«Использование ТРИЗ -технологии в работе с дошкольниками»

Суетина Елена Михайловна

Воспитатель

МБДОУ №5 г. Канска

Перед педагогами детского сада сегодня стоит непростая, нелегкая задача - организовать педагогический процесс так, чтобы он соответствовал Федеральным государственным требованиям и обеспечивал сохранение самоценности, неповторимости дошкольного периода детства. Сделать непосредственно образовательную деятельность с детьми интересной, эффективной, обучать, играя - вот те главные проблемы, которые необходимо решать педагогам в работе с детьми в детском саду.

Игра - один из важнейших приемов работы с детьми дошкольного возраста. Игровой метод обучения способствует созданию заинтересованной, непринужденной обстановки, установлению психологически адекватной возрасту ситуации общения. В игровой деятельности раскрывается индивидуальность ребенка, формируются чувства коллективизма и взаимопонимания, развиваются творческие способности детей.

Хорошая, умная и занимательная игра активирует внимание детей, снимает психологическое и физическое напряжение, обеспечивает восприятие нового материала.

Игра - наш незаменимый помощник в обучении дошкольника. А дошкольник в силу своей возрастной специфики - искатель. Его внимание всегда направлено на то, что ему интересно. А интерес сопровождается положительными эмоциями. Зная эту особенность, стараюсь, чтобы процесс обучения проходил интересно, для этого предоставляю детям возможность самостоятельно проявлять инициативу, творчество. Одним из средств, обеспечивающих не только качественный, но и увлекательный процесс обучения, бесспорно, является система игровых, творческих заданий на основе методов и приемов ТРИЗ.

ТРИЗ-педагогика появилась в нашей стране в 80-е годы прошлого столетия.

В ее основу легла Теория Решения Изобретательских Задач (ТРИЗ), которую

разрабатывал уникальный человек, намного опередивший свое время – Генрих

Саулович Альтшуллер (1926-1998) - советский ученый, изобретатель, писатель фантаст. Он сформулировал основное положение ТРИЗ: «Все системы развиваются по определённым законам; эти законы можно выявить и использовать для создания алгоритма решения открытых изобретательских задач». [1, с.5].

Задачи использования ТРИЗ технологии

1. Развитие нестандартного системного гибкого мышления. Умения отслеживать причинно – следственные связи видеть логические закономерности происходящих событий.
2. Воспитание интереса к поисковой деятельности.
3. Стремление разрабатывать необычные варианты решения задач.
4. Формирование целостной картины мира.
5. Развитие речи памяти творческого воображения.

Всё грандиозное начинается с малого. Игры и упражнения с элементами ТРИЗ можно использовать и на занятиях. Я считаю, что применение их на практике делает процесс обучения не только занимательным, но и более простым и эффективным.

ТРИЗ для дошкольников:

- это система коллективных игр, занятий, призванных не изменять основную программу, а максимально увеличить её эффективность.

- это «управляемый процесс создания нового, соединяющий в себе точный расчёт, логику, интуицию», так считал основатель теории Г.С.Альтшуллер.

При использовании элементов ТРИЗ заметно активизируется творческая и мыслительная активность у детей, так как ТРИЗ учит мыслить широко, с пониманием происходящих процессов и находить своё решение проблемы. Изобретательство выражается в творческой фантазии, придумывании чего-то, что потом выразится в различных видах детской деятельности – игровой, речевой, художественном творчестве и др.

А теперь мне бы хотелось рассказать, какие игры я использую в своей работе.

Интересно на занятиях проходит игра « Хорошо - плохо». Она знакомит детей с противоречиями. Это один из способов показывать жизнь ребенку такой, какая она есть, - противоречивой. Каждый день и каждый час мы сталкиваемся с массой противоречивых явлений и понятий (если я рано встану, то успею на работу, но не высплюсь; если полечу на самолёте, то доберусь быстрее, но билет стоит дороже).

