

Мастер-класс для педагогов  
«Развитие творческого потенциала детей.  
Применение методов ТРИЗ в детском саду»

Мастер-класс может быть полезен воспитателям, педагогам дополнительного образования. Подробно представлен специальный набор методов и приемов технологии ТРИЗ, системно используемых для развития творческой личности.

**Цель:** систематизировать знания педагогов в области ТРИЗ – педагогики; дать в руки воспитателям инструмент по конкретному практическому воспитанию у детей качеств творческой личности, способной понимать единство и противоречие окружающего мира, решать свои маленькие проблемы; познакомить с методикой проведения игр и упражнений по технологии ТРИЗ.

## ХОД МАСТЕР- КЛАССА

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.

Одной из эффективных педагогических технологий для развития творчества у детей является ТРИЗ технология - Теория решения изобретательских задач. ТРИЗ — была разработана бакинским учёным, писателем-фантастом Генрихом Сауловичем Альтшуллером.

В детские сады технология ТРИЗ пришла в 80-х годах. Но, несмотря на это и сейчас остаётся актуальной и востребованной педагогической технологией. Адаптированная к дошкольному возрасту, технология ТРИЗ позволяет воспитывать и обучать ребёнка под девизом «Творчество во всём».

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.

Применение ТРИЗ в обучении дошкольников позволяет вырастить из детей настоящих выдумщиков, которые во взрослой жизни становятся изобретателями, генераторами новых идей. Также ТРИЗ – технология развивает такие нравственные качества, как умение радоваться успехам других, желание помочь, стремление найти выход из затруднительного положения.

ТРИЗ технология имеет большой арсенал методов и приёмов работы, которые уже показали свою эффективность в работе и адаптированы для дошкольников.

Как же ввести элементы ТРИЗ в жизнь ребенка?

Данную работу необходимо проводить поэтапно:

**Первый этап:** Научить находить и разрешать противоречия в объектах и явлениях, которые его окружают, развить системное мышление, т. е. умение видеть окружающее во взаимосвязи всех компонентов. На данном этапе можно использовать следующие приёмы и методы.

### **Игра "Да - Нетка" или "Угадай, что я загадала"**

Эта игра дает возможность научить детей находить существенный признак в предмете, классифицировать предметы и явления по общим признакам, слушать и слышать ответы других, строить на их основе свои вопросы, точно формулировать свои мысли.

**Правила игры:** загадывается объект животного или рукотворного мира, дети задают вопросы об этом объекте. На вопросы можно отвечать только «да» или «нет». Воспитатель обращает внимание детей на то, что первые вопросы должны быть наиболее общие, объединяющие сразу несколько признаков.

Предлагается игра для педагогов «Волшебная шкатулка», необходимо угадать что в шкатулке задавая вопросы, на которые можно ответить либо да либо нет. В шкатулке конфета

### **Приём Робинзона.**

Формирует умение находить применение казалось бы совсем ненужному предмету. Может проводиться в виде игры «Аукцион» в старшем дошкольном возрасте. Воспитатель предлагает детям предмет (например, фантик от жвачки, колпачок от ручки и др.) и просит придумать ему как можно больше применений. Предмет «продается» тому, кто сделал последнее предложение.

Следующий вариант использования этого метода: воспитатель предлагает детям представить себя на пустынном острове, необходимо выжить на этом острове, используя только этот предмет. (Представьте, что на острове есть только много конфет. Ведь нужно и жильё, и одежда, и пища.) Как, используя только их, выжить в течение многих лет? Из обёрток конфет можно одежду сделать. Построить жильё, заворачивать еду.

## **Игры на сравнение систем**

### **Игра «Теремок»**

Детям раздаются картинки с изображением различных предметов. Воспитатель или ребенок исполняет роль ведущего. Сидит в «теремке». Каждый проходящий в «Теремок» сможет туда попасть только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего.

Примечание: похожими объекты могут по следующим признакам: по назначению (по функции, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу).

**Второй этап:** научить детей изобретать предметы с новыми свойствами и качествами: новую игрушку, необычное платье, подарок и т. д.

