

«Дошкольный возраст уникален,  
ибо как сформируется ребёнок,  
такова будет и его жизнь, именно  
поэтому важно не упустить этот  
период для раскрытия творческого  
потенциала каждого ребёнка»

*С.И.Гин*

Семинар-  
практикум  
«Развитие  
творческого  
мышления

ТРИЗ-педагогика – теория решения изобретательских задач. Основатель - Генрих Саулович Альтшуллер, изобретатель, писатель-фантаст. С 1987 года теория используется в детских садах. В её основе лежит воспитательная система, построенная на теории развития творческой личности.

Основным средством педагогического воздействия в ТРИЗ-педагогике является система творческих заданий. Предлагая дошкольникам эти задания, важно учитывать *дидактические принципы*:

1. *Свобода выбора* – в любой деятельности нужно предоставлять ребёнку право выбора.
2. *Открытость* – ребёнок должен работать с задачами, не имеющими одного правильного решения, он должен находить разные способы этих решений.
3. *Деятельность* – постигая новое или закрепляя старое, ребёнок должен действовать.
4. *Обратная связь* – педагог контролирует, проверяет усвоение детьми знаний, умений, так как в новых творческих заданиях могут быть элементы предыдущих.
5. *Идеальность* – творческие задания не требуют специального оборудования, а могут быть спонтанными, неожиданными.

Для детей дошкольного возраста в ТРИЗ выделились разделы: РТВ – развитие творческого воображения; РТС – развитие творческих способностей. Это самые игровые разделы ТРИЗ.

Развитое воображение, а тем более творческое, необходимо для любого человека. И развивать его надо с раннего возраста.

Воображение-психический процесс, заключающийся в создании новых образов путем переработки материала восприятий и представлений, полученных в предшествующем опыте.

Существуют *два вида воображения* (по Л.Выготскому):

- воссоздающее – это представление новых объектов в соответствии с их описанием, схемой;
- творческое – самостоятельное создание новых образов в процессе творческой деятельности.

Поощрение творческих проявлений особенно важно в дошкольном возрасте, ведь в детском творчестве проявляются личность ребёнка, его эмоции, чувства, настроение. Н.А. Ветлугина отметила, что в творчестве ребёнок активно открывает что-то новое для себя, а для окружающих – новое о себе.

Чтобы **стимулировать творческую активность детей** и устранить отрицательное воздействие психологической инерции, используются различные методы и приёмы, применяемые в решении изобретательских задач (ТРИЗ). Вот некоторые из них:

### ***1. Мозговой штурм***

Мозговой штурм предполагает постановку изобретательской задачи и нахождения способов ее решения с помощью перебора ресурсов, выбор идеального решения. Изобретательские задачи должны быть доступны детям по возрасту.

Темами 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.

Напомним правила мозгового штурма:

- ) исключение всякой критики;
- ) поощрение самых невероятных идей;
- ) большое количество ответов, предложений;
- ) чужие идеи можно улучшать.

Анализ каждой идеи идет по оценке "хорошо - плохо", т.е. что-то в этом предложении хорошо, но что-то плохо. Из всех решений выбирается оптимальное, позволяющее решить противоречие с минимальными затратами и потерями.

Результаты мозгового штурма должны быть непременно отражены в продуктивной деятельности: нарисовать свой кусочек лета в зиму; вылепить продукты, которые стали недоступны мышам и т.д.

Воспитатель должен предложить детям свои оригинальные варианты решения задачи, что позволяет стимулировать их воображение и вызывать интерес и желание к творческой деятельности.

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.

## ***2. Синектика***

Это так называемый метод аналогий:

а) 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.;

б) 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;

в) 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.

Синектика всегда проводится в паре с мозговым штурмом.

**МЕТОД МОРФОЛОГИЧЕСКОГО АНАЛИЗА** появился в середине 30-х годов XX века, благодаря швейцарскому астрофизику Ф. Цвикки, который использовал его исключительно для решения астрофизических задач. В работе с дошкольниками этот метод очень эффективен для развития творческого воображения, фантазии, преодоления стереотипов. Суть его заключается в комбинировании разных вариантов характеристик определённого объекта при создании нового образа этого объекта. Цель этого метода - выявить все возможные факты решения данной проблемы, которые при простом переборе могли быть упущены.

