**Использование технологии ТРИЗ и РТВ для развития творческого мышления.**

*Корчагина Любовь Александровна,*

*воспитатель МДОУ детский сад № 6*

*«Медвежонок» город Ртищево*

*Саратовской области.*

«Духовная жизнь вашего ребенка полноценна тогда, когда он живет в мире игры, сказки, фантазии, творчества. Без этого он-засушенный цветок». В.А.Сухомлинский.

Мы все хотим, чтобы наши дети были умными и здоровыми, А вот как конкретно это сделать, чтобы получилось привычно и легко? Что может вдохнуть в нашу педагогику? Новый импульс-теория решений изобретательских задач. Главное достоинство этой теории в том, что она на основе диалектической логики позволяет резко повысить творческие способности каждого. Педагоги хорошо знают, что любой ребенок может быть творческой личностью, он от рождения является потенциально талантливым. И только неправильное воспитание, и обучение губит в детях ростки этой одаренности в зародыше.

В период введения ФГТ и ФГОС в работе дошкольных учреждений используется много различных программ и технологий. Наш детский сад работает по программе «Детство» Т.И. Бабаевой, которая предлагает применять в работе технологию «ТРИЗ», так как данная технология не просто развивает фантазию, а учит мыслить системно, с пониманием происходящих процессов.

Каждый ребенок талантлив, но его надо научить ориентироваться в современном мире, чтобы при минимуме затрат достигать максимального успеха.

Как этого добиться?

Необходимо научить ребенка находить и разрешать противоречия, которые окружают его повсюду. Очень важно развивать системное мышление, т.е. учить видеть мир во взаимосвязи всех его компонентов. Например, детям было предложено найти общее между деревом и цветком. Помимо стандартных ответов: « И дерево, и цветок растут в земле, их греет солнышко, поливает дождь», слышу ответ Школьникова Ярослава

« Цветок может расти на дереве». Учу детей изобретать. Например сообщаю им, что они попали на необитаемый остров, где есть только коробки с жвачками. Вопрос: Как же там выжить? Дети предложили построить из коробок дом, а вместо раствора использовать жвачку. Так же с помощью коробок, фантиков сделать необходимую мебель и даже одежду.

Важную роль играет решение сказочных задач и придумывание новых сказок опять же с помощью принципов и методики технологии « ТРИЗ». Соприкасаясь с миром сказки, дети впервые познают простые жизненные истины и мудрость. В хорошо известной русской народной сказке « Заюшкина избушка», нужно выгнатьлису из избушки. Как сделать, чтобы лиса ушла сама?

Ответы детей:

* Построить новую избушку для лисы, да такую, чтобы лиса сама ушла;
* Закрыть трубу ветками;
* Спрятать дрова.

Так же учу детей находить выход из любой сложной ситуации. Экстремальные ситуации могут быть разные.

Например:

- Через несколько секунд у нас в группе начинается пожар и пока он маленький, его еще можно потушить, но во всем детском саду нет воды. Где же ее взять?

Ответы детей:

* Взять воду из аквариума, предварительно переселив рыбок в банку с водой из того же аквариума;
* Накрыть огонь одеялом;
* Затоптать ногами;
* Засыпать землей из цветов.

- Чтобы вы сделали, если к вам постучались в квартиру, а вы дома одни?

* Сидел бы тихо;
* Спросил бы « кто там?», но дверь не открыл;
* Сказал бы, что мама отдыхает.

Технологию « ТРИЗ» я стараюсь использовать в разных видах деятельности: в организованной деятельности, в играх и индивидуальной работе.

***Применяю технологию «ТРИЗ» в организованной деятельности по речевому развитию.***

* ***Метод на выявление противоречий.***

Например:

**Игра «Хорошо - плохо».**

**Цель:** учить различать разные свойства в предмете или явлении. Игру я включила в организованную деятельность на тему «Здравствуй гостья зима». Дети отметили, что хорошего, а что плохого в зиме; что им нравиться зимой, а что не нравиться.

Что хорошего в зиме?

* Можно кататься на лыжах, санках, играть в снежки, кататься с горки, скользить по ледяной дорожке;
* Строить крепость;
* Лепить снежную бабу и различных животных;
* Новогодний праздник, Дед Мороз со Снегурочкой, подарки.

Что плохого в зиме?

* Холодно, мороз;
* Можно простудиться;
* Нет цветов;
* Мало птиц;
* Замерзли речки, нельзя купаться.

- *Использую прием оживления.*

* На кого похожа зима?;
* Во что одета? Какие волосы?;
* Что на голове?
* ***Метод «эмпатии» ( представь себя на месте какого-то предмета):***

Каким бы ты стулом хотел быть?