**Метод фокальных объектов (МФО)**– перенесение свойств одного объекта или нескольких на другой. Работу по М.Ф.О. можно начинать с детьми 4-го года жизни. Этот метод позволяет не только развивать воображение, речь, фантазию, но и управлять своим мышлением. Изначально нужно выбрать объект, с образом которого будем работать. Можно до поры хранить его в тайне от детей. Затем детям предлагается назвать три любых объекта. Хорошо, если один из них будет представителем природного мира, второй — рукотворного, третий — вообще нематериальное понятие. Но это условие необязательно. Затем дети называют как можно больше свойств и качеств названных объектов. Названные свойства и качества приписываются к изначально выбранному объекту, дети объясняют, как это может выглядеть и при каких условиях такое бывает.

### **Приём Типовое фантазирование**

Этот метод хорошо использовать при обучении детей творческому рассказыванию. Придумывать, фантазировать можно не вслепую, а с использованием конкретных приемов:

- ✓ Уменьшение - увеличение объекта (выросла репка маленькая-премаленькая. Продолжи сказку);
- ✓ наоборот (добрый Волк и злая Красная Шапочка);
- ✓ дробление - объединение (придумывание новой игрушки из частей старых игрушек или невероятного живого, отдельные части которого представляют собой части других животных);
- ✓ оператор времени (замедление - ускорение времени: нарисуй себя через много лет, нарисуй своего будущего ребенка или какой была твоя мама в детстве);
- ✓ динамика - статика (оживление неживых объектов и наоборот: Буратино - живое дерево; Снегурочка - живой снег; Колобок - живое

тесто и т. д.). Дети сами могут выбрать объект, а затем оживить его, придумать название. Конфета стала живой, и...

**Третий этап:** Решаем сказочные задачи и придумываем новые сказки.

### **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.

Сказки, по-новому. Этот метод помогает по – новому взглянуть на знакомые сюжеты.

Старая сказка – "Крошечка - Хаврошечка" Сказка по – новому – "Хаврошечка злая и ленивая".

На третьем этапе кроме, сказок можно придумывать Лимерики.

### **Игра «Создание лимерика»**

Лимерик – это английский вариант организованной нелепицы (частушки). Он должен быть сказочным, загадочным, можно даже использовать непонятные слова, но чтобы рифма сохранялась.

Лимерик состоит всего из 5 строк. Первая, вторая, пятая строки – рифмуются между собой, третья и четвертая – рифмуются между собой. Сюжетно лимерик строится по двум вариантам.

#### **Вариант 1.**

1 строчка - кто и откуда ,пол и возраст из местности,

2 строчка – какой? обладает качеством,

3-4 строчка – которое проявляется как,

5 строчка – что вызывает реакцию людей...

Жила-была дама приятная,

На вид совершенно квадратная.

Кто бы с ней ни встречался,

От души восхищался:

«До чего ж эта дама приятная!»

Вариант 2.

1 строчка – Кто и откуда? пол, возраст из местности,

2 строчка – Что сделал? совершает поступок,

3 – 4 строчка - Что из этого получилось? Как он это делал? который приводит к последствиям,

5 строчка – реакция на этот поступок или к каким последствиям это привело

Один старичок на Багамах

Валялся в лиловых пижамах.

Он ел свое манго

Под музыку танго -

Счастливый старик на Багамах!

В течение 5 минут постарайтесь придумать лимерик.

Понятно ли вам задание? Пожалуйста, приступаем.

Молодцы, вы творчески подошли к созданию лимерик.

**Четвертый этап: Обучаем детей находить выход из любой сложной ситуации.**

**Метод мозгового штурма.**

Он представляет собой эффективный метод решения проблемы, основанный на стимулировании творческой деятельности. Участникам обсуждения предлагают высказать как можно больше вариантов решений. Результатом является единогласно принятое решение. Этот метод можно широко использовать при обсуждении проблемных ситуаций, чтении сказок, рассказов.

Пример, сказка Лиса и козел. Дети сами придумывали окончание сказки. Зачем лиса позвала к себе в колодец козла?