Обычно для морфологического анализа строят таблицу (две оси) или ящик (более двух осей). В качестве осей берут основные характеристики рассматриваемого объекта и записывают возможные их варианты по каждой оси. Например, изобретаем новый стул. На одной (вертикальной) оси отложены возможные формы, на другой (горизонтальной) - возможный материал, из которого он может быть сделан.

Затем выбираются различные сочетания элементов разных осей (стеклянный квадратный стул - для принцессы, он красивый, удобный, но может легко разбиться; железный круглый стул - для пианиста, на нем можно легко повернуться, так как он крутится, но тяжело сдвинуть с места и т.д.) Перебираются все возможные варианты. В продуктивной деятельности дети изображают каждый изобретенный новый стул. Можно предложить детям придумать новую кровать, ковер, игру (в последней по одной оси можно выложить часть тела, с помощью которой можно играть, а по другой - приспособления для игры: мяч, ракетка, скакалка и т.д.).

Приведем пример применения метода с использованием "ящика", т.е. таблицы.

Чтобы создать новый образ какого-либо объекта, нужно выделить как можно большее количество критериев и характеристик этого объекта по каждому из критериев. Как показывает практика, лучше всего начинать работу по методу морфологического анализа со сказочных образов. Например, необходимо создать новый образ Ивана-царевича. Наше воображение рисует нам образ молодого человека, доброго, смелого, сильного, красивого и т.п. Не будем пока отказываться от данного образа. Выделим основные критерии, по которым можно охарактеризовать этот сказочный персонаж: возраст, место жительства, внешний вид, средство передвижения, одежда и т.д. Для удобства можно занести данные характеристики в таблицу

#### **4. Возможные варианты характеристик по выделенным критериям**

Возраст Место жительства Средство передвижения Стиль  
одежды Характер Ребёнок Дворец Конь Спортивный костюм Добрый Подросток Многоэтажный  
дом Автомобиль Праздничный наряд Вредный Юноша Лес Ролики Строгий  
костюм Нытик Старик Детский сад Лыжи Шорты и майка Весельчаки т.д. и т.д. и т.д. и т.д. и т.д.  
Чем больше критериев выбрано, тем более подробно будет описан новый образ. В их число  
можно внести привычки героя, хобби, особенности общения, особенности частей тела, цвет  
волос, глаз и т.д. Характеристик по каждому из критериев также может быть сколь угодно  
много.

Произвольно выберем из каждого столбца по одной характеристике и соединим воедино.  
Могут получиться очень интересные образы. Например, Иван-царевич - вредный подросток,  
одетый в праздничный наряд, проживающий в детском саду и передвигающийся на лыжах. Или  
старик-весельчак в спортивном костюме, живущий в лесу и передвигающийся на роликах. Сразу  
хочется придумать историю о таком герое. Сколько простора для детского воображения!  
Аналогично можно работать и с рукотворными предметами: придумать новый фасон платья,  
марку автомобиля, спроектировать дворец, разработать новую модель часов и т.д.  
Затруднения вызывает то обстоятельство, что дошкольники не умеют хорошо читать и им  
трудно удержать в памяти большое количество характеристик объекта. В этом случае  
воспитателю необходимо продумать, какими символами он будет обозначать их  
Используя морфологическую таблицу, можно, комбинируя героев, места событий и сюжеты  
знакомых сказок, сочинять новые волшебные истории. При этом необходимо сразу определить,  
кто будет злым, а кто - добрым героем, с каким злом будут бороться герои, какие волшебные  
силы будут помогать, какие - мешать и т.д.



**Метод каталога** позволяет в большой степени решить проблему обучения дошкольников творческому рассказыванию. Не секрет, что творческое рассказывание даётся дошкольникам с трудом в силу небольшого опыта монологической речи и бедности активного словаря. Метод каталога был разработан в 20-х годах XX века профессором Берлинского университета Э. Кунце. Этот метод успешно адаптирован к работе с дошкольниками.