Мы рассуждаем с детьми, например, осень - это хорошо или плохо. Плохо - почему? Хорошо - почему? Вопрос «Почему?» заставляет детей постоянно находить в одном и том предмете, действии плохие и хорошие стороны.

**Хорошо – плохо (игра с младшего дошкольного возраста).**

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 бы у тебя болели бы зубы, а ты не заметил.

То есть вопросы идут по цепочке.

**Ознакомление с окружающим миром.**

В: Человек изобрел огонь. Огонь-это хорошо, почему?

Д: От него становиться тепло. Папа разведет костер, будет весело.

В: Огонь - это плохо. Почему?

Д: Это опасно, может быть пожар. Если дом сгорит, то людям жить будет негде.

**Живая система.**

В: Листопад - это хорошо?

Д: Да! Земля становиться красивой, листва шелестит под ногами.

В: Листья под ногами - плохо. Почему?

Д: Не всегда можешь увидеть кочку, обувь запылиться или будет мокрая, если после дождя.

**Варианты игры**

Чайник: хорошо, потому что в нем можно нагреть воду для чая,

Чайник: плохо - можно обжечься;

Дождь: хорошо, потому что «напоит» растения и животных,

Дождь: плохо, потому что люди промокнут, может залить норки;

Эта игра учит детей самостоятельно находить противоречивые свойства.

Выбираю любой объект, который нейтрален для детей (не связан с жестко положительными или отрицательными эмоциями) и предлагаю детям придумать плюсы и минусы для такого явления. Вопросы задаются по принципу: «что-то хорошо - почему?», «что-то плохо - почему?».

В проведении многих игр нам помогает мышонок Пик. Он появился осенью и настолько понравился нашим детям, что он теперь живет в нашей группе и участвует во многих режимных и образовательных процессах.

От его лица задаются проблемные вопросы, с ним проводятся обучающие диалоги по теме образовательной деятельности. Мышонок Пик активно выражает свое мнение, спрашивает и уточняет непонятное, порой ошибается, запутывается, не понимает. Детское стремление общаться и помогать ему существенно увеличивает активность и заинтересованность.

Вот один из примеров. Приходит мышонок Пик с завязанным горлом — «заболел». Дети начинают ему сочувствовать («болеть плохо»), а он начинает доказывать, что хорошего есть в болезни («все любят, жалеют», «можно телевизор весь день смотреть», «мама всегда рядом» и др.).

Предлагаю назвать, что же плохого в болезни. В результате анализа выяснили, что, хотя в болезни есть и хорошее, и плохое, лучше все-таки не болеть.

Такая игра постепенно подводит детей к пониманию противоречий в окружающем мире.

Часто использую на занятиях метод мозгового штурма. Детям нравиться обсуждать ситуацию, из которой, на первый взгляд, нет реального выхода. Например, мы с ребятами решали такие проблемы:

-Как спасти колобка от лисы (уйти другим путем, спрятаться под листвой, нанять охранника для колобка, подговорить медведя напугать лису, выпустить зайца - приманкой).

-Как выгнать лису из зайкиной избушки.

-На чем рисовать, если нет бумаги.

Благодаря мозговому штурму дети делают вывод, что из любой, казалось бы, безвыходной ситуации всегда можно найти выход. Таким образом, у них формируются основы рационального мышления.

Хотелось бы еще рассказать об одном из методов, который позволяет решить проблему творческого сочинительства, это метод каталога. Его цель - составить сказку из слов, выбранных наугад. Для этого беру любую книгу, обычно хрестоматию, и задаю вопросы, на основе которых и будет строиться сюжет, а ответ дети ищут в книге, произвольно указывая место в тексте. Для детей младшего возраста - использую иллюстрации, для детей постарше можно использовать слова из книг, если дети успешно владеют навыками чтения. Предлагаемый ход сказки:

-Жил - был... -И был он какой...

-Умел делать что...

-Делал он это потому, что… и т.д.

