

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №11 «Звездочка»» городского округа город Шарья Костромской области

Развитие творческого воображения дошкольников посредством технологии ТРИЗ.



Педагог-психолог: Абрамова Е.В.

Учителя-логопеды:

Соколова О.М.

Тихомирова Н.А.

Шарья, 2021

Наше время-это время больших перемен. Современное общество нуждается в людях, способных принимать нестандартные решения, умеющих творчески мыслить, решать сложные проблемные ситуации.

Важно, чтобы современный ребенок овладел не только определенной суммой знаний и умений, а мог бы активно мыслить, уметь находить выход из любой ситуации, делать выводы, доказывать, объяснять, обладать определенной речевой активностью. Поэтому мы, специалисты, в своей работе особое внимание уделяем развитию речи и творческого мышления и воображения своих воспитанников.

Одним из результативных способов формирования познавательно-речевой активности, а также творческого воображения, является **метод ТРИЗ** - теория решения изобретательских задач.

Главная задача этой технологии – научить ребенка думать нестандартно и находить собственные решения. Игры с применением технологии ТРИЗ используются в нашем дошкольном учреждении для развития у детей творческого воображения, креативного мышления, аналитико-синтетических способностей, активизации познавательной деятельности, развития конвергентного и дивергентного мышления. ТРИЗ для дошкольников – это система коллективных игр, упражнений по решению творческих и изобретательских задач, содействует развитию качеств творческой личности, способствует преодолению застенчивости, замкнутости, развивает самостоятельность и активность ребенка. ТРИЗовский прием активно используется нами по поиску новых идей, развитию творчества. При этом задействуется игровая, речевая деятельность, а также продуктивная деятельность.

Используя элементы ТРИЗ в работе с дошкольниками, 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.

Работа по системе ТРИЗ должна осуществляться постепенно.

Для решения тризовских задач можно выделить **4 этапа работы**

1. Учим ребенка находить и различать противоречия, которые окружают его повсюду.
2. Учим детей фантазировать, изобретать.
3. Решение сказочных задач и придумывание разных сказок с помощью специальных методов ТРИЗ.
4. Учим детей находить выход из любой сложной ситуации, применяя полученные знания.

Основные методы ТРИЗ используемые в работе с детьми:

- Мозговой штурм
- Метод фокальных объектов
- Морфологический анализ
- Метод эмпатии
- Тризовские игры и т. д.

В арсенале ТРИЗ существует огромное количество различных методов и приемов. Некоторые игры очень эффективно помогают решить коррекционные задачи в работе логопедов, психологов, из них и сложилась небольшая картотека игр с элементами ТРИЗ.

В работе с детьми по развитию речи применяют 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.

Суть его в том, что в ходе непринуждённой беседы предлагаются самые различные варианты решения предложенной задачи. Главным условием успеха работы является безусловное запрещение оценки и критики предложенных вариантов. Более того поощряются самые неожиданные необычные предложения. Последующим этапом метода является выборка идей или конкретных решений.

На первом этапе дети знакомятся с каждым компонентом в отдельности в игровой форме. Учатся находить и разрешать противоречия в объектах и явлениях, которые его окружают, знакомятся с проблемой многофункционального использования объекта, проводится исследование объекта: что- то в нем хорошо, а что- то плохо, что-то вредное, что- то мешает, а что- то нужно. Здесь можно использовать игры: *«Хорошо-плохо»*, *«Черное – белое»*, *«Вперед- назад»* *«Паучок плетет паутину»*.

Игра *«Хорошо-плохо»* - мозговой штурм для совершенствования умения выделять противоречия в предметах. Для этого выбираем объект и предлагаем найти положительные и отрицательные качества данного объекта. В эти игры можно начинать играть уже с детьми 4-го года жизни.

В начале берем объект, который не вызывает у детей положительных или отрицательных ассоциаций. Так как дети более склонны называть положительные стороны объекта, на 1-м этапе игры называем плохо, дети хорошо. Детей 5-го года жизни можно делить на две команды, одна команда называет хорошо, другая - плохо, соревнуясь, кто больше назовет качеств. В работе со старшими дошкольниками берем объекты, имеющие для детей социальную значимость, и учимся находить противоречивые свойства (*«В следующем году мы пойдём в первый класс - это хорошо или плохо?»*).

На втором этапе можно выстраивать Цепочку противоречий. Называется какая-либо ситуация, первый игрок говорит, чем она хороша, второй – чем плоха, третий снова чем хороша и т.д., чередуются положительные и отрицательные ее стороны.



