 «Средство работы с детьми – педагогический поиск»

Г. С. Альтшуллер

 Внедрение инновационных технологий в ДОУ – важное условие совершенствования системы дошкольного образования. Инновационная деятельность – процесс, который развивается по определенным этапам и позволяет перейти на более качественную ступень. Процесс воспитания и обучения ребёнка – это взгляд человечества в будущее. Мы живём в стремительно меняющемся мире, в эпоху информации, и уже не представляем нашу жизнь без компьютеров, спутникового телевидения, мобильной связи, интернета и т. п. Информационные технологии дают нам всё новые возможности, но и многого требуют от нас: понимать и принимать новые реалии, быстро ориентироваться, обучаться. Человеку приходится справляться с массой постоянно «сваливающихся» на него творческих задач. И это касается не только профессиональной или научной деятельности, но и бытовой жизни.

Отличительная особенность данной педагогической системы заключается в том, что ребенок усваивает обобщенные алгоритмы организации собственной творческой деятельности. В ее основе лежит воспитательная система, построенная на теории развития творческой личности. Многолетний исследовательский опыт показал, что ребенок, овладев основными мыслительными операциями по созданию творческого продукта, успешно адаптируется к школе вне зависимости от системы обучения. У него высокий уровень познавательной активности и речи, ярко выраженное творческое мышление, развитое воображение. Он умеет и хочет сам учиться. Анализируя эти качества, их можно соотнести с целевыми ориентирами на этапе завершения ребёнком дошкольного образования, которые представлены в Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования.

**Прием «Дробление - Объединение»**

Этот прием очень хорошо объясняет басня Л Н Толстого «Отец и сыновья».

*Отец приказал сыновьям, чтобы жили они в согласии; они не слушались. Вот он принес веник и говорит: - Сломайте!*

*Сколько они ни бились, не могли сломать. Тогда отец развязал веник и велел ломать по одному прутику. Они легко переломали прутья поодиночке. Отец и говорит:*

*- Так- то и вы: если в согласии жить будете, никто вас не одолеет; а если ссориться да все врозь, вас всякий и погубит.*

Объединять можно и разные предметы. (ковёр-самолёт, Тяни-Толкай)

А какие еще сказочные предметы или герои появились в результате этого приема? Вспомни как можно больше примеров.

 Попробуй сам придумать фантастическое животное.

*Я смотрю - глазам не верю:*

*Что за птицы?*

*Что за звери?*

*То ли лошадь,*

*То ли слон?*

*То ли сказочный дракон?* Д.Хармс.

 Для этого выбери 2-3 известных тебе животных. Мысленно раздели их на части, определи, от какого животного ты возьмешь мордочку, от какого- тело, от какого- хвост, лапы и пр. Соедини эти части в рисунке. У тебя получится новое животное. У него должно быть название. Запиши названия животных, которых ты выбрал для дробления, по слогам.

Например: за-яц, ко-ро-ва, ры-ба. Возьми от каждого слова по одному слогу и подумай, какое из названий тебе больше нравится: рызако или рыкоза, а может корыза?

Придумай, где может жить это существо, чем питается, какие звуки издает, как передвигается?

Например, игра в функции предметов. В этой игре нужно назвать как можно больше вариантов использования одного и того же предмета. Вот кирпичик. Его можно использовать как строительный материал, как пресс, как мел (если им чертить на асфальте), как украшение садовых дорожек (если его истолочь и посыпать им дорожки) и т.п. Так можно назвать самые обычные предметы и придумать их назначения.

**Игра "Сказка по вопросам**". Играют несколько детей. Каждый по очереди (по кругу) должен ответить на свой вопрос, продолжая сюжет общей истории. Вопросы: Где происходит действие? Кто главный герой? Где он находится? Что делает? Куда идет? Кого встречает? Что сказал? Что ему ответили? Чем все окончилось?

**Придумай окончание сказки**. Жил-был зайчик. Он был маленький, беленький и очень одинокий. Решил он найти себе друга. Поскакал он мимо елочек на опушку леса. Вдруг видит навстречу ему какой-то зверь идет, на длинных ногах и с большими рогами...

**Прием «Наоборот»** В любой сказке есть добрые и злые герои. Можно добрых героев сделать злыми, а злых - добрыми. У тебя получится новая сказка. Для этого лучше брать известную сказку.