Для работы понадобится любая детская книга с минимальным количеством иллюстраций. Желательно, чтобы текст был прозаическим. Взрослый задаёт детям вопросы, на основе которых будет строиться сюжет, а ответ дети ищут в книге, произвольно указывая пальце в любое место на странице. Слова попадают самые разные, никак не связанные между собой. Выбранные методом "тыка" слова связываются в историю, сказку. Воспитатель может преобразовывать одни части речи в другие. Беседа проводится в быстром темпе, используются разные эмоциональные реакции на каждое новое словосочетание. Главное здесь - грамотно составить вопросы и расположить их в нужной последовательности. При составлении вопросов следует учитывать некоторые общие особенности построения структуры сказок: наличие положительного и отрицательного героев; зло, причинённое отрицательным героем; борьба положительного героя со злом; присутствие друзей и помощников и у положительного, и у отрицательного героев, присутствие волшебства.

Последовательность вопросов может быть следующей: О ком сочиняем сказку? Он добрый или злой герой? Какое добро (зло) он делал? С кем он дружил? Кто им мешал? Каким образом? Как добрый герой боролся со злом?

Чем всё закончилось? Предполагаемый ход действия сказки:

.Жил-был... 2.И был он какой?. Умел делать что?. Делал он это, потому что...Но в это время жила-была...Она была...

.Однажды между ними случилось...Им помогла... Сделала она это, чтобы... и т.д.

Вопросы можно варьировать в зависимости от развёртывания сюжета. Это требует от воспитателя некоторого навыка работы с данным методом, умения вовремя сориентироваться и сформулировать новые вопросы, не предусмотренные изначально. По ходу составления необходимо фиксировать придуманный сюжет с помощью символов, знаков, схем, рисунков и т.п. Не следует ожидать, что дети с первого раза сочинят интересную, красивую историю. Как показывает практика, первоначально дошкольникам трудно преодолеть психологическую инерцию и стереотипы: они повторяют идеи друг друга, дублируют события знакомых сказок, иногда вообще молчат. Первые истории, придуманные детьми, как правило, примитивны, неинтересны и кратки. Воспитателю следует помогать детям, подсказывать варианты развития событий, поощрять удачные находки. Постепенно рассказы становятся всё более распространёнными, интересными, волшебными, увлекательными.

Данный метод эффективен в работе с группой детей (от двух до пяти).

**Метод фокальных объектов (МФО)** предложен американским психологом Ч. Вайтингом. Суть метода заключается в том, что к определённому объекту "примеряются" свойства и характеристики других, ни чем с ним не связанных объектов. Сочетания свойств оказываются иногда очень неожиданными, но именно это и вызывает интерес. Это усовершенствованный метод каталога. Он позволяет найти идеи новых, оригинальных товаров широкого ассортимента: различных сувениров, игр, реклам. Хорошо зарекомендовал себя как способ снятия психологической инерции у взрослых и детей.

Цель МФО - установление ассоциативных с различными случайными объектами.

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.

Детям предлагаются два-три слова и быстро выделяются свойства каждого из названных предметов или явлений.

**Например: стол метеорит**

круглый искрящийся

кухонный горячий

пластмассовый стремительный

Затем дается новое слово, к которому применяются уже названные свойства.

**Например, машина:**

стремительная - быстро едет;

горячая - везет горячий хлеб;

искрящаяся - летающая тарелка;

кухонная - с которой продают готовый завтрак, обед, ужин и т.д.

Придуманные детьми идеи также отражаются в рисовании, лепке, аппликации.

Метод фокальных объектов направлен на развитие у детей творческого воображения, фантазии, формирование умения находить причинно-следственные связи между разными объектами окружающего мира, на первый взгляд, ничем не связанные друг с другом.

## *Да-нет-ка*

Этот метод 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. Как правило, первый вопрос: - это живое? В зависимости от ответа перебираются общие категории предметов и явлений. Например, если загаданный объект из живого мира, то следующие вопросы должны отражать категории живого мира: это человек? Это животное? Это птица? Это рыба? и т.п. Когда общая категория установлена, задаются более конкретные вопросы о составляющих характеристиках этой категории.

Например, если выбранный объект является животным, то спросить можно домашнее ли это животное? Хищное? Травоядное? и т.д. Далее следуют вопросы, основанные на догадках, до тех пор, пока объект не будет угадан.

## *Метод Робинзона*

Формирует умение находить применение казалось бы совсем ненужному предмету. Может проводиться в виде игры "Аукцион" в старшей и подготовительной группе. 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, где есть только... (возможные варианты: скакалки, битые лампочки, жвачки, пустые консервные банки и т.д.). Необходимо выжить на этом острове, используя только этот предмет. (Представьте, что на острове есть только много жвачек. Как, используя только их, выжить в течение многих лет? Ведь нужно и жилье, и одежда, и пища.) Дети придумывают варианты одежды из оберток и фантиков, строят дома из жвачек и т.д.

