«Что такое ТРИЗ — технология в дошкольном образовании»

Для того чтобы успешно развивать творческие способности **дошколят**, **родители должны знать**, чем интересуется их ребёнок, а уже затем оказывать влияние на формирование его интересов в практической деятельности. Следует активизировать и собственную творческую активность малыша, только тогда можно добиться желаемого результата в его развитии и в усвоении новых знаний. В этом **родителям может помочь ТРИЗ технология** – теория решения изобретательских задач.

***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.)*Перед детьми ставится задача, которую нужно решить. Каждый ребенок предлагает свой *«выход из ситуации»*. Ситуации могут быть как реальные (например: семья уезжает в отпуск на месяц, кто будет поливать цветы в квартире? Как можно определить время, если нет часов, так и выдуманные, сказочные (например: как найти самого умного человека в королевстве? Как перенести воду в решете).

**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:

• *Морфологический анализ;*

• *Мозговой штурм;*

• *Системный оператор;*

• *Метод противоречий.*

***Морфологический анализ***

Цель этого метода - выявить все возможные варианты решения данной проблемы, которые при простом переборе могли быть упущены.

Знакомство с морфологической таблицей следует начинать с простой одномерной таблицы – *«Волшебной дорожки»*. На ней можно установить любые показатели: цвет, форму, размер, материал и др. в зависимости от цели занятия. По этой дорожке путешествует Герой *(объект)* и с ним происходят самые невероятные изменения.

В гости к детям приходит, например, Колобок. Он какой? Круглый, румяный, мягкий, веселый…. Решил Колобок погулять по разноцветной дорожке.

Колобок отправился в путешествие и покатился по красной дорожке. Каким он стал? *(Красным)* На что похож? (на помидор, красное солнышко, цветок, красное колечко от пирамидки, шарик у погремушки и т. п.) Как думаете – понравилось ему? Чем, почему? А потом он посмотрел вокруг – весь мир тоже стал красным… (Можно предложить детям посмотреть через красное стеклышко или красную прозрачную пластмассу) Все вокруг красное - и небо, и столы-стульчики, и вода… Как думаете – это Колобку понравилось? Не очень, наверное, хорошо, когда все красное…

Взял Колобок немного красной краски *(или красный фломастер, карандаш)* и покатился дальше. Закатился на синюю дорожку. Каким Колобок теперь стал? На что похож? И все вокруг тоже стало синее *(посмотреть через синее стеклышко или пластмассу)*.

Взял Колобок немного синей краски *(фломастер, карандаш)* и покатился дальше. Закатился на … какую дорожку? *(зеленую)* и стал каким? На что он теперь стал похож?

Взял Колобок немного зеленой краски *(фломастер, карандаш)* и покатился дальше. Закатился на… желтую дорожку. Каким он стал? На что похож?

В конце занятия Колобок дарит детям все краски *(фломастеры, карандаши)* и предлагает порисовать *(или раскрасить приготовленные заранее картинки)*

Аналогично Колобок путешествует и по другим дорожкам, изменяясь по форме, размеру, материалу.

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 незапланированное 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:*

П р о т и в о р е ч и я. Вопрос *«Почему?»* заставляет детей постоянно находить в одном и том предмете, действии плохие и хорошие стороны.

Поиграем в игру *«Хорошо – плохо»*.

Возьмём самое простое хорошо знакомое слово *«дождь»*.

Хорошо: Лягушкам весело. Всё растёт. Песни под дождь хорошо сочинять. Всё чистит, моет. Наступает весна. Бегать по лужам. Гулять в резиновых сапогах. Грибной дождь. Радуга. Ручьи бегут. От бегущих капель красивые узоры на стекле.

Плохо: Костёр не развести. Влажность большая. Плохая видимость. Можно простудиться. Нельзя гулять. Нарушает планы. Шумно. Грязь. Расходы на одежду. Наводнение.

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

***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.