образом, главная цель педагога, работающего по программе ТРИЗ, — формирование у детей творческого мышления, воспитание творческой личности, подготовленной к решению нестандартных задач в различных областях действительности. ТРИЗ позволяет снимать психологические «барьеры» перед новым, неизвестным, готовить детей к самостоятельному и творческому решению проблем.

В настоящее время приемы и методы ТРИЗ с успехом применяются в детских садах для развития у дошкольников изобретательской смекалки, творческого воображения, диалектического мышления. ТРИЗ для детей это возможность рассуждать, фантазировать, проявить выдумку, находчивость, смекалку.