Дети очень любят составленные таким образом сказки, так как сюжеты получаются интересными, благодаря неожиданным характеристикам и сравнениям.

Очень любят дети играть в игру «Данетка». Она помогает детям находить существенный признак в предмете, слушать и слышать ответы других, точно формулировать свои мысли, т.к. для того чтобы угадать, какой предмет

находится у ведущего, можно на поставленный детьми вопрос отвечать только «да» или «нет».

Правила игры:

Карточки из комплекта, например, «Мебель» раскладываются на столе. Вначале чтобы показать детям правила игры я проигрываю ее с Игрушкой. Затем играю вместе с детьми.

Выбирается ведущий. Он задумывает один из предметов мебели, изображенных на карточке. Другие игроки должны отгадать задуманный предмет, задавая наводящие вопросы, на которые ведущий может отвечать только «Да» или «Нет».

Можно выкладывать картинки не только из одного тематического набора, а также составлять свои комплекты с картами разных тем. Примерный ход игры:

На столе раскладываются картинки «Мебель».

Игрок: Это большого размера?

Ведущий: нет.

Игрок: У этой мебели есть ножки?

Ведущий: Да.

Игрок: У нее есть спинка?

Ведущий: Да Игрок: Это стул?

**«А что потом?»**

Эта игра может постепенно усложняться, в зависимости от возраста ребенка. Вы называете начальное явление, а следующему игроку необходимо продолжить цепочку последовательности в правильном порядке.

• Сначала осень, а потом? — Зима, а потом? — Весна, а потом? — Лето.

• Сначала вторник, а потом? — Среда.

• Сначала вечер, а потом? — Ночь.

• Сначала завтрак, а потом? — Обед.

С детьми постарше можно использовать более сложные понятия:

• Сначала глина, а потом? — Ваза, кирпич, скульптура.

• Сначала бревно, а потом? — Дом, бумага, шкаф.

• Сначала молоко, а потом? — Каша, какао, масло, сметана.

• Сначала ягоды, а потом? — Компот, варенье, джем, кисель.

Но сегодня мне хотелось бы остановится, более подробно, на игре, который я активно применяю в работе, это Круги Луллия, или как я представляют их детям «Чудесные кольца или загадочные круги».

Автор этого приспособления, которое представляет собой несколько кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень (по типу пирамидки) французский монах Раймонд Луллий (13-14 век).

Игры с «Кругами Луллия» можно условно разделить на три типа:

- игры на подбор пары.

- игры с элементом случайности в установке колец.

- игры на развитие творческого воображения.

• В работе с детьми дошкольного возраста целесообразно, в зависимости от возрастных особенностей, использовать 2-4 круга разного диаметра с количеством секторов от 4-8. Использовать круги Луллия можно очень широко – в познавательной деятельности, развитию речи, в формировании элементарных математических представлений, рисованию, в творческой деятельности и, конечно же в сочинительстве и фантазии.

Нельзя не отметить универсальность игрового материала. Используя лишь несколько колец, можно получить либо разные варианты игры, либо дополнения к проводимой игре. Детям очень нравится это пособие. Они с удовольствием самостоятельно заменяют кольца, комбинируют задания, пытаются сами определить цель и правила игры.

Варианты кругов с картинками могут быть самыми разнообразными, в зависимости от того, какую ставите цель. Хочу обратить ваше внимание на некоторые варианты.

Формы работы:

Круги Луллия можно использовать на индивидуальных и подгрупповых ООД (организованной образовательная деятельность) и как часть ООД.

Ожидаемые результаты: развитие языка и познание мира в их взаимосвязях; развитие творческого мышления и воображения; обогащение словарного запаса; свобода в своих высказываниях; переход от односложных предложений к развернутым текстам; формулировка и решение проблемы.

Игры с «Кольцами Луллия» целесообразно проводить и вне ООД в качестве игровых упражнений (индивидуально или с подгруппой детей).