Ответы были следующие:

Чтобы он воды попил (по сказке ему пить хотелось, чтобы ей скучно не было одной, чтобы помог ей выбраться, она на него встанет, чтобы его съесть, а из косточек смастерить лестницу и по ней вылезти.

А на самом деле конец сказки следующий.

Прыгнул сдуру козел, чуть лисы не задавил. А она ему:

- Эх, бородатый дурень, и прыгнуть-то не умел - всю обрызгал.

Вскочила лиса козлу на спину, со спины на рога, да и вон из колодца.

Чуть было не пропал козел с голоду в колодце. Насилу-то его отыскали и за рога вытащили.

В ходе реализации этого метода развиваются коммуникативные способности детей: умение вести спор, слышать друг друга, высказывать свою точку зрения, не боясь критики, тактично оценивать мнения других и т. п. 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.

Изобретательские задачи должны быть доступны детям по возрасту. Тематами мозгового штурма могут быть такие:

- ✓ как уберечь продукты от мышей;
- ✓ как не намочнуть под дождем;
- ✓ как мышам достать сыр из-под носа кота;
- ✓ как выгнать лесу из зайкиной избушки;
- ✓ как потушить пожар, если в доме нет воды;
- ✓ как не дать медведю залезть на теремок и развалить его;
- ✓ как оставить кусочек лета в зиму и другие

- У Красной Шапочки совсем износилась ее шапка. Она попросила бабушку сшить ей новую. Бабушка выполнила просьбу любимой внучки и сшила ей красивую шапку ко дню рождения. Внучка была очень довольна. Но бабушка, по рассеянности, подарила внучке такую же шапочку на Новый год, на 8 Марта и еще на семь праздников. Девочка, чтобы не огорчать бабушку, взяла все 10 шапок. Но что ей с ними делать?

- Кот из сказки «Кот в сапогах» потерял сапог. В одном сапоге ходить неудобно, босиком он ходить отвык. Как теперь быть коту?

-Ира потеряла в школе варежки, искала, искала, но найти не смогла, а на улице очень холодно и до дома далеко. Как дойти до него, не заморозив руки?

-Мачеха велела к обеду испечь пироги. Чем Золушке раскатать тесто?



## Метод Синектика

Это так называемый метод аналогий:

- ✓ личностная аналогия (эмпатия). Предложить ребенку представить самого себя в качестве какого-нибудь предмета или явления в проблемной ситуации. Примерные варианты заданий:
  - изобрази будильник, который забыли выключить;
  - покажи походку человека, которому жмут ботинки;
  - изобрази рассерженного поросенка, встревоженного кота, восторженного кролика;
  - представь, что ты животное, которое любит музыку, но не умеет говорить, а хочет спеть песню. Прохрюкай «В лесу родилась елочка...», промяукай «Солнечный круг...» и т. д.
- ✓ прямая аналогия. Основывается на поиске сходных процессов в других областях знаний (вертолет — аналогия стрекозы, подводная лодка — аналогия рыбы и т. д.). Пусть дети находят такие аналогии, делают маленькие открытия в сходстве природных и технических систем.
- ✓ фантастическая аналогия. Решение проблемы, задачи осуществляется, как в волшебной сказке, т. е. игнорируются все существующие законы (нарисуй свою радость — возможные варианты: солнце, цветок; изобрази любовь — это может быть человек, растение) и т. д.

Пример: На экспериментировании при изучении темы «Знакомый незнакомец апельсин» в конце рисовали рисунки «Фантастический апельсин» -летающий (с крыльями, прыгающий (на ножках, смеющийся апельсин.

Дошкольный возраст уникален, ибо как сформируется ребенок, такова будет его жизнь, именно поэтому важно не упускать этот период для раскрытия творческого потенциала каждого ребенка.

Закончить своё выступление хотелось бы игрой, направленной на выявление противоречий- “Хорошо-плохо” - Для этой игры выбираем объект и предлагаем найти положительные и отрицательные качества данного объекта. В эти игры можно начинать играть уже с детьми 4-го года жизни.

Игра с педагогами конфета это хорошо, потому что....