* Красивым, удобным;
* Крутящимся;
* Мягким, как подушка;
* Пушистым, как кошка.

- *Придумывание сказок.*

* ***Метод добавления.***

Показ на картинках основных героев сказки, а последняя картинка не по сказке.

Цель: придумать сказку по данным картинкам, развивать речь детей; воображение, фантазию. Например: Красная Шапочка, бабушка, волк и вертолет.

* ***Метод фантоидеи****.*

Дать группе или ребенку фантастическую идею.

Например: Красная Шапочка полетела жить на Марс (ребенок должен развить сюжет).

*- Составление сюжетного рассказа.*

Например: Представь, что ты стал домашним животным.

* Кем бы ты хотел стать?
* Чтобы ты ел?
* Чем бы занимался?
* Кто бы был твоим хозяином?
* Как бы он к тебе относился?
* Где бы ты спал?
* Какой бы ты приятный сюрприз хотел бы получить от хозяина?

***Применяю технологию «ТРИЗ» в организованной деятельности по художественно-эстетическое развитию)***

* ***Изобретательный метод на выявление художественных способностей детей.***

*1. Игра в кляксы.*

Берется лист бумаги, на нем клякса, его сгибают несколько раз, затем разворачивают и выявляют на что похоже.

* ***Психорисование.***

Дается лист бумаги и карандаш. Дети, закрыв глаза в течении 20-30 сек. Водят карандашом по бумаге произвольно, открыв глаза дети пытаются увидеть что-то конкретно и уже сознательно дорисовать увиденное.

* ***Волшебный листок.***

Даются листки с нарисованными геометрическими фигурами, на каждом разные, по одному. Предлагается детям дорисовать, чтобы получился законченный рисунок.

1-ый уровень - низкий, когда рисуют в фигуре ( колобок, окно );

2-ой уровень - средний, подрисовывают ( цветок, дом );

3-ий - высокий, когда геометрическая фигура становится лишь элементом для большого рисунка ( машина, кошка, вагоны и т. д. ).

Еще на занятиях по художественно-продуктивной деятельности я использую такие элементы ТРИЗ, как превращение, представление, игра «Хорошо-плохо».

Все эти элементы помогают развивать у детей творческие способности, разговорную речь, фантазию.

***Применяю технологию « ТРИЗ» в организованной детельности по области «Познавательное развитие».***

Использую карточки - схемы, на которых изображены схематично человечки (человечки с поднятыми руками: обозначение - твердые; руки на поясе - жидкие; человечки танцуют - газообразные: дым, пар).

Предложила детям сварить борщ.

Что мы берем вначале? ( кастрюлю ).

Как вы думаете, какие человечки живут в кастрюле? (твердые).

Каждый будет представлять из себя то, из чего состоит борщ

Как ведут себя твердые человечки? ( крепко держаться за руки). « Овощи» и «мясо» берутся за руки.

А что-нибудь жидкое в борще есть? ( вода, бульон). Какой бульон? ( жидкий ).

Как же ведут себя жидкие человечки? (поставили руки на пояс и закачались).

Закипел бульон и пошел пар. А пар из каких человечков? ( из газообразных). Вот борщ готов, осталось налить его в тарелку, Тарелка твердая. Кто будет тарелкой ?

А теперь «борщ», залезай в тарелку. Что же у нас получается? В борще есть разные маленькие человечки - твердые, жидкие, газообразные: мясо, овощи, бульон, пар. Вкусный борщ вы мне помогли сварить.

Как вы думаете, какие человечки живут в снегу? ( твердые). Как они держаться за руки? (показ схемы). Если этот снег принести в комнату или подержать его в руке, что с ним будет? (растает).

Какие в нем человечки будут жить? (жидкие).Если эту воду поставить на огонь, что произойдет? ( вода закипит ).В какие человечки превращаются жидкие человечки? (газообразные).

***Технологию « ТРИЗ» также применяю и в совместной деятельности воспитателя с детьми.***

Организованная деятельность должна быть интересна детям и построена таким образом, чтобы ре­бенок захотел *самостоятельно* продолжить эту деятельность: сочинять стихи, сказки и т.п. Для этого он должен научиться ясно представлять себе объект рассказа (пред­мет, событие), уметь анализировать и отби­рать основные свойства и качества, устанав­ливать причинно-следственные, временные и другие отношения между предметами и явлениями. Несомненно, при этом встает проблема развития воображения. Система творческих заданий, как основная форма обучения в технологии «ТРИЗ» позволяет ус­пешно решать эти задачи - у ребенка фор­мируется умение работать на достаточно высоком уровне абстракции, организовы­вать собственную речевую деятельность творческого характера.