Игра- ТРИЗ «Чёрное и белое»

Детям предлагается классифицировать положительных и отрицательных персонажей по их домикам. (Кто может жить в черном домике? (волк; баба Яга, Бармалей и др.). А кто может жить в белом домике? (Белоснежка, Красная шапочка, Дюймовочка и др.). Затем детям предлагается проявить фантазию и предложить свои варианты ответов. Что будет если заяц, снег, сахар вдруг станут чёрными? Что будет если дорога, грязь, туча станут белыми?

Также использую метод «эмпатии». Его суть в полном отождествлении себя в качестве кого-то или чего-то. Например, мы собрались мыть руки, я спрашиваю детей, о чём сейчас думает мыло, если дети затруднялись, то первые варианты давала я сама - боится, что мы его испачкаем своими руками, радуется тому, что оно поможет сделать руки чистыми и т. д. Потом предлагаю взять образ животного, цветка и т. д. Дети быстро поняли смысл игры и представляли очень интересные варианты ответов.

Метод «Синектика» построен на поисках аналогий, похожестей. Используя приёмы этого метода, мы учим детей сравнивать, находить в предметах и явлениях общие и отличительные признаки. Например, игра «Теремок».

Детям раздаются игрушки, карточки с изображениями или любые предметы, которые есть рядом. Один из детей выбирается хозяином теремка. Другие по очереди подходят к домику и просят в него:

-Тук, тук, кто в теремочке живет?

- Я - пирамидка. А ты кто?-

- А я – яблоко. Пусти меня к себе жить!

- Скажешь, чем на меня похоже – пущу.

Гость сравнивает оба предмета и называет найденные общие признаки. Например, он может сказать, что и у пирамидки есть зелёное колечко, и яблоко зелёное. Если у него это получается, то он становится хозяином теремка. И

дальше игра продолжается. Если кто-то не может ответить, то помогают остальные дети. Как вариант игры - можно сравнить предметы и найти не только сходство, но и их отличие. Очень любят дети игры-перевоплощения, в основе которых лежит прием личностной аналогии - эмпатии.

В ходе игры ребенку предлагают представить себя в качестве какого-нибудь предмета или явления.

Например: «Представь, что ты превратился в цветок? О чем ты мечтаешь? Кого боишься? Кого любишь?».

Можно организовать такую игру в группе. Представь, что ты «СТУЛ». Что чувствует стул вечером, когда уже все ушли? Игра развивает аналитические способности ребенка, а также его эмоциональную сферу, умение сопереживать объекту, ставить себя на место.

Так же можно использовать наглядное пособие «Круги Луллия», с помощью которого у детей формируется осознанное отношение к процессу комбинирования информации. Например, на сектора первого, самого большого круга прикрепляют изображения животных (*собака, кошка и др.*) ; на сектора второго - их детенышей (*щенка, котенка, и т. п.*) ; третьего – пищу, которую едят эти животные (*кость, молоко и т. д.*). Нельзя не отметить универсальность игрового пособия, используя лишь несколько кругов, можно получить либо разные варианты игры, либо дополнение к проводимой игре. Полученные навыки дети закрепляют в самостоятельных играх с «*Речевыми кругами*» в свободное время. А самое главное, использование данного пособия, способствует формированию умения ребенка строить предложения, т. к. в основе лежит алгоритм.

Игра "Волшебные очки» формирует умение подбирать слова на звук; упражнять в согласовании с прилагательным. Дети одевают очки разного цвета (формы, и называют слова на изучаемый звук с использованием данного цвета (*формы*)). Например: [с] и зелёные очки – зелёные санки, зелёное солнце, зелёная собака. Можно обсудить с детьми получившиеся варианты – зелёная собака - когда это может быть? – игрушка или собака испачкалась зелёной краской и т. д.

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.

Сказка “Гуси – лебеди”. Новая ситуация: на пути девочки встречается серый волк.

Моделирование сказок

Вначале необходимо обучить дошкольников составлению сказки по предметно – схематической модели.

Приемы фантазирования

«Нарисуй добрую Бабулечку-ягулечку», где детям предлагается изменить образ Бабы-яги и превратить ее в добрую Бабулечку-ягулечку,

затем придумать для нее дом и воплотить этот образ на бумаге.

Можно предложить детям наборы геометрических фигуры, создать из них какой либо образ.