А можно придумать вредный совет. Ведь дети очень упрямы и любят делать все наоборот. Для этого возьми любое правило, составь его «наоборот» и подумай, что хорошего из этого может получиться, потому что даже в плохом все равно спрятано что–то хорошее. Например, вот какой вредный совет дает Григорий Остер:

*Если вы по коридору*

*Мчитесь на велосипеде,*

*А на встречу вам из ванной*

*Вышел папа погулять,*

*Не сворачивайте в кухню,*

*В кухне твердый холодильник.*

*Тормозите лучше в папу.*

*Папа мягкий. Он простит.*

Можно прочитать наоборот слово, то есть справа налево. А теперь подумай, что или кто это может быть, для чего нужен, где живет, как общается, добрый или злой.

Например: весна - ансев. Кто - же этот таинственный АНСЕВ? Что ты о нем можешь рассказать?

**Цель, преимущества и дидактические принципы использования ТРИЗ-технологии в ДОУ**

Основной целью использования ТРИЗ-технологии в детском саду является развитие, с одной стороны, таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность; с другой стороны поисковой активности, стремления к новизне; речи и творческого направления.

Использование адаптированных методов ТРИЗ в процессе развития дает несомненные преимущества:

- в активизации познавательной деятельности детей;

- в создании мотивационных установок на проявление творчества;

- в создании условий для развития образной стороны речи (обогащение словарного запаса оценочной лексики, словами с переносным значением, синонимами и антонимами);

- повышает эффективность овладения всеми языковыми средствами;

- формирует осознанность в построении лексико-грамматических конструкций;

- развивает гибкость аналитико-синтетических операций в мыслительной деятельности.

Используя в работе по развитию речи с дошкольниками элементы ТРИЗ, важно учитывать следующие дидактические принципы:

**• Принцип свободы выбора** – в любом обучающем или управляющем действии предоставить ребенку право выбора.

**• Принцип открытости** – нужно предоставлять ребенку возможность работать с открытыми задачами (не имеющими единственно правильного решения). В условие творческого задания необходимо закладывать разные варианты решения.

**• Принцип деятельности** – в любое творческое задание нужно включать практическую деятельность.

**• Принцип обратной связи** – педагог может регулярно контролировать процесс освоения детьми мыслительных операций, так как в новых творческих заданиях есть элементы предыдущих.

**• Принцип идеальности** – творческие задания не требуют специального оборудования и могут быть частью любого занятия, что позволяет максимально использовать возможности, знания и интересы детей.

**Методы и приемы ТРИЗ-технологии**

Детство для человека – это уникальная пора развития всех психических функций, механизмов речи, речевого мышления, памяти, социальных эмоций, механизмов контроля произвольных движений, за которые ответственны высшие структуры мозга. Педагогу в первую очередь необходимо изучить особенности творческого мышления и воображения. Образы творческого воображения создаются посредством различных приемов и методов. Методы развития творческого воображения позволяют уменьшить психологическую инерцию при решении творческих задач. Существующая в ТРИЗ система развития творческого воображения разработана Г. Альтшуллером, и представляет собой набор приемов фантазирования и специальных методов. Основные из них:

**Метод морфологического анализа.** Метод разработан известным швейцарским астрономом Ф. Цвики. Цель метода - систематический обзор и анализ всех мыслимых вариантов данного явления или объекта. Как и при работе с этажной схемой, выбираем объект, который хотим исследовать. Затем составляем список всех мыслимых характеристик выбранного объекта. После этого для каждой характеристики перечисляем все мыслимые варианты. В результате получаем таблицу, на одной оси которой выписаны все параметры объекта, а на другой - все варианты и значения этих параметров. Отбираем те клетки таблицы, в которых заключены самые невероятные сочетания параметров.

****

2) Определи назначение объекта, его свойства.

3) Выбери прием.

4) Выбери свойство, которое будешь менять. Можно менять объект как целое.

5) Проведи изменение по выбранному приему. Рассмотри новое качество, которое появилось в результате изменения.

**Метод контрольных вопросов.** Этот метод позволяет генерировать новые идеи и решения, сформулировать их с помощью наводящих вопросов. Применяется в форме монолога, обращенного к самому себе, либо диалога изобретателей.