Этих игр множество, но их можно условно разделить на группы:

1.Игры на подбор пары и соотнесение объектов («Найди, где живёт и чем питается», «Назови детёныша»).

2.Игры с элементом случайности в установке колец («Найди по форме и назови сколько», «Уменьшаем-увеличиваем»).

3.Игры на развитие творческого воображения («Чей детёныш?», «Когда это бывает?»).

4. Игры для формирования фонематического слуха, грамматического строя речи и обучения грамоте: «Найди заданный звук в начале, середине и конце слова», «Чей дом?» («берлога чья? Медвежья»). «Чей нос, чей хвост?», «Назови сколько?», «Уменьшаем, увеличиваем

Перед детьми сначала ставиться реальная задача, затем после того как знания прочно закрепились можно переходить к заданиям фантастического характера. Существует множество комбинаций, нужно только хорошо пофантазировать.

Представляю вашему вниманию некоторые игры.

**Игра «Мамы и детеныши»**

1. На одном круге располагаю картинки с изображением животных (собака, курица, лиса и т. д.), на другом - их детенышей

2. Взрослый раскручивает круги. Например, под стрелкой оказались изображения собаки и цыпленка.

Задание: подумать и сказать, каким образом мама-собачка будет ухаживать за одиноким цыпленком - кормить, согревать, гулять и т. д.

**Игра «Необычные вещи**»

Материал. На стержне - 2 круга с изображением объектов на большом, частей этих объектов - на маленьком.

Задание: раскрути круги, посмотри и назови, что оказалось под стрелкой (например, здание и крылья самолета). Придумай историю о том, как дом научился летать.

**Игра «Необычное животное»**

Материал: 1 круг - Головы животных, 2 круг - Хвосты животных, 3 круг - Разные варианты ног животных, 4 круг -Туловища животных.

Для детей старшего возраста было дано задание: раскрути круги, посмотри, какие части тела оказались под стрелкой из полученного результата нарисуй фантастическое животное, придумай название, среду обитания, чем питается.

Дети рассказали, куда они поселили новых животных, чем они питаются, комфортно ли им на нашей планете.

**Игра «Новая сказка»**

Материал: На первом - герои знакомых сказок, на втором - «отрицательные герои», на третьем круге - волшебные предметы.

Задание: раскрути круги и посмотри, что оказалось под стрелкой. Например, герой - кот Леопольд, волшебный предмет - ковер-самолет, «враг» - гуси-лебеди. Придумай историю, которая могла бы с ними произойти.

Сказку дети сочиняют моментально, практически без подсказок. У ребят настолько развито воображение, фантазия, что по их сказкам можно печатать новые книги.

Дети самостоятельно играют с «Кругами Луллия» в свободное время, где закрепляют материал, отработанный на занятиях. Дети с удовольствием заменяют круги, комбинируют задания, пытаются сами определить цель и ход игры. Оно многофункционально и формирует навыки сотрудничества, взаимодействия и самостоятельности.

Это далеко не все методы и приемы технологии ТРИЗ. Но даже на рассказанных мной видно, насколько они интересны, необычны и помогают развить у ребенка речь, творческое мышление и воображение. Я заметила, что дети стали более общительными, не боятся высказать свое мнение, применяют полученные знания в повседневной жизни. Дети вместе со мной учатся нестандартно мыслить, создают собственные творения, развивают свою фантазию.

Дети, играя в ТРИЗ, видят мир во всем его многообразии. ТРИЗ учит находить позитивные решения возникающих проблем, что очень пригодится ребенку и в школе, и во взрослой жизни. Не надо плакать и огорчаться, если тебе достался кислый лимон, - сделай из него лимонад. И может быть, тогда в мире станет на одного несчастного человека меньше и на одного счастливого больше.

**Литература**

1. Елена Рябинина «Калейдоскоп мышления» «ТРИЗ плюс» triz-plus.ru «Вытворяндия». 38 стр