Игра: «Слово за слово» или «Поезд»

Суть игры заключается в подборе слов существительных или прилагательных, сходных по каким-либо качествам. Своими ответами дети составляют своеобразные вагончики, соединенные между собой. *(Например, исходное слово «Зима» - какая?-Снежная, холодная, морозная, серебряная .- А что ещё бывает серебряным? - Кольцо, цепочка, часы. - А какие бывают часы? - Наручные, напольные, ходики, песочные ... и т.п.)*

Игра «Один – много»

Суть игры - находить в одном предмете множество его составных частей. Закреплять понятие «один – много» и употреблять слова существительные в родительном падеже. *(Например: Ребята, сколько у меня расчесок? (одна). - Чего в расческе много? (зубчиков) и т.п.)*

Игра «Префиксы»

(Игра подходит для читающих детей) Цель игры - научить комбинировать слова с префиксами, получая новые интересные слова, придумывая рассказы.

На доске пишутся с левой стороны префиксы (аэро, мото, недо, само, аква, супер, авиа анти и т.д.) а с правой любые объекты (можно в картинках: поезд, стул, молоток, диван, сыр). Затем по примеру педагога дети присоединяют префикс к желаемому слову: автомолоток, супердиван и т.п. Далее дети обсуждают все интересные слова и называют их положительные и отрицательные стороны

Игры для автоматизации звуков

Игра «По кругу»

Дети сидят вокруг стола. В руках логопеда стопка перевернутых карточек с картинками на нужный звук. Первый игрок вынимает из этой стопки любую карточку, например «шубу», и придумывает какое-нибудь словосочетание, предположим: «Шуба пушистая». Картинка передвигается к следующему игроку. «Шуба теплая», «Шуба новая», и пр., - поочередно говорят участники игры, передвигая картинку по кругу. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку «шуба» у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

Игра «Антилогическое лото»

Для игры понадобятся две группы карточек с картинками на автоматизируемый звук. Названия картинок первой группы составляют тематические пары с названиями картинок второй группы.

Логопед поровну делит между игроками картинки первой группы. Они раскладываются рисунками вверх. Картинки второй группы логопед перетасовывает и раздает, перевернув их рисунками вниз. А дети, не глядя на картинки, накладывают их на свои карточки. Затем игроки поочередно открывают по одной перевернутой картинке. Предположим, что на «шкафу» оказалась карточка с изображением «клюшки». Игрок отвечает на вопрос логопеда: «Зачем шкафу клюшка?». Дети придумывают множество самых неожиданных и забавных связей между парами картинок и за каждую интересную «изобретательскую идею» получают очко. «Зачем белке лопата?», «Зачем самолету колбаса?» и т.д.

Игра «Запоминай-ка»

Для игры подбираются предметные картинки на автоматизируемый звук. Логопед перетасовывает картинки и выкладывает их попарно перед игроками. Двум участникам игры предстоит запомнить и назвать от пяти до двадцати (возможно и более) пар картинок. Логопед предварительно объясняет детям, что сделать это совсем не сложно, если «связывать» пары логически. Причем, чем забавнее и образнее эта связь, тем она надежнее.

Например: лошадь- велосипед; лошадь едет на велосипеде и т.д.

После того, как первый игрок вслух «свяжет» предложениями первые десять (или сколько сможет) пар слов, логопед предлагает второму игроку вспомнить, что лежит под каждой картинкой. Второй игрок отвечает, например: под велосипедом – лошадь и т.д. Проверяя правильность ответов, логопед показывает картинки каждой пары и меняет их местами. Теперь первому игроку нужно восстановить в памяти пары картинок в обратном порядке: под лошадью – велосипед и т.д.

В связной речи отражаются все особенности недоразвития высших психических функций, лексики, грамматики, фонетики. Развернутые смысловые высказывания детей с речевыми нарушениями отмечаются отсутствием четкости, последовательности изложения, отрывочностью. Для детей подчас бывает очень затруднительно составить небольшой описательный рассказ об объекте, еще более трудно дается им составление творческих рассказов.

Т.к. развитие связной речи - достаточно обширная и сложная задача, требующая поэтапного решения, мне бы хотелось остановиться лишь на некоторых приемах обучения творческим рассказам.

Игра «Сказка про самого себя»

Суть игры заключается в том, чтобы ребенок составил сказку о самом себе, наделив себя каким-либо волшебными свойствами и умениями. Это позволяет ребенку раскрепоститься и перенести на себя умения уже известных из

привычных сказок героев и предметов, которые им наиболее интересны и которыми им хочется владеть.

Игра «Коллаж из сказок»

Группе детей раздаются 5 карточек с героями сказок. Задача команды: придумать новую сказку с этими героями. Возможно, в сказке изменятся не только истории героев, но и их характеры. Придумывая сюжет новой сказки, дети самостоятельно продумывают весь ход истории и диалоги героев, что позволяет развить связную диалогическую и монологическую речь.

Игра «А что потом?»

Дети прослушивают начало какой-либо новой сказки, с обрыванием сюжета на каком-то интересном месте. А затем им предлагается придумать свое продолжение истории.

Кольца Луллия.

Еще одна находка в области ТРИЗ технологии – Круги (кольца) Луллия. Это пособие, созданное еще в 13 веке французским монахом Раймондом Луллия, в виде дисков разного диаметра нанизанных на общий стержень по типу пирамидки. Все эти диски подвижны и разделены на сектора от 4 до 8. При свободном вращении эти сектора совпадают, образуя какое-либо задание для ребенка.



Это пособие вносит элемент игры в занятие, помогает поддерживать интерес к изучаемому материалу. Однако, учитывая особенности детей дошкольного возраста, для своей работы я выбрала другую модификацию этого пособия в виде старого проигрывателя с двумя пластинками, в коробочке с окошком. Это позволяет сосредоточить внимание детей на конкретном задании и не отвлекаться на другие картинки и задания.

По своему желанию педагог может создать систему игровых упражнений для индивидуальных логопедических занятий с использованием кругов Луллия. С помощью этого пособия удобно закреплять произношение поставленных звуков в речи, а также развивать фонематические процессы (восприятие, представления, анализ и синтез). Например: Ребенку дается задание: 1) «Найди место звука в слове» (ребенок подбирает к выпавшей

картинке соответствующую схему; 2) «Объедини картинки, сходные по звучанию» (Рак-лак, мишка-миска); 3) «Придумай предложение с получившейся парой слов». Например: санки – шкаф (Санки стоят в шкафу. Санки положили на шкаф.)

«Волшебный поясок»

Это версия известной во всем мире игры «ДА-НЕТКА». Маленькие дети еще не умеют правильно строить предложения и задавать вопросы. Помочь справиться с этим сможет игра "Волшебный поясок", созданная для детей в возрасте от 4 до 8 лет. В игровой комплект входит поясок с десятью кармашками, 50 тематических карточек и методические рекомендации, которые научат правильно работать с этим игровым пособием.

Данное пособие я использую в своей практике как для обучения детей связным высказываниям, загадыванию несложных загадок, так и для развития фонематических процессов и закрепления правильного звукопроизношения, добавляя в комплект свои картинки на необходимый мне звук, а также изображения букв. (Например, ребенок загадывает какое-либо слово-картинку и дает другим участникам игры задание: «Отгадайте слово, которое начинается на звук «ш» (в поясок выставляется буква **ш**), оно легкое, как облако (на пояске выставляется картинка облака), круглое, как мяч и имеет хвостик, как кошка» (воздушный шар).

Игра «Да-да-да-когда».

Педагог бросает ребенку мяч, задавая какой-либо вопрос, например, «Собака бывает синяя?». Ребенок отвечает «Да-да-да». Педагог спрашивает «Когда?». Ребенок бросает мяч, отвечая на вопрос, например «Если она искупалась в синей луже» и пр.

Игра «Путешествие».

Перед ребенком выкладывается несколько различных предметов, или их изображений. Первый предмет отправляется в путешествие. Он по очереди встречает различные предметы. От каждого он может взять себе что-то необходимое: это может быть какой-либо признак (цвет, форма, величина, мягкость-гибкость и пр.), способность (расширяться, передвигаться и пр.), черту характера и пр. характеристики. Этот предмет-путешественник становится обладателем тех или иных свойств. Ребенок выбирает свойство и объясняет, для чего оно понадобится этому предмету. В конце игры можно предложить ребенку нарисовать, каким предмет стал к концу своего путешествия.

Для успешного использования ТРИЗ - технологии создаю соответствующую развивающую среду, которую предусматривает данная технология. Все пособия дети имеют возможность использовать в самостоятельной деятельности.

В результате использования в работе методов ТРИЗ, у детей возникает положительное эмоциональное отношение к занятиям, возрастает познавательная активность и интерес; они проявляют большую активность в

принятии самостоятельных решений. Помимо этого у детей расширяется кругозор, появляется стремление к новизне, к фантазированию; обогащается речь, она становится наиболее образной, увеличивается точность суждений. Из всего вышесказанного можно сделать вывод: методы ТРИЗ способствуют повышению уровня коммуникативной, информационной, познавательной потребностям, что особенно актуально в условиях реализации ФГОС.

Использование в коррекционной и развивающей работе элементов ТРИЗ дает неплохие результаты:

- развивается творческое воображение, дети начинают свободно фантазировать, ищут новые нетрадиционные решения поставленных задач, не боятся ошибок и нестандартных решений;
- у детей наблюдается повышенный интерес к предлагаемым заданиям, что делает работу по закреплению каких-либо навыков более эффективной;
- помогает снять психологические барьеры, убрать боязнь перед новым, неизвестным.