**Приемы фантазирования**:

-прием «сделать наоборот»;

 -прием «изменить неизменяемое» (если какое-то свойство предмета или явления кажется вам совершенно неизменным, - измените его);

-прием объединения;

-прием «вынесение» (или прием "отделения функции от объекта"). Заключается в следующем: нужно отделить от объекта одно из его главных свойств, или наоборот приписать данному объекту свойство совершенно другого объекта;

-прием ускорение (замедление): выбрать объект или процесс и ускорить его действие до такой степени, чтобы возникло новое качество;

-прием универсализации (обобщения) и др.

Упражнения на развитие творческого воображения. Упражнение «Создание нового». “Изобрази свою память”; “Составь загадку”; “Придумай сказку (историю) о……..”; “Придумай новый воздушный шарик (обувь, одежду)” и др.

**Игра -** способствует воспитанию и развитию интересной самостоятельной, творческой личности и обеспечивает проявление индивидуальных склонностей каждого ребенка.

**Театрализованная игра** представляет собой богатейшее поле для развития творческого воображения у детей. Все театральные игры можно разделить на две основные группы: режиссерские игры и игры драматизации. К первой группе – режиссерским играм в детском саду можно отнести настольный, теневой театр, театр на фланелеграфе.

**Вторая группа** – игры-драматизации, которые основаны на собственных действиях исполнения роли. Еще один путь для развития творческого воображения – это специальные игры.

твоими помощниками. Один из ресурсов - это бусы. Откинем их главную функцию (украшение) и поищем дополнительные функции. Как бусы и природа, которая нас окружает, помогут нам выжить?

Составим план:

1) Постройка жилья, изготовление средств защиты от врагов и животных.

2) Добыча пищи и ее приготовление.

3) Сигналы о помощи.

4) Постройка плавательного средства.

А если корабль вёз всевозможные расчески? Теперь пофантазируй на эту тему.

**Игра «Хорошо - плохо».**

Это очень полезная для ТРИЗ игра. Авторы идеи этой игры - Б.Л. Злотин и А.В. Зусман.

В стихотворении Джеймса Ривза «Ворчуны из Уныллоу» показано, что жители этой деревни всегда всем не довольны, у них всегда все плохо.

*Деревня Уныллоу - скучное место:*

*Крестьяне в Уныллоу - сплошь ворчуны!*

*Всегда-то у них расползается тесто,*

*Тощает скотина и дети больны…*

*Любимого нет у них времени года:*

*Жара не годится,*

*Мороз не хорош.*

Но у любой ситуации всегда есть две стороны: плохая и хорошая или хорошая и плохая. Нужно только подумать и обязательно увидеть обе.

Поможем жителям деревни Уныллоу.

Они говорят, что жара - это плохо, потому что засохнет урожай.

А мы скажем, что жара - это хорошо, потому что быстро сохнет мокрое белье.

Они говорят, что мороз - это плохо, потому что можно отморозить нос.

А мы скажем, что мороз - это хорошо, потому что он убивает все болезнетворные микробы.

Попробуй в плохом найти хорошее следствие, а в хорошем - плохое:

План работы с приемами фантазирования:

1) Выбери объект (явление), который хочешь изменить.

**Метод маленьких человечков**. Суть метода состоит в том, чтобы представить объект в виде множества (толпы) маленьких человечков. Такая модель сохраняет достоинства эмпатии (наглядность, простота) и не имеет присущих ей недостатков (неделимость человеческого организма).

**Круги Луллия**. (автор – Раймонд Луллий). Для работы с детьми пятого года берём сначала только два круга разного диаметра с 4 секторами на каждом. В дальнейшем используем 2-3 круга с 5-6 секторами. С детьми старшего возраста используем 4 круга с 8 секторами на каждом.

**Метод каталога.** Детям предлагается сочинить сказку с помощью какой-либо книги. Ведущий задает детям вопрос, ответ на который ребенок находит, указав слово на открытой странице выбранного текста. Ответы, найденные в книге, собираются в единую сюжетную линию. Рекомендуется научить детей составлять логически связный текст, в котором добро побеждает зло. Данный метод эффективен в работе с небольшим количеством детей (от двух до пяти). Последовательность вопросов может быть следующей: О ком сочиняем сказку? Он добрый или злой герой? Какое добро (зло) он делал? С кем он дружил? Кто им мешал? Каким образом? Как добрый герой боролся со злом? Чем всё закончилось? Предполагаемый ход действия сказки: Жил-был.… И был он какой? Умел делать что? Делал он это, потому что.… Но в это время жила-была…Она была.…Однажды между ними случилось…Им помогла.…Сделала она это, чтобы… и т.д.

