

Этапы работы по использованию элементов ТРИЗ в воспитательно-образовательном процессе дошкольной образовательной организации

Современное общество предъявляет новые требования к системе образования подрастающего поколения и в том числе к первой его ступени – дошкольному образованию. Одна из первостепенных задач воспитания и обучения в дошкольных учреждениях, согласно вступившему в силу ФГОС - воспитание нового поколения детей, обладающих высоким творческим потенциалом. Но проблема заключается не в поиске одарённых, гениальных детей, а целенаправленном формировании творческих способностей, развитии нестандартного видения мира, нового мышления у всех детей посещающих детские сады.

Работа по системе ТРИЗ с детьми дошкольного возраста должна осуществляться постепенно.

Для решения тризовских задач можно выделить следующие этапы работы:

Цель первого этапа - научить ребенка находить и различать противоречия, которые окружают его повсюду. Что общее между цветком и деревом? Что общее между плакатом и дверью? и др.

Цель второго этапа - учить детей фантазировать, изобретать. Например, предложено придумать новый стул, удобный и красивый. Как выжить на необитаемом острове, где есть только коробки со жвачками?

Содержание третьего этапа - решение сказочных задач и придумывание разных сказок с помощью специальных методов ТРИЗ. Например, "Вас поймала баба-яга и хочет съесть. Что делать?".

На четвертом этапе ребенок применяет полученные знания и, используя нестандартные, оригинальные решения проблем, учится находить выход из любой сложной ситуации.

Рассмотрим более подробно деятельность и возможные методы на каждом этапе.

На 1 этапе можно учить детей находить и формулировать противоречивые свойства рассматриваемых предметов, явлений с помощью игры "Хорошо-плохо". Для этого выбираем объект и предлагаем найти положительные и отрицательные качества данного объекта. В эту игру 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?").

В игре “Наоборот” хорошо усваивается прием “противоположные значения”. Эта игра воспринимается детьми уже в 3-летнем возрасте. Вначале учим детей подбирать слова, противоположные по значению (функции).

Всестороннему знакомству с предметом или явлением помогает метод системного анализа. Он позволяет заглянуть в историю создания предмета, разложить предмет по деталям и даже заглянуть в будущее предмета. Системный оператор можно начинать использовать во 2-й младшей группе при знакомстве с предметами быта, ближайшего окружения, при описании игрушек. Вначале берём 3 экрана из 9. Со временем переходим к использованию всей 9-экранной системы. Систему характеризует оператор РВС (размер, время, стоимость). Меняя один из этих операторов, можно изменить свойства и качества предмета. Например, при решении задачи спасения Колобка, изменим оператор “размер”, увеличим Колобка так, чтобы лиса не смогла его проглотить. В сказке про Золушку меняется оператор “стоимость”.

После того, как дети научатся выявлять противоречия, пользоваться системным оператором, приступаем ко 2-му этапу работы по ТРИЗ-РТВ. Тому, чтобы найти принципиально новое решение мешает психологическая инерция, она есть даже у малышей. Первый вариант ответа на вопрос “Как спасти колобка” - “Убить лису”. Поэтому, следует раскрепостить мышление детей, дать волю фантазии, воображению и в то же время обращаю внимание на нравственную сторону решения вопроса. Это очень важно, так как на детей извне направлен мощный поток агрессивной информации и первыми ответами бывают “агрессивные” ответы: убить, поломать, выгнать и т.д. В условии задачи, как противоречие, закладываем нравственную сторону вопроса: “Как спасти колобка, не причинив вреда лисе”.

Таким образом, опираясь на полученные знания, интуицию, используя нестандартные, оригинальные решения малыши находят выход из сложной ситуации.

Методические рекомендации построения системы тренингов с детьми разного возраста

- При работе по данному методу рекомендуется фиксировать признаки, свойства предметов, называемые детьми. Эта часть работы требует динамики.
- Наглядность (изображения объектов, находящихся в "фокусе") не используется.
- Педагог демонстрирует уверенность в том, что объект с необычным признаком может быть в реальной жизни. Эмоционально реагирует на парадоксальные сочетания (удивление, восторг, радость, грусть).
- При выборе признаков объектов педагог исключает типичные значения признаков. Не выбираются для обсуждения признаки размера в значениях "большой - маленький"; признака формы в значениях "круглый -

квадратный"; признака цвета в значении "белый - черный". Не употребляются такие определения, как "красивый - некрасивый".