Все дети любят сказки. Они оказывают большое влияние на детей: учат различать добро и зло, знакомят с историей и традициями народа. Целесообразно научить детей решать сказочные задачи, которые являются прекрасным инструментом для закрепления основных положений ТРИЗ и позволяют перейти к грамотному придумыванию своих собственных задач. Преимущество сказочных задач состоит в том, что речь идет лишь о предлагаемой ситуации, задач, которую нужно решить. При решении сказочной задачи дети стремятся с наименьшими затратами достичь идеального результата.

**Русская народная сказка « Колобок».**

***Сказочная задача:*** « Как сделать так, чтобы и песенка была услышана, и колобок остался живой?».

Ответы детей: «Забраться лисе на макушку; дать микрофон».

**Русская народная сказка «Маша и медведь».**

***Сказочная задача:*** « Как сделать, чтобы медведь сам отпустил Машу?».

Ответы детей: « Не варить ему; не убирать; не стирать, он Машу и выгонит».

***Сказочная задача:*** « Но вдруг медведь рассердиться и съест Машу».( притвориться больной).

**Французская сказка « Красная Шапочка».**

***Сказочная задача:*** « Что нужно было сделать, чтобы волк не съел бабушку и Красную Шапочку?».

Ответы детей: « Не говорить волку, где живет бабушка; обмануть волка».

* **Составление рифмованных текстов**

Обучение дошкольников созданию риф­мованных текстов необходимо начинать с 3 лет. Основная форма работы - ***игровые за­дания и упражнения.***

**"Складные картинки"**

Воспитатель раскладывает изображения предметов, названия которых рифмуются

(мак-рак, олень-тюлень и т.д.), поднимает картинку, например, с изображением мака, и просит найти парную по рифме. Ребенок берет картинку с изображением рака, говорит "рак" и составляет рифмованную пару "мак-рак".

Игру начинают с 5 пар картинок, посте­пенно увеличивая их количество до 20-25 пар.

**"Придумай рифму"**

Воспитатель называет слово, дети приду­мывают к нему рифму. Например: бежали *(лежали);* улица *(курица);* пшеничный *(яич­ный);* широко *(далеко).*

**"Придумай рифмованные** строчки" *(рекомендуется с 4 лет)*

Воспитатель предлагает детям выбрать пару рифмующихся слов (лучше существи­тельных, например *рак-мак)* и начать сочи­нять по схеме "Жил-был кто-то и был похож на что-то", например: "Жил-был рак и был похож на мак".

Ребенок может менять слова местами *("Жил-был мак, и был он как ран* /. 8 каче­стве усложнения между словами жил-был" и объектом ставятся другие слова *( Жил- был веселый рак, и он часто смотрел на алый мак”).*

**"Доскажи** слово"

Воспитатель читает детям стихотворный текст и в последнем слове каждой строчки произносит лишь первый слог. Остальные слоги должны назвать дети.

Игровой мотив: у воспитателя то появля­ется, то пропадает голос.

**"Чистоговорки"**

Водящий задает определенное звукосочетание, играющие сочиняют двустишье.

Са-са-са -

Прилетела в сад оса.

Ща-ща-ща -

Мы нашли в траве клеща.

**"Сочини дальше"**

Воспитатель придумывает одну строчку стихотворного текста, дети сочиняют даль­ше. Например: "В море плавает тюлень". Ре­бенок продолжает: "По лугу бежит олень". Возможны варианты рифмовок в виде пута­ницы: "В море плавает олень, на лугу лежит тюлень".

Игровой мотив: соревнование команд.

*Усложнение:* воспитатель раздает играю­щим предметные картинки. Они должны со­ставить двустишье про изображенный на картинке объект.

* **Игры и творческие задания.**

***"Герои сказок"***

*(рекомендуется с 4,5 лет)*

**Цель.** Учить группировать персонажей по заданному признаку, например:

- Назовите персонажей-девочек из раз­ных сказок. *(Герда из "Снежной Королевы”, Женя из "Цветика-семицветика".)*

***"Волшебники Нос***, *Глаз, Ухо и Рука"*

*(рекомендуется с 3,5 лет*

*на знакомом сказочном материале)*

**Цель.** Учить представлять ощущения, ко­торые можно получить с помощью анализа­торов.

Воспитатель предлагает "посетить ка­кую-либо сказку, например "Три поросен­ка", и поочередно показывает картинки с изображением анализаторов.