**Метод фокальных объектов.** Является по существу модифицированным приемом вынесения (внесения). Выбираем некий объект, называем его фокальным, и на этот объект, как в фокус собирающей линзы, проецируем свойства нескольких других объектов или явлений, подобранных произвольным образом. При этом возникают необычные сочетания, которые развиваются дальше путем свободных ассоциаций.

 ****

**Методы активизации перебора вариантов**. Один из наиболее распространенных методов такого рода - **мозговой штурм.**

 Решение задачи проходит в два этапа. На первом этапе (генерирование идей) запрещена всякая критика, поощряются "дикие", даже фантастические предложения. На втором этапе эксперты критически оценивают результаты штурма, пытаясь отобрать рациональные идеи.

Самый распространенный в последнее время метод поиска новых идей. Основной принцип состоит в том, чтобы разделить во времени генерацию идеи и ее критику. Каждый участник выдвигает идеи, даже самые абсурдные, другие пытаются их развивать, а анализ полученных решений проводится позже. Методики для поиска новых идей.

**Метод «Золотой рыбки»**

Все прекрасно знают сказку А. С. Пушкина «Сказка о рыбаке и рыбке»

Помните, что СКАЗАЛА золотая рыбка?

*«Отпусти ты, старче, меня в море!*

*Дорогой за себя дам выкуп:*

*Откуплюсь, чем только пожелаешь».*

Как ты думаешь, могла ли на самом деле это СКАЗАТЬ золотая рыбка? Ведь выдумка (фантастика) и становится основой сказки.

Схема такая: пусть Ф - это сказка (фантастика), Р - слой реальности, то

Ф – Р1- Р2 - Р3 - Р4 - Р5 - Р6 = Ф - фантастическая идея.

Так вот в «Сказке о рыбаке и рыбке» фантастика не в том, что рыбка говорила, ученые доказали, что рыбы издают звуки, а в том, что она исполняла желания.

**Метод «Снежного кома»**

Этот метод является противоположным методу «Золотой рыбки».

Как правило, вся научно- техническая литература создана при помощи этого метода. Но мы рассмотрим, как можно придумать сказку. Придумать фантастическую ситуацию сходу не так-то просто, помните рассказ Н. Носова «Фантазеры». Два мальчика придумывали разные фантастические ситуации, а третий мальчик пришел, сказал, что фантазировать легко, но ничего придумать сам не смог.

Сам метод заключается в том, что придумывается фантастическая идея, и на нее накручиваются слои реальности. В результате получается сказка.

Схема такая: пусть Ф - это фантастическая идея, Р - слой реальности,

Ф + Р1 + Р2 + Р3 + Р4 + Р5 + Р6 = Ф + 6 Р - получается сказка или сказочная ситуация.

Как придумать фантастическую идею?

Взять любую систему, проанализировать ее функции и свойства, ввести фантастическую функцию или свойство.

Попробуй придумать сказку, используя метод «Снежного кома», если дана фантастическая идея «Ручка сама пишет».

***Метод Робинзона Крузо***

Название этого метода пошло от имени главного героя книги Даниэля Дефо «Жизнь, необыкновенные и удивительные приключения Робинзона Крузо…»

Главный герой - 25-летний Робинзон Крузо. После кораблекрушения он оказывается один на необитаемом острове. Но он не погиб, прожил там 28 лет, обустроил свой быт, добывал пищу. У Робинзона не было ничего кроме разбившегося корабля, природы острова и океана вокруг. Но герой книги смог придумать необходимые для выживания вещи, сам сумел их изготовить, а, главное, заставил себя не отчаиваться и сохранять бодрость духа.

Теперь представь себе, что это ты Робинзон Крузо. Ты плыл на корабле, который перевозил множество бус. Бусы были крупные и мелкие, стеклянные и пластмассовые, цветные и бесцветные, круглые и ребристые. Они собраны на нитки и леску. И вот твой корабль потерпел крушение около необитаемого острова. Для того, чтобы остаться живым, нужно найти ресурсы, которые прячутся в окружающих тебя предметах, чтобы они стали