- Работа с детьми начинается с 3,5 лет. Педагог делает подборку словосочетаний, обозначающих объекты с нетипичными признаками. Обсуждается, когда (в каком случае) у объектов бывает такое свойство.

- ПР: когда бывает "мыльное дерево" или "клетчатый дом".

- С 4-4,5 лет детям предлагается перечислить признаки выбранного наугад объекта и поочередно рассмотреть их в сочетании с другим объектом. Обсудить неожиданные сочетания.

- Детям 5-7 лет предлагается рассмотреть свойства 2-3 объектов, а затем сфокусировать их на какой-либо объект.

- По итогам обсуждения организуется продуктивная деятельность.

Предложите детям назвать три любых объекта. Неплохо, если один из них будет представителем природного мира, второй – рукотворного, третий – вообще нематериальное понятие. Но это необязательное условие. Затем ребята называют как можно больше свойств выбранных предметов. \наиболее удачны качественные характеристики. Далее педагог выбирает объект, который будет модифицироваться и поочередно приписывает ему выбранные свойства, а дети объясняют, как это выглядит, и когда такое бывает.

Например, исходным объектом возьмем колыбель для малыша. Качества для нее нам «подарят»:

- **Человек** (толстый, кучерявый, ленивый, дружелюбный),
- **Белка** (пушистая, хвостатая, прыгучая),
- **Дом** (кирпичный, разрушенный, красивый).

Новый образ может получиться таким: толстая колыбель – значит глубокая и широкая, в ней много места, малышу просторно. **Кучерявая** она от большого количества подвешенных игрушек и погремушек. У колыбели нет ни гнутых полозьев, ни колесиков, она просто стоит на полу неподвижно, в нельзя укачать ребенка, поэтому ее называют **ленивой**. А **дружелюбная** она потому, что в ней так много места. Что малыш может пригласить к себе в гости другого малыша, и они там прекрасно разместятся и поиграют вместе. Чтобы малыш не ушибся. Стенки колыбели изнутри обиты **пушистым мехом**, а лоскутки меха, которые свешиваются по краям, напоминают **хвостики**. Матрац имеет внутри пружины, поэтому колыбелька **прыгающая**. **Кирпичный** оттенок делает ее очень **красивой**, а **разрушенный** вид она имеет только тогда, когда ребенок так распрыгается на пружинном матраце. Что все содержимое колыбельки полетит во все стороны.

Работая с дошкольниками по МФО, не следует стремиться к тому, чтобы дети сразу составляли вам связный рассказ-описание по всем признакам. На первых порах достаточно только лексического объяснения полученных словосочетаний, а для закрепления и обобщения предложите детям нарисовать то, что получилось в результате коллективного фантазирования.

Классическая форма метода, его непродуктивность как инструмента решения проблем.

МФО как метод развития ассоциативного и логического мышления.

Особенности использования в разных возрастных группах:

- **Младшая** - педагог сам задаёт нетипичные значения признаков объекту, а дети ищут оправдание ситуации (когда бывает лохматое дерево или усатый телевизор).

- **Средняя** - применение значений признаков одного объекта к другому. Например: кукла бывает какая? Когда таким бывает апельсин, другие объекты?

Старшая - классический вариант МФО, бином фантазии Дж.Родари

МФО удобен в работе с подгруппами детей или в индивидуальной работе. Но вместе с тем может быть использован и как отдельный прием на коллективном занятии. Например, при сочинении сказок можно «построить» образ главного героя, в занятиях по рисованию придумать необычный вид знакомого объекта. При этом рисунки детей будут отличаться индивидуальностью, так как каждый будет изображать объект с одной или несколькими характеристиками.

"Кольца Луллия"

В XIII веке французский монах Раймонд Луллий создал логическую машину в виде бумажных кругов. Оказывается, ее можно прекрасно использовать как средство развития речи у детей. «Кольца Луллия» — это что-то вроде компьютера, только для слов. Простота конструкции позволяет применять ее даже в детском саду. А эффект огромен — познание языка и мира в их взаимосвязи.

