ТРИЗ- технология в дошкольном образовании.

Условия использования в процессе развития речи детей дошкольного возраста.

**II годовая задача: *«Развитие речевого творчества дошкольников, используя элементы ТРИЗ – технологий»***

Чтобы раскусить и этот орешек, первоначально нужно разобраться, что же такое ТРИЗ-технология, какие элементы она включает и как эти элементы помогут развить речевое творчество дошкольников.

Вступительное слово

Дошкольный возраст является сенситивным для развития речи детей. Как сформируется активный словарный запас ребёнка в дошкольном возрасте, с такими навыками он и поступит в школу. Поэтому важно не упустить этот период для раскрытия речевого потенциала каждого ребёнка, для дальнейшего проявления речевой инициативы. Ведь богатство речи — это ещё и важнейший показатель уровня развития умственных способностей ребенка. И ТРИЗ технология дает как раз возможность проявить индивидуальность, нестандартно мыслить и высказывать свои мысли, развивая речь.

Небольшая игра «Загадки под кружочком»

Перед вами загадка. Попробуйте ответить что спряталось за кружочком? (на что похоже? Что это вам напоминает?)

Педагоги выдвигают гипотезы

-Сколько интересных образов вы смогли придумать, хотя это было всего-навсего изображение флажка.

В ходе этой игры вы демонстрировали свое развитое вариативное мышление, умение разделять объекты на части, демонстрировали свое представление об окружающем мире.

Была бы для ребенка эта игра интересна и увлекательна? (да, безусловно, для любого дошкольного возраста)

Фощанина Т.А. расскажет нам о ТРИЗ- технологии в дошкольном образовании.

ТРИЗ – это теория решения изобретательских задач, это мир творчества и креатива, о том, как мыслить и находить лучшее и эффективное решение. Была создана писателем-фантастом Генрихом Сауловичем Альтшуллером.

ТРИЗ для дошкольников – это система коллективных игр, занятий, призванная не изменять основную образовательную программу, а максимально увеличивать ее эффективность.

**Стратегическая цель ТРИЗ**– технологии в ДОУ является развитие с одной стороны таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, а с другой стороны поисковой активности, стремления к новизне, развитие речи и творческого воображения.

**Задачи использования технологии ТРИЗ:**

- формирование целостной картины мира;

- развитие речи, творческого воображения.

- развитие нестандартного, гибкого мышления, умения отслеживать причинно-следственные связи, видеть логические закономерности происходящих явлений и событий;

- воспитание интереса к поисковой деятельности, стремления разрабатывать необычные варианты решения задачи;

Образовательный ресурс ТРИЗ-технологии направлен на:

1. формирование любознательной личности, способной предложить нестандартное решение, умение выдвинуть свои идеи и выразить мысли, учит фантазировать, придумывать, изобретать.

Детское изобретательство выражается в творческой фантазии, придумывании чего-то, что потом выражается в различных видах детской деятельности – игровой, речевой, художественном творчестве и др.

2) раскрытие индивидуальности каждого ребёнка;

3) Развитие детской фантазии, которая находит воплощение в игровой, исследовательской, художественной деятельности;

4) взаимообмен оригинальными идеями.

Оптимальной формой овладения детьми методикой творчества является комплекс приемов и методов для развития «управляемой фантазией». Накопив определенные знания, дошкольники практически воплощают их в творческой мысли: в сочинениях, сказках, песнях, загадках, рисунках, поделках, движениях. Это всевозможные игры, алгоритмы, которые педагоги могут применять практически во всех видах совместной деятельности:

- в образовательной деятельности по речевому развитию, ознакомлению с окружающим миром, познавательно-исследовательской деятельности;

-интегрированных занятиях с использованием элементов художественно-эстетического направления: лепки, аппликации, конструктивно-модельной деятельности;

- в игре, игровых ситуациях, импровизации, сказкотерапии;

- режимных моментах;

- проектной деятельности.

**Элементы технологии применяются в работе с детьми всех возрастных групп. Реализуя ТРИЗ-технологию, педагог должен помнить, что учебные материалы ТРИЗ необходимо адаптировать под возрастную группу детей и учитывать принцип проведения игр и занятий - от простого к сложному**.

Тема занятия определяет игру или творческое задание, цель которой поисковая - новые знания добываются/изобретаются в ходе игры.

Методы и приемы ТРИЗ-технологии – это пути поиска нового знания и изобретения нового слова, открытие нового свойства.

В арсенале технологии ТРИЗ существует множество методов, которые хорошо зарекомендовали себя в работе с детьми дошкольного возраста. ПЕРЕЧИСЛЕННЫЕ МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ НАИБОЛЕЕ ЭФФЕКТИВНЫ ПРИ РАЗВИТИИ РЕЧЕВОГО ТВОРЧЕСТВА ДОШКОЛЬНИКОВ.

**• Морфологический анализ;**

**• Мозговой штурм;**

**• Системный оператор;**

**• Метод ММЧ;**

**• Метод каталога;**

**• Метод фокальных объектов;**

**•Метод «Золотая рыбка».**

* **Круги Луллия**

**Морфологический анализ.** Суть его заключается в комбинировании разных вариантов характеристик при создании нового образа этого объекта.

Например, использование этого метода в виде таблицы поможет закрепить знания о временах года. По горизонтали выкладываем времена года: Весна, Лето, Осень, Зима, а по вертикали – объекты природы: человек, животные, растения. Так же используя морфологическую таблицу можно сочинять новые здания, одежду, фантастических животных и птиц, сказочных персонажей – что угодно! Но необходимо помнить – любое фантазирование должно быть воплощено в виде рисунка, поделки, рассказанной истории, иначе ребенок не чувствует удовлетворения от творческого процесса и теряет к нему интерес.

*Например, фантазийный дом (справа таблицы помещается карточка).Выставляем параметры рисунка по вертикали: форма, цвет, рельеф, части, материал. Затем размещаем варианты признаков по горизонтали. Дом может быть в форме сердечка, в форме пик, круглый, спиральный, в форме креста.Цвет дома: «хаки», в горошек, в клетку, радужный, в полоску.Рельеф дома: пупырчатый, волнистый, пушистый, колючий, гладкий. Дом имеет части животного, растения, зонта, мебели и насекомого. Из чего будет дом –определяем строительный материал: ткань, бумага, песок, стекло, резина. Произвольно выбираем из каждого ряда по одной характеристике и пытаемся соединить их воедино. В результате получаются «ушастые» дома, с мебельными ящичками вместо входа, в форме сердца, из песка и резины.*

**Метод «Мозгового штурма» -** это коллективный метод получения максимального количества новых идей согласно следующему алгоритму:

1. Постановка задачи
2. Выдвижение идей
3. Обсуждение идей
4. Принятие решения.

На 2 этапе используется разновидность мозгового штурма: синектика – это объединение разнородных элементов. Синектика предусматривает применение четырех приемов:

Прямая аналогия –Подумайте, как решается задача, похожая на данную.

Личная симпатия (эмпатия) - Попробуйте войти в данный образ и рассуждайте с его точки зрения.

Прием фантазирования – Представьте, как бы вы эту задачу решили, если бы были сказочными героями.

**Системный оператор (или «волшебный экран») –** помогает рассмотреть предмет в системе, как совокупность связанных между собой определенным образом элементов, определить роль и место объектов, их взаимодействие по каждому элементу в системе, надсистеме, подсистеме. Это своеобразный шаблон для правильного мыслительного процесса. Он представляет собой квадрат, который разделён на 3,5,9 частей (экранов). Работу с детьми лучше начинать с трёхэкранки или как ещё её называют «Системный лифт». По мере освоения детьми данного метода, количество экранов усложняется. Работа по таблице проходит интереснее с использованием следующего стихотворения:

*Если мы рассмотрим ЧТО-ТО… (объект)*

*Это что-то для ЧЕГО-ТО… (функция объекта)*

*Это что-то из ЧЕГО-ТО … (подсистема объекта)*

*Это что-то ЧАСТЬ ЧЕГО-ТО… (надсистема объекта)*

*ЧЕМ-ТО БЫЛО это что-то… (прошлое объекта)*

*ЧТО-ТО БУДЕТ с этим что-то… (будущее объекта)*

*ЧТО-ТО ты сейчас возьми, на экранах рассмотри!*

Другими словами:

• Система. Это тот объект, который мы собираемся изучить или преобразовать.

• Подсистема. Это то, что входит в систему — ее составляющие части.

• Надсистема. Это некая система более высокого уровня, частью которой и является изучаемый нами объект.

• Прошлое. Чем/кем объект был раньше? Каким были его свойства, возможности, задачи?

• Настоящее. Что представляет собой объект сегодня. Какой он? Каковы его функции?

Будущее. Что произойдет с объектом через некоторое время? Через какое именно? Почему?

**Метод каталога –** позволяет в большей степени решить проблему обучения дошкольников творческому рассказыванию. Используется при составлении историй, сказок.Средством для реализации данного метода выступаетлюбая детская книга с минимальным количеством иллюстраций, где детям задают вопросы, на основе которых будет строиться сюжет, а ответ дети ищут в книге, произвольно указывая пальцем в любое место на странице. Слова попадаются самые разные, никак не связанные между собой. Выбранные методом «тыка» слова связываются в новую историю, сказку.

     Главное здесь – грамотно составить вопросы и расположить их в нужной последовательности. При составлении вопросов следует учитывать алгоритм придумывания сказки.

**Алгоритм 1:**

-Жил –был. Кто? Какой он был? (какое добро умел делать).

-Пошел гулять (путешествовать, смотреть).Куда?

-Встретил отрицательного героя. Какого? Какое зло отрицательный герой всем причинял?

-Был у нашего героя друг. Кто? Какой? Как он мог помочь главному герою? Что стало со злым героем?

- Где наши друзья стали жить?

-Что стали делать?

**Алгоритм 2:**

-Присказка.

-Герой. Кто он?

-Где живет?

-Какие у него свойства? Что он делает?

-Преодоление трудностей. Что случилось с главным героем?

- Чего добился главный герой?

**Метод фокальных объектов (метод случайных объектов) -** это метод поиска новых идей и характеристик объекта на основе присоединения к исходному объекту свойств других, выбранных случайно, объектов. Отсюда другое название – метод случайных объектов. Это один из методов активизации мышления. На основе этого метода существует картотека игр. Одна из них игра «Изобретатели», в которой изобретают предметы мебели, посуды, животных, овощи и фрукты, кондитерские изделия, елочные игрушки, фантастические животные, которым можно придумать название, родителей, где он будет жить и чем питаться. Например "Левообезьян”. Его родители: лев и обезьянка. Живет в жарких странах. Очень быстро бегает по земле и ловко лазает по деревьям. Может быстро убежать от врагов и достать фрукты с высокого дерева.

Реализация данного метода подчинена следующему алгоритму:

- Шаг 1. Выбираем фокальный объект – то, что мы хотим усовершенствовать.

- Шаг 2. Выбираем случайные объекты (3-5 понятий, из энциклопедии, книги, газеты, обязательно существительные, разной тематики, отличной от исходного объекта).

- Шаг 3. Записываем свойства случайных объектов.

- Шаг 4. Найденные свойства присоединяем к исходному объекту.

- Шаг 5. Полученные варианты развиваем путём ассоциаций.

- Шаг 6. Оцениваем с точки зрения эффективности, интересности и жизнеспособности полученные решения.

**НАПРИМЕР:**

1. шаг – выбираем **фокальный объект**. Это яблоко. Попробуем вывести новый сорт яблок.
2. - Что нам нужно сделать дальше? (Выбрать случайные **объекты - слова)**.

1 вариант: Можно выбрать случайное слово из предметных картинок.

2 вариант: Предложить ребенку называть любые слова или *«ткнуть пальцем в книгу»*, на какое слово попадет то и будет, если это не существительное, то выбрать рядом стоящее слово. Это…

3вариант: Выбрать любую букву и назвать три слова, начинающиеся с заданной буквы *(Яблоко – яма, ящерица, якорь, ячмень)*.

1. И так, мы выбрали 3 случайных **объекта**, (Нужно выделить их свойства).

Используем вопросы – какой, какая, какое.

1. Найденные свойства присоединяем к исходному **объекту**

Применяем слова-характеристики к нашему **фокальному объекту** (к слову яблоко)

1. Полученные варианты **развиваем путём ассоциаций**

Рассматриваем:

- Как это можно использовать и для чего это нужно?

-Что это может быть?

- Где это можно применить?

- Кому это надо?

- Кто это будет покупать, и платить за это деньги?

1. Смастерим?

Можно зарисовать или сконструировать особо удачные **изобретения** из конструктора, пластилина, бумаги, подручных материалов.

Так же существуют и другие игры на основе этого метода: "Необычный подарок", «Фоторобот», «Фантастическое животное» или «Несуществующее животное», «Путаница», «Давай поменяемся», «Отгадай секрет» (эта игра рекомендована со средней группы), «Объяснялки», «Случайный выбор»,

**«Золотая рыбка»** - этот метод учит разграничивать мир реальный и фантастический. Помогает анализировать сказку с точки зрения разделения реальных и фантастических событий:

* старик забросил невод и вытащил рыбку — реальная ситуация;
* поймал говорящую Золотую Рыбку — нереально, поскольку аквариумные рыбки в море не живут.

Гипотеза: на палубе судна, совершающего кругосветное плавание, разбился аквариум, и золотая рыбка попала в море. Таким образом, гипотеза помогает перешагнуть из сказочной, фантастической ситуации в реальную.

**КРУГИ ЛУЛЛИЯ** - использование данного метода в работе с детьми позволяет в процессе игровой деятельности уточнять знания о различных предметах и объектах животного и растительного мира, развивать вариативность воображаемых образов, развивать связную речь, совершенствовать грамматический строй речи; развивать словообразование, речевое творчество, а также решать воспитательные задачи.

Начинать использовать можно уже с младшего возраста - 2 круга разного диаметра, состоящие из 4 секторов. С использованием кругов Луллия можно проводить различные серии игр.

**МНЕМОНИКА, ИЛИ МНЕМОТЕХНИКА** - это система различных приемов, облегчающих запоминания и увеличивающих объем памяти путем образования дополнительных ассоциаций.

**ДАВЛАТОВА О.Ю.**

Способы применения ТРИЗовских инструментов в педагогической деятельности огромны. Их регулярное использование будет интересным ребенку, помогут развивать его мышление и речь в нужном направлении. И такая работа будет более плодотворна, если учитывать следующие условия использования ТРИЗ-технологии в процессе развития речи детей дошкольного возраста. **О них нам расскажет Наталья Владимировна.**

1. **Минимум сообщений, информации, максимум рассуждений, построенных на использовании открытых вопросов.**

Открытые вопросы – это своеобразный мостик к развитию мышления ребенка, к умению высказывать свои предположения, версии, при этом развивая речь. Отвечая на правильный вопросы, ребенок начинает искать варианты ответов, обращаясь к своим знаниям и опыту.

Например,

• Уронили макаронину в чашку – не даем ложку, чтобы достать, а спрашиваем: «Что теперь делать, как быть?»

Чем отличаются закрытые вопросы от открытых.

Закрытые вопросы – каких формулировок нужно избегать:

• Так ты хочешь отказаться от поездки?

• Тебя что, больше интересует занятие в игровой?

• Ты недоволен своей работой, да?

**Открытые вопросы – правильные формулировки:**

• Как нам решить вопрос с твоей поездкой?

• В каком месте ты хотел бы заниматься?

* Что ты имеешь в виду, когда говоришь …
* Какой результат ты бы сам хотел увидеть? …

**2) Оптимальная форма организации обсуждений проблемных ситуаций-мозговой штурм, о котором уже говорилось выше.**

Как же превратить проблему в задачу? Подставьте вопрос: Как? Как мне это сделать? Как мне исправить?

И тогда начнут появляться идеи!

Этот алгоритм может выглядеть так:

ПРОБЛЕМА - ЗАДАЧА - ИДЕЯ

**3) Встреча ребенка с «чудом»**

Так называемое «чудо» – это инструмент, который запускает процесс раскрытия творческих способностей ребенка.

Способы организовать встречу детей с «чудом»:

- удивление, восхищение;

- наблюдение, рассматривание;

- открытые вопросы;

- обсуждение, размышление;

-совместные игры;

- опыты, эксперименты.

**4) Системный подход** (все в мире взаимосвязано и любое явление должно рассматриваться в развитии)**.** Использование метода системный **оператор -** один из инструментов ТРИЗ, помогающих представить развитие объекта во времени.

**5)Присутствие новизны.**

Без чего нет творчества? Без «новизны».

**Существуют следующие уровни новизны:**

*1 уровень* – репродуктивный. Новизны нет.Девиз уровня: «Так может каждый!»

Деятельность, направленная на повторение. Как достигается? – копированием чего-либо без его изменений.

*2 уровень* – репродуктивно-творческий. Новизна есть. Девиз уровня: «Так может большинство!»

Деятельность, направленная на самостоятельное небольшое

изменение прототипа. Что сделано? – Элементоизменение прототипа, с незначительными изменениями, не приводящими к его новому качеству.

*3 уровень* – творческо-репродуктивный. Новизна есть.Девиз уровня: «Так могут только некоторые!»

Деятельность, направленная на значительное изменение

Прототипа. Что сделано? – Видоизменение прототипа. Выход за рамки задания.

*4 уровень* – творческий. Новизна есть. Девиз уровня: «Так может только один!» Деятельность, направленная на создание по собственному замыслу ранее неизвестного, оригинального. Что сделано? – Родоизменение прототипа. Новая идея. Выполненное не имеет прототипа.

Таким образом, в наших руках простые, но действенные инструменты. С их помощью вы можете помочь ребенку вырасти в мире, полном интересных загадок, влекущих тайн, потрясающих открытий.