

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 16 «ЛУЧИК»**

**МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ СИМФЕРОПОЛЬ**

**РЕСПУБЛИКИ КРЫМ**

295044, Республика Крым, г. Симферополь, ул. Эмель, д 6.

Тел. +7(3652) ХХХХ E-mail: [luchiksad16@mail.ru](mailto:luchiksad16@mail.ru)

ОКПО 28430340, ОГРН 1189102007698, ИНН/КПП 9102243584/910201001



***«Применение методов ТРИЗ***

***в повседневной жизни детского сада.***

***Технологии ТРИЗ в речевом развитии дошкольника».***

***Выполнила:***

***Ваниева Э.Д.***

**Актуальность :** жизнь постоянно ставит перед нами задачи, и от их решения зависит наша судьба. Как воспитать личность, умеющую легко разрешать возникающие проблемы? Педагоги хорошо знают, что любой ребенок может быть творческой личностью, он от рождения является потенциально талантливым. Чтобы воспитать талантливого человека, необходимо развивать в дошкольном детстве творческое мышление, способность нестандартно мыслить, смотреть на окружающий мир. Дошкольный возраст уникален, ибо, как сформируется ребенок, такова будет его жизнь. Именно поэтому важно не упустить этот период для раскрытия творческого потенциала каждого ребенка. Ум детей не ограничен «глубоким опытом жизни» и традиционными представлениями о том, как все должно быть, что позволяет им изобретать, быть непосредственными и непредсказуемыми, замечать то, на что мы взрослые давно не обращаем внимание.

**Задача педагогов дошкольных учреждений**, согласно ФГОС ДО – воспитание детей, обладающих высоким творческим потенциалом.

Таким образом, чтобы воспитать талантливого человека, способного нестандартно мыслить, необходимо изменить способы взаимодействия с детьми. Одним из современных способов взаимодействия воспитателя с детьми является **ТРИЗ - технология.**

*Что же такое ТРИЗ?*

Ответ прост – это уникальный инструмент для:

- поиска нетривиальных (оригинальных, необычных) идей,

- выявления и решения многих творческих проблем,

- развития творческого мышления, формирования творческой личности.

**ТРИЗ – это Теория Решения Изобретательских Задач.**

Родоначальником, основателем был Генрих Саулович Альтшуллер —родом из Баку советский инженер, изобретатель и писатель-фантаст. Г. Альтшуллер считал, что любого человека можно обучить творческой деятельности. Надо только познакомить его с приемами творческого воображения и научить решать изобретательские задачи.

* В детский сад программа ТРИЗ пришла в 1987 г. благодаря случаю. Участники одного из семинаров попросили показать занятие по программе ТРИЗ с детьми школьного возраста, но по ошибке слушателей привезли в детский сад в подготовительную группу. Это недоразумение позволило тризовцам ***«открыть»*** для себя способности детей-дошкольников и новый возраст приобщения ребенка к решению изобретательских задач. В настоящее время приемы и методы ТРИЗ с успехом используются в детских садах для развития у дошкольников смекалки, изобретательских способностей, творческого воображения, диалектического мышления. В детские сады данная программа вошла под условным названием ***«Умка»***.

**Цель ТРИЗ** — не просто развить фантазию и воображение детей, а научить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов. ТРИЗ для дошкольников – программа, которая не претендует на то, чтобы заменить основную. Она создана для того, чтобы увеличить эффективность уже имеющихся способов обучения. Педагог не должен давать детям готовые знания, раскрывать перед ними истину, он должен учить ее находить.

Методы и приемы технологии ТРИЗ можно использовать во всех разделах воспитания ребенка:

* НОД по различным областям
* Работа с педагогами ДОУ
* Работа с родителями
* Индивидуальная работа с детьми
* Физминутки
* Вечера развлечений
* Праздники
* Кружковая работа

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(продуктивного, творческого) мышления; памяти, воображения, воздействует на другие психические процессы.

**Основными задачами ТРИЗ-технологии для дошкольников являются:** формирование связной речи на основе активизации творческого мышления для познавательной, продуктивной, исследовательской и изобретательской деятельности; развитие творческих способностей; формирование творческой личности.

Остановимся на **использовании приёмов ТРИЗ в развитии речи дошкольников**.

В психическом развитии ребенка речь имеет исключительное значение. С развитием речи связано формирование как личности в целом, так и всех психических процессов. Через родной язык ребенок входит в жизнь окружающих его людей. Чем внятнее и выразительнее его речь, тем легче ему высказывать свои мысли, тем глубже и богаче его возможности познать действительность. Чем совершеннее речь малыша, тем правильнее будут формироваться его взаимоотношения с детьми и взрослыми, т. е. его поведение, а, следовательно, и его личность в целом.

Работа по **развитию речи с использованием ТРИЗ** проводится в несколько этапов:

*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.

*4.На этапе изобретательства* основная задача: научить **детей** искать и находить свое решение. Изобретательство **детей** выражается в творческой фантазии, в соображении, в придумывании чего-то нового. Для этого детям предлагается ряд специальных заданий. Например, придумайте новую игрушку, новый транспорт и др.

*5 этап* работы по технологии **ТРИЗ** – это *придумывание* *новых сказок* с помощью специальных методов, на которых мы остановимся немного позже.

6. *На последнем этапе*, опираясь на полученные знания, интуицию, **используя** оригинальные решения проблем, ребенок учится находить выход из любой сложной ситуации. Здесь воспитатель только наблюдает, ребенок рассчитывает на собственные силы, свой умственный и творческий потенциалы. Ситуации могут быть разные, из любой области человеческой деятельности.

Например, как остаться сухим, гуляя под дождем. Дети отвечали, что можно надеть плащ, взять большую коробку, поднять ее над головой, надеть шляпу с широкими полями и т. п.

В работе по **тризовским технологиям используем** различные методы и приемы.

**Мировой фонд методов и приёмов развития мышления и воображения, насчитывает около 70 единиц и производных от них**

* *Один из методов* - **синектика,** то есть, **аналогия.** Личностная аналогия *(эмпатия)* предлагает ребенку представить самого себя в качестве какого-нибудь предмета или явления в проблемной ситуации. Например, предлагаю взять образ цветочка на клумбе, которую забыли полить и рассказать, о чем он думает в данной ситуации. Дети быстро поняли смысл игры и представляли очень интересные варианты ответов.
* *Прямая аналогия* – основывается на поиске сходных процессов в других областях знаний. Например, игровое задание

*«Добавь словечко»*

Яркое, теплое *(Что)*– солнце

Снег, мороженое *(Что делают)* – тают

Звенит, бежит *(Что)* — ручей

* Затем познакомили **детей с методом фокальных объектов (МФО)** (Слово «фокальный» означает, что объект находится в зоне, в фокусе внимания.)**,** суть которого в переносе признаков одного или несколько предметов на выбранный нами объект. 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.

Очень интересно проходит игра *«Цепочка слов»* - Трава какая? – Зеленая, мягкая? А что еще бывает мягкое? – Подушка. А подушка еще какая? – Прямоугольная и т. д.

* Еще один метод **- мозговой штурм.** Он предполагает постановку изобретательской задачи и нахождения способов ее решения с помощью перебора ресурсов, выбора идеального решения. Анализ каждой идеи идет по оценке "хорошо - плохо", т. е. что-то в этом предложении хорошо, но что-то плохо. 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. Из всех решений выбирается оптимальное, позволяющее решить **противоречие** с минимальными затратами и потерям.

В сборниках **развивающих** **сказок** Анатолия Гина *«Задачки-сказки от кота Потряскина»*, Владимира Богат *«В жаркой Африке»* как раз - таки предложены такие задачи, которые предполагают применение метода мозгового штурма.

Главным условием успеха работы является безусловное запрещение оценки и критики предложенных вариантов.

**Особый этап работы педагога – тризовца – это работа со сказками с помощью специальных методик.**

**Метод “Каталог”**

Метод разработан профессором Берлинского университета Э. Кунце в 1932 году. Его суть в применении к синтезу сказок: построение связанного текста сказочного содержания осуществляется с помощью наугад выбранных носителей (героев, предметов, действий и т.д.). Метод создан для снятия психологической инерции и стереотипов в придумывании сказочных героев, их действий и описания места происходящего.

**Цель:**научить ребенка связывать в единую сюжетную линию случайно выбранные объекты, сформировать умение составлять сказочный текст по модели, в которой присутствуют два героя (положительный и отрицательный),имеющие свои цели; их друзья, помогающие эти цели достигнуть; определенное место.

Данный метод можно использовать уже в работе с трехлетними детьми. Объекты могут быть спрятаны в «Чудесном мешочке» (игрушки или картинки). Начиная с пяти лет объекты можно выбирать в книгах. Книги должны быть незнакомы детям.

Правила поиска ответа на вопрос:

- Задается вопрос детям. Например: «Жил-был кто?»

- Воспитатель открывает книгу на любой странице и предлагает ребенку указать пальчиком на любое слово (например: «Жил-был... карандаш!») Значит, история будет про карандаш, который попал в беду.

- Следующий «ответ» на вопрос ищется на любой другой странице.

- Если по сюжету должно быть имя существительное или глагол, а ребенок указал на другую часть речи, педагогу необходимо переделать слово в нужную часть речи, либо найти другое на этой же строчке.

Во время работы с книгой дети могут терять интерес к сочинительству. Для снятия этого эффекта необходимо:

- «Собирать» сюжет в быстром темпе.

- Эмоционально реагировать на каждый «найденный» ответ (удивление, радость, ужас и др.).

- Использовать приемы драматизации.

- Прекратить искать «ответы» в книге, а придумывать вместе с детьми окончание истории, используя элементы “мозгового штурма”.

Иногда роль ведущего берет на себя ребенок. Сам ставит вопросы и «читает» на них ответ. Воспитатель осуществляет функцию контролера. Время от времени рекомендуется вспоминать составленные истории и рассказывать их так, как делают это артисты-сказочники. Сначала это делает воспитатель, а затем и сами дети.

**Коллаж из сказок**

Придумывание новой сказки на основе уже известных детям сказок. «Вот что приключилось с нашей книгой сказок. В ней все страницы перепутались и Буратино, Красную Шапочку и Колобка злой волшебник превратил в мышек. Горевали они, горевали и решили искать спасение. Встретили старика Хоттабыча, а он забыл заклинание…»Дальше начинается творческая совместная работа детей и воспитателя.

**Знакомые герои в новых обстоятельствах**

Этот метод развивает фантазию, ломает привычные стереотипы у детей, создает условия, при которых главные герои остаются, но попадают в новые обстоятельства, которые могут быть фантастическими и невероятными. Например: Сказка “Гуси – лебеди”. Новая ситуация: на пути девочки встречается серый волк. Или Сказка от стишка: - 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 сказках**

Такой метод служит предпосылкой для сочинения всевозможных сюжетов и концовок. Кроме умения сочинять, ребенок учится находить выход из, порой, трудных обстоятельств. «Однажды котенок решил поплавать. Заплыл он очень далеко от берега. Вдруг началась буря, и он начал тонуть...» Предложите свои варианты спасения котенка.

**Сказки по-новому**

Этот метод помогает по–новому взглянуть на знакомые сюжеты. Старая сказка – «Крошечка - Хаврошечка». Сказка по–новому – «Хаврошечка злая и ленивая».

**Сказки о «живых» каплях и кляксах**

Сначала надо научить детей делать кляксы (черные, разноцветные). Затем даже трехлетний 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.

Главная задача взрослого — создать такую эмоциональную обстановку принятия решения, чтобы дети не боялись в творческих заданиях делать не так, «как положено».

Важно также четко провести границу: есть дидактические задания, где всегда есть правильный ответ, где вкладыш обязан соответствовать по форме и размеру отверстию, а герой — своей сказке. А есть — творческие задания, где принципиально НЕТ ПРАВИЛЬНЫХ ОТВЕТОВ, где есть только разные возможности, которые каждый автор — и взрослый, и ребенок — использует так, КАК ХОЧЕТ. С первых же своих творческих шагов дети должны почувствовать, что в СВОЕЙ СКАЗКЕ они могут делать все, что захотят, что они — АВТОРЫ созданных новых работ, новой реальности и АВТОРАМ в ТВОРЧЕСТВЕ МОЖНО ВСЁ!

Вообще, проводя работу со сказкой, можно записывать сказки, сочиненные детьми и оформлять самодельные книги. Дети очень любят, когда эти сказки время от времени им **перечитываются**.

**Игры и упражнения по методике ТРИЗ:**

**Игра “Черное-белое”**

Воспитатель поднимает карточку с изображением белого домика, и дети называют положительные качества объекта, затем поднимает карточку с изображением черного домика и дети перечисляют отрицательные качества (пример: “Книга”. Хорошо – из книг узнаешь много интересного... Плохо – они быстро рвутся... и т.д.)

Можно разбирать в качестве объектов: “Цветок”, “Стульчик”, “Таблетка”, “Конфетка”, “Птичка”, “Укол”, “Наказание” и т.д.

**Игра "Хорошо-плохо"**Цель: учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны. Правила игры: Ведущим называется любой объект или в старшем дошкольном возрасте система, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.

Ход игры. 1 вариант: В: Съесть конфету – хорошо. Почему? Д: Потому, что она сладкая. В: Съесть конфету – плохо. Почему?  Д: Могут заболеть зубы.То есть вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо – почему?", "что-то плохо – почему?".  2 вариант: В: Съесть конфету – хорошо. Почему? Д: Потому, что она сладкая. В: Сладкая конфета – это плохо. Почему? Д: Могут заболеть зубы. В: Зубы заболят – это хорошо. Почему? Д: Вовремя обратишься к врачу. А вдруг у тебя болели бы зубы, а ты не заметил. То есть вопросы идут по цепочке.

**Игра «Да–Нет»** — игроки разгадывают «тайну», заданную ведущим. Для этого игроки задают ведущему вопросы в такой форме, чтобы он мог ответить «Да» или «Нет». Ведущему разрешается давать следующие ответы на поставленные вопросы: «да», «нет», «и да, и нет», «это не существенно», «об этом нет информации». К примеру:

– Я загадала слово (кошка).

 – Это слово обозначает предмет?

 – Да.

 – Это растение?

 – Нет.

 – Это что-то неживое?

 – Нет.

 – Это животное?

 – Да.

 – Оно белого цвета?

 – Это несущественно.

 И т.д., пока слово не будет угадано.

**Игра «Что умеет делать?»** (игра для детей с 3-х лет) Ведущий называет объект. (Объект можно показать или загадать с помощью игры "Да - Нет" или загадки). Дети должны определить, что умеет делать объект или, что делается с его помощью.

 Например: В: Телевизор.

 Д: Может сломаться, может показывать разные фильмы, мультфильмы, песни, может пылиться, включаться, выключаться.

 В: Что может мяч?

 Д: Прыгать, катиться, плавать, сдуться, потеряться, лопнуть, подпрыгивать, пачкаться, лежать.

В: Что может дождь?

Д: Растворить лед.

В: Когда и почему?

Д: Когда ярко светит солнце, тепло.

В: Что еще может лед?

Д: Лед может расколоться, треснуть.

В: А какие полезные функции у льда?

Д: Его нужно прикладывать к шишке (ушибу). Продукты хранятся в холодильнике, а там есть лед.

В: Что можно делать со льдом?

Д: Можно раскрашивать красками, сделать разноцветные льдинки. Можно кататься по льду на коньках и просто на ногах. Льдинками можно украшать всякие снежные постройки.

**Игра «Складушки–вычиталки»**

Белка + осень = запасы

Дерево - лист = осеннее дерево

Небо + вода = осенний дождь

Огород + тепло = урожай

Холод + лист = листопад

Человек + холод = теплая одежда

Ученик + осень = школьник

Шишка + сосна = лес

Воздух + холод = ветер

**Составление  и отгадывание загадок**

**Загадка –** это серьезное упражнение для ума, важнейший путь пополнения знаний и средство упражнения в остроумии.

**«Загадалки – узнавалки»** Кто стучит, как в барабан, на сосне сидит... (дятел) Ай, какой я молодец, Красный, круглый (помидор)

Такие загадки очень нравятся детям, они поднимают эмоциональный настрой, учат сосредотачиваться, проявлять умственную активность.

В: - Чтобы получилась загадка, надо наши сравнения сравнить с объектами, например:

 Добрая, кто? – бабушка.

 Красивая – конфета.

 Говорящая – как попугай

 С листочками – дерево.

Вставляем слова – связки …НО – НЕ… Ответ: книга.

**Игра «По кругу», «Волшебный мешок»** Дети сидят вокруг стола. В руках у педагога стопка перевёрнутых карточек. Ребёнок вынимает из этой стопки любую картинку, например «шуба», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «шуба пушистая».  Картинка передвигается  по кругу, каждый игрок дополняет картинку определением и передвигает  по кругу. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок. (Собака – добрая, пушистая, веселая, охотничья, старая и т. д.)

**Игра «Узнавание»**

Цель: узнать предмет, объект по группе прилагательных, эпитетов или по группе слов-действий. Предлагаемые слова должны быть связаны с чувственным и практическим опытом ребенка. Например, «зеленая, кудрявая, стройная, белоствольная» – береза; «сверкает, землю согревает, тьму разгоняет» – солнце.  Игры со словами нужно постепенно усложнять, не только увеличивая словарный запас ребенка, но и тренируя у него способность, легко находить нужное слово. Чтобы ребенок без особых затруднений «вычерпывал» из памяти необходимое слово, надо разнообразить варианты игр: Какое бывает? Что делает?

**Игра «Наоборот»**  Суть игры заключается в том, что дети подбирают противоположные по значению слова. Это могут быть существительные, прилагательные, глаголы и наречия. Эту игру можно усложнить, подбирая слова противоположные по функции. Например, волк «злой» – бабушка «добрая», карандаш (пишет) – ластик (стирает).

**Игра «Эхо»**  Детям напоминается, что такое эхо, что оно в точности повторяет то, что слышит. Детям предлагается сыграть роль эха, но повторить не всё слово, а лишь его концовку. Например, машина – шина, олень – лень и т.д.

**Игра «Волшебная дорожка»**В основе сюжета многих сказок – действия какого- либо героя: он путешествует с определенной целью, при этом взаимодействует с другими объектами (преодолевает препятствия, решает задачи, изменяясь при этом сам и меняя объекты взаимодействия), и многому может научиться.

**Игра «Вертолина»**Игра, способствующая расширению и активизации словарного запаса детей, поле разделено на несколько предметных областей: птицы, посуда, одежда и др. раскручивается стрелка и находится определённая область, дети по очереди называют  слова, относящиеся к данной области. Побеждает тот, кто наберёт наибольшее количество баллов.

**Игры «Что лишнее?», «Что вначале, что потом?», «Какую фигуру надо поставить в пустую клетку?»**, **«Логический поезд»**помогают обучать детей классифицировать, устанавливать причинно–следственные связи. Дети составляют логическую цепочку слов из картинок, объясняя, чем они связаны. Пример: книга – дерево – липа – чай – стакан – вода – река – камень – башня – принцесса и т.д.

   Именно дошкольный возраст является сенситивным для развития речи детей, он уникален, ибо, как сформируется ребёнок, такова будет его жизнь, поэтому важно не упустить этот период для раскрытия потенциала каждого ребёнка. Речевая инициатива ТРИЗ дает детям возможность проявить свою индивидуальность, нестандартно мыслить и высказывать свои мысли, развивая речь.