Принцип изготовления игры заключается в следующем. Вырезанные из картона круги разбивают на 4, 6, 8 секторов. Серединку вырезают. В каждый сектор помещают картинку. Подходы к подбору изображений могут быть разными. Например, на одном кольце — разнообразные деревья, на другом — их листья или семена. Другой вариант: на одном кольце — животные (домашние, дикие, рыбы, птицы), на другом — их «дома».

Для изготовления пособия возьмите два прямоугольных куса оргалита, шириной, равной диаметру ваших колец, и длиной на 2—4 см меньше двух диаметров колец. На нижней пластине, в местах предполагаемых центров колец, укрепите штыри. По периметру соорудите небольшой бортик, а с нижней стороны прикрепите ножки. Вырежьте в верхнем прямоугольнике окошечко так, чтобы были видны совмещенные картинки. Крышка никак не укрепляется, а просто накладывается на бортики основания.

Для свободного и удобного вращения колец предлагаем использовать основу в виде старых грампластинок. Круги удобно вращать за выступы, которые образуются в результате того, что ширина пособия на 2—4 см меньше двух диаметров пластинок.

Подготовка к игре:

1. Установить пособие на столе.

2. Снять крышку.
3. На пластинки сверху уложить выбранные кольца с картинками.
4. Закрыть крышкой.
5. Раскручивать за выступающие справа и слева края пластинок.

Игры с использованием пособия «КОЛЬЦА ЛУЛЛИЯ»

Нельзя не отметить и 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 колец:

Для игр с экологическим содержанием:

- № 1 Сосна, береза, орешник, липа, ель, дуб, рябина, клен.
- № 2 Семена и плоды вышеперечисленных деревьев и кустарника.
- № 3 Листья вышеперечисленных деревьев и кустарника.
- № 4 Лиса, пчелы, медведь, белка, собака, птица.
- № 5 Нора, гнездо, дупло, улей, будка, берлога.
- № 6 Орел, цапля, соловей, ворона, чайка, гусь, ласточка, аист.
- № 7 Разные формы птичьих клювов.
- № 8 Разные виды птичьих ног.
- № 9 Разные виды птичьих крыльев.
- № 10 Город, деревня, лес, море, горы, болото.
- № 11 Любые животные
- № 12 Детеныши животных кольца № 11.

Для игр по формированию звуковой культуры речи, грамматического строя речи и обучению грамоте:

- № 13. 1. Картинки с изображением предметов со звуком «Р» в начале, середине и конце слова...
- № 13.2... со звуком «Л», «Ш», «Ч» и т. д.
- № 14 Схемы для поиска заданного звука.
- № 15 Символы, обозначающие большой и маленький размер.
- № 16 Цифры от 1 до 8.
- № 17 Символы: нос, глаз, зубы, уши, хвост, лапы.
- № 18 Любые предметы.

Игры с «Кольцами Луллия» можно условно разделить на три типа.

I. Игры на подбор пары

В одном из окошек устанавливается картинка, пара к которой подбирается путем прокручивания второго кольца. В этих играх одной картинке 1-го кольца обязательно должна соответствовать одна картинка 2-го кольца.

Игры экологического содержания.

«НАЙДИ, ГДЕ ЖИВЕТ» — кольца № 4 и 5.

«НАЗОВИ ДЕТЕНЬША» — кольца № 11 и 12.

«С ЧЬЕЙ ВЕТКИ ДЕТКИ?» — кольца № 1 и 2; № 2 и 3; № 1 и 3.

«КРЫЛЬЯ, НОГИ И КЛЮВЫ» — кольца № 6 и 9; № 6 и 8; № 6 и 7.

«ПОДБЕРИ МЕСТО ОБИТАНИЯ» — кольца № 6 и 10.

Игры для формирования фонематического слуха, грамматического строя речи и обучения грамоте:

«НАЙДИ ЗАДАННЫЙ ЗВУК В НАЧАЛЕ, СЕРЕДИНЕ И КОНЦЕ СЛОВА» —

кольца № 14 и 13.1, 13.2.