С Волшебником Носом дети попадают в комнату Наф-Нафа, когда он открывает крышку котла, рассказывают, что почувство­вали (запах сажи, немытой шерсти волка). Затем приглашается Волшебник Глаз (дети "видят" то, что не описано в сказке), Волшеб­ники Ухо (дети описывают возможные звуки) и Рука (описывают ощущения, которые могли возникнуть, если бы они дотрагивались до го­рячего котла или носов поросят).

***"Добрым молодцам урок"***

*(рекомендуется с 5 лет)*

Цель. Учить выявлять в сказочных текс­тах мораль, жизненные правила.

Воспитатель называет пословицу, пого­ворку или какое-либо жизненное правило, дети должны вспомнить сказки, в которых это подтверждается.

Например: "Не имей сто рублей, а имей сто друзей". *(Герда с помощью других нашла Кая, а деньги принцессы ей при этом не по­могли.)*

* ***Развивающие игры по познавательному развитию***

**"Цепочка"**

Дети и взрослый (в одной руке у него мяч, в другой - карточки с изображением раз­личных предметов) встают в круг. Воспита­тель показывает изображение первого объ­екта, называет его, затем передает мяч ря­дом стоящему ребенку. Тот называет один из признаков объекта и передает мяч следу­ющему игроку. Нужно назвать как можно больше признаков объекта. Например: мор­ковь - сладкая - сочная - оранжевая - хру­стящая - твердая - удлиненной формы - растет на грядке.

*Усложнение первого уровня.* Воспитатель показывает карточку с изображением объ­екта, например моркови, и предлагает на­звать один из его признаков: по цвету... *(Оранжевая.)* По форме... *(Удлиненная.)* На вкус... *(Сладкая.)*

*Усложнение второго уровня.* Воспитатель показывает изображение и передает мяч. Первый ребенок называет объект. Второй - его свойство. Третий - другой объект с назван­ным свойством. Четвертый - другое свойство нового объекта и т.д. Например: морковь - морковь сладкая - сладким бывает сахар - са­хар белый - белым бывает снег и т.д.

**"Летает, плавает, бегает"**

Водящий по очереди бросает детям мяч, называя объект живой природы. Ребенок ловит мяч и бросает его водящему, называя способ передвижения этого объекта. На пример: заяц - бегает, ворона - летает, ка­рась - плавает.

*Усложнение.* Называются природные и рукотворные объекты. Ребенок должен ска­зать, к какому миру (природному или руко­творному) они имеют отношение: щука - природный мир, плавает; самолет - руко­творный мир, летает.

*Примечание.* Следует называть конкрет­ные объекты, а не класс. Например "воро­бей", "сойка", "стриж", а не "птица".

**"Рыбы - птицы - звери"**

Воспитатель произносит слово "птица" и бросает ребенку мяч. Поймав мяч, он дол­жен подобрать видовое понятие, например "воробей", и бросить мяч обратно.

**"Кто где живет"**

Дети сидят за столом. У воспитателя - кар­точки с изображением животных, перед каж­дым ребенком лежат карточки с изображени­ем мест их обитания (дерево, река, нора и т.д.)

Воспитатель дает карточку ребенку. Он должен определить, где обитает это живот­ное, и "поселить" у себя на нужной карточке.

да

**"Репка"**

Воспитатель называет объект (например, икринку) и предлагает "потянуть репку". Дети становятся паровозиком и по очереди называют стадии развития этого объекта.

Например: "Икринка за репку, головастик за икринку, лягушонок за головастика, лягушка за лягушонка, тянем-потянем... вытащили репку".

Если все названо правильно, взрослый объявляет, что репка вытянута, а если дети ошиблись, то репка остается на грядке.

**"Ты - часть, я - целое"**

Дети сидят в кругу. Один из них называет объект, а остальные - его части: "Я - озе­ро". - "Я - твой берег (дно, вода и т.д.)".

*Усложнение.* "Я - озеро". - "Я - твой бе­рег". - "Я - песок на берегу". - "Я - песчин­ка". И т.д.

**"Что было, что будет"**

Воспитатель называет объект. Дети пере­числяют его свойства в прошлом, настоя­щем, будущем. Например, яблоко:

сейчас - сладкое, сочное, красное и т.д.;

было - зеленое, кислое, терпкое и т.д.;

будет - сухое, сморщенное, червивое и т.д.

Аналогично можно поиграть с функциями (рукотворный мир) и действиями (природ­ный мир) объекта.

**"Эмпатия"**

Ребенку предлагается представить себя природным или рукотворным