## *Типовое фантазирование*

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

изобретательская задача дошкольного творчества

а) уменьшение - увеличение объекта (выросла репка маленькая-премаленькая. Продолжи сказку);

б) наоборот (добрый Волк и злая Красная Шапочка);

в) дробление - объединение (придумывание новой игрушки из частей старых игрушек или невероятного живого, отдельные части которого представляют собой части других животных);

г) оператор времени (замедление - ускорение времени: нарисуй себя через много лет, нарисуй своего будущего ребенка или какой была твоя мама в детстве);

д) 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.

## ***Системный оператор***

Одной из важнейших задач обучения является задача закрепления и систематизации полученных знаний. В теории формирования сильного мышления (одно из направлений ТРИЗ) есть такое понятие: *системный оператор*. Работа с системным оператором предполагает формирование у ребёнка умение анализировать и описывать систему связей любого объекта материального мира: его назначение, динамику развития в определённый отрезок времени, признаки и строение и др. Таким образом, рассматривая объект, дети определяют, из каких частей он состоит, его видовую принадлежность (транспорт, игрушка, одежда, строение и т.д.). Кроме того, дети выясняют историю возникновения данного объекта, какой предмет выполнял его функции до его появления, этот предмет аналогично анализируется. Далее детям предоставляется возможность представить себе, каким станет объект в будущем: его функции, внешний вид, как он будет называться и т.п. Информация заносится в таблицу.

Целесообразно предложить детям закрепить полученные результаты схематично или в рисунке (особенно будущее объекта)

В случае, когда объектом, т.е. системой, является *пылесос*, данная таблица может выглядеть следующим образом : домашняя утварь бытовая техника бытовая техника **веник пылесос скоростной аппарат по уборке помещений** прутья и верёвка, скрепляющая и удерживающая прутья вместе корпус, шланг, щётка, колёсики, шнур с вилкой, кнопка для включения *составляющие пылесоса в будущем полностью зависят от фантазии и воображения детей* **прошлое настоящее будущее**

Если объект для рассматривания выбран из нерукотворного мира, а из мира, например, природы, то целесообразно рассмотреть его развитие во времени, проследить его изменения в его внешнем виде в определённый отрезок времени. Например, *дерево*. корни, тонкий невысокий ствол, ветви корни, высокий толстый ствол, ветви, листья, плоды корни, сухой обрубок ствола саженец дерево пень растение леса растение леса-**прошлое настоящее будущее**

Таким образом, дети учатся производить системные раскладки, анализировать и описывать систему связей между объектами окружающей действительности, строить разного рода классификации по выделенному признаку.

Технология ТРИЗ пользуется ещё многими методами и приёмами, успешно применяемыми в обучении детей дошкольного возраста. Она позволяет развивать воображение, фантазию детей, позволяет преподносить знания в увлекательной и интересной для них форме, обеспечивает их прочное усвоение и систематизацию, стимулирует развитие мышления дошкольников, проявление творчества как детьми, так и педагогами. ТРИЗ работает на принципах педагогики сотрудничества, ставит детей и педагогов в позицию партнёров, стимулирует создание ситуации успеха для детей, тем самым, поддерживая их веру в свои силы и возможности, интерес к познанию окружающего мира.

## ***Этапы работы по использованию элементов ТРИЗ в воспитательно-образовательном процессе дошкольного учреждения***

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.

В результате деятельности с применением технологии ТРИЗ у детей снимается чувство скованности, преодолевается застенчивость, развивается воображение, речевая и общая инициатива, повышается уровень познавательных способностей, что помогает детям освободиться от инерции мышления.



*Методику ТРИЗ можно назвать школой творческой личности, поскольку её девиз - творчество во всем: в постановке вопроса, в приёмах его решения, в подаче материала. В ней нет методов, в привычном смысле слова, есть инструмент, с помощью которого воспитатели и родители сами изобретают свою педагогику, озарённые светом детских идей. Нет и воспитания в привычном его значении, есть способ овладения навыками, которые позволяют жить интересно, всем вместе и творить себя: и воспитателю, и родителям, и детям.*

Спасибо  
за внимание!