«ЧЕЙ ДОМ?» — кольца № 4 и 5 («Берлога чья? Медвежья».)

II. Игры с элементом случайности в установке колец

В этих играх дети одновременно раскручивают оба кольца. Ответ ребенка зависит от того, какая комбинация выпадет в окошке. В таком варианте игр любая картинка 1-го кольца сочетается с любой картинкой 2-го кольца и наоборот.

Именно из-за элемента случайности в установке картинок эти игры больше нравятся детям. Если каждое ваше кольцо имеет по 8 картинок, то возможны 64 комбинации!

Игры на формирование звуковой культуры речи, грамматического строя речи и обучение грамоте:

«ЧЕЙ НОС, ЧЕЙ ХВОСТ» — кольца № 17 и 11.

«НАЗОВИ, СКОЛЬКО» — кольца № 16 и 6; № 16 и 1; № 16 и 4; № 16 и 18.

«УМЕНЬШАЕМ, УВЕЛИЧИВАЕМ» — № 15 и 17.

III. Игры на развитие творческого воображения

Для этих игр подбираются кольца как для первого типа игр, но при этом раскручиваются оба кольца. Далее обсуждается несовместимая на первый взгляд комбинация. Например, совпали картинки колец № 11 и 12. Задаем вопросы: «Как могло случиться, что зайчиха стала воспитывать лисят, как она будет о них заботиться, чему станет учить. Заранее договариваемся с детьми, что ситуации сказочные, нереальные, значит можно дать волю фантазии.

Кольца № 4 и 10.

Комбинации:

Лиса в море. Может быть, лису везут пароходом в новый зоопарк?

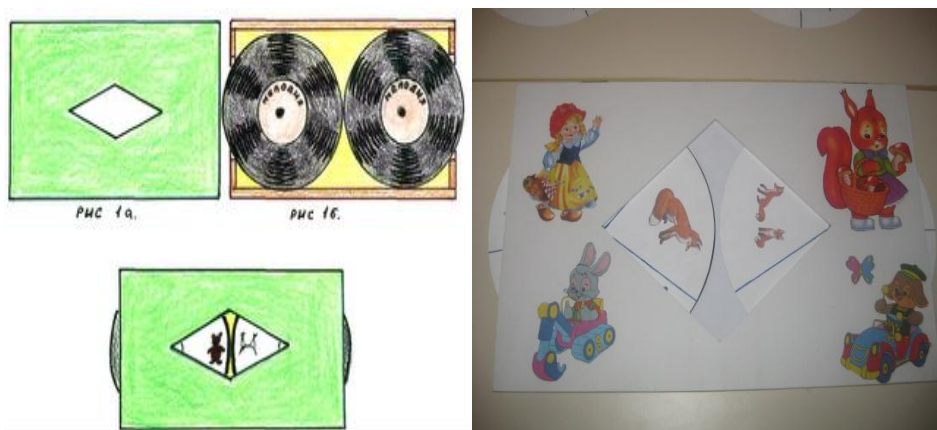
Лиса в болоте — погналась за добычей, вот и завязла бедная.

Лиса в деревне — опять кур крадет.

Лиса в городе — в зоопарке и т. д.

Кольца № 6 и 10 можно использовать для обсуждения вопроса, почему птица не может жить в данной местности.

Варианты колец каждый педагог может выбрать самостоятельно, можно придумать свои варианты колец и способы игр и заданий к ним. К этому процессу могут подключиться и сами дошкольники.



Литература, рекомендуемая для чтения

1. Афонасьева Л. А. Технология «ТРИЗ» (теория решения изобретательских задач) как фактор развития творческих способностей дошкольника [Текст] // Проблемы и перспективы развития образования: материалы VIII Междунар. науч. конф. (г. Краснодар, февраль 2016 г.). — Краснодар: Новация, 2016. — С. 98-100.
<https://moluch.ru/conf/ped/archive/187/9691/>
2. Сидорчук Т.А. Методика формирования у дошкольников квалификационных навыков. – М., АРКТИ, 2010 г.
3. Сидорчук Т.А., Кузнецова А.Б. Обучение дошкольников творческому рассказыванию по картине. Ульяновск, 2007.
<http://dob.1september.ru/article.php?ID=200200414>