Консультация для педагогов «Технология ТРИЗ в детском саду»

Актуальность:

**технология ТРИЗ уже почти забыта**. Таким образом, сегодняшняя **консультация- открытие**, своеобразная реклама этой **технологии**. Эта **технология была непонятна**, но интереса. Потому что методы этой **технологии** были новые и нетрадиционные.

Что же такое **ТРИЗ**?

Ответ прост – это уникальный инструмент для:

- поиска нетривиальных идей,

- выявления и решения многих творческих проблем,

- развития творческого мышления, формирования творческой личности.

Хотелось бы предостеречь от складывающегося иногда мнения, что стоит только познакомиться с **ТРИЗ** – и мгновенно повысится эффективность Вашей работы. Все не так просто. Для овладения **ТРИЗ** необходимо вложить много труда, как при изучении любой другой науки. Довести применение **ТРИЗ** до автоматизма требует еще больших усилий.

**ТРИЗ** *(теории решения изобретательских задач)* – это наука, изучающая объективные закономерности развития систем и разрабатывающая методологию решения проблем. Автор **ТРИЗ – Г**. С. Альтшуллер. В **детский сад ТРИЗ пришел в 1987**. В настоящее время приемы и методы **технического ТРИЗа** с успехом используются в **детских** садах для развития у дошкольников изобретательской смекалки, творческого воображения, диалектического мышления.

Основные функции **ТРИЗ**

1. Решение творческих и изобретательских задач любой сложности и направленности без перебора вариантов.

2. Прогнозирование развития **технических систем** *(ТС)* и получение перспективных решений *(в том числе и принципиально новых)*.

3. 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, причинного, эвристического мышления; памяти, воображения, воздействует на другие психические процессы.

Основные этапы методики **ТРИЗ**

1. Поиск сути

Перед детьми ставится проблема (вопрос, которую надо решить. И все ищут разные варианты решения, то, что является истиной.

2. *«Тайна двойного»* - выявление противоречий: хорошо-плохо

Например: солнце – это хорошо и плохо. Хорошо- греет, плохо- может сжечь

3. Разрешение противоречий *(при помощи игр и сказок)*.

Например: зонт нужен большой, чтобы скрыться под ним от дождя, но он нужен и маленький, чтобы носить его в сумке. Решение этого противоречия – складной зонтик.

Задания для размышления:

• Как перенести воду в решете *(изменить агрегатное состояние- заморозить воду)*;

• Как спасти колобка от лисы?

Методы активизации перебора вариантов

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 противоречий.

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.

Для усовершенствования предметов или деталей при помощи метода фокальных объектов нужно придерживаться следующих правил

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 изображениями 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, которые при простом переборе могли быть упущены.

В дошкольном учреждении также удобно использовать фланелеграф для работы с морфологическим ящиком.

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 незапланированно 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.

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. Восприятие можно представить через три экрана: систему, надсистему, подсистему.

В жизни дошкольники ежедневно встречаются с массой проблем, вырабатывают свои критерии их оценки и находят решения. Всестороннему знакомству детей с предметом или явлением помогает, как правило, метод системного анализа. Он позволяет заглянуть в историю создания, например игрушки, разложить ее по деталям и даже *«****сконструировать****»* игрушку будущего.

Использовать системный анализ можно уже в младшей группе.

Метод противоречий:

1. Игра *«Хорошо-плохо»*

Игра *«Хорошо-плохо»* заставляет дошкольника постоянно находить в одном и том же предмете, действии плохие и хорошие стороны. Такая игра постепенно подводит детей к пониманию противоречий в окружающем мире.

Игра *«Хорошо-плохо»* проводится в несколько этапов.

I этап. Выбирается объект, который не вызывает у ребенка стойких ассоциаций, положительных или отрицательных эмоций. Такими объектами могут стать: карандаш, шкаф, книга, лампа и т. д. Всем играющим необходимо назвать хотя бы по одному разу, что в предлагаемом объекте *«плохо»*, а что *«хорошо»*; что нравится и не нравится; что удобно и неудобно и т. д.

II этап. Детям предлагаются для игры объекты или явления, вызывающие у ребенка стойкие положительные или отрицательные эмоции, что приводит к однозначной оценке: кукла - *«хорошо»*, лекарство - *«плохо»* и т. д. В данном случае обсуждение идет в том же порядке, как и на I этапе, только взрослый должен помочь ребенку увидеть другую, хорошую или плохую сторону объекта или явления.

III этап. Когда дети научатся выделять противоречивые свойства простых объектов и явлений, можно переходить к рассмотрению положительных и отрицательных качеств в зависимости от условий, в которые ставятся эти объекты и явления.

IV этап. Игра проводится с разделением группы детей на две команды. В ходе игры одна команда называет только положительные, а другая только отрицательные стороны объекта или явления, предложенного для обсуждения.

2. Прием *«Противоположные значения»*.

Прием *«Противоположные значения»* - еще один инструмент **ТРИЗ**, позволяющий подвести детей к пониманию противоречий между предметами и явлениями окружающей действительности. Этот прием очень хорошо усваивается дошкольниками.

Заключение

Принципиальное отличие **ТРИЗ** от каких-либо методик и теорий в том, что это не сборник отдельных приемов, действий, навыков и не их формализация, а попытка создать метод, посредством которого можно решать многие задачи, в том числе и **педагогические**, находить новые идеи и быть в постоянном творчестве.

Создатели **ТРИЗ** стремятся выйти на новый уровень творческой **педагогики** - не получать лишь отдельные, частные решения, а создать принцип, используя который **педагог** сможет вместе с детьми находить логичный выход из любой житейской ситуации, а ребенок - правильно и грамотно решать свои проблемы. Хотя в абсолютном значении нет проблем **детских и взрослых**: их значимость прямо пропорциональна возрастным установкам на жизнь. Обретя навык мышления, отработав принцип решения задач на уровне **детских проблем**, ребенок и в большую жизнь придет во всеоружии.

[Скачано с www.znanio.ru](https://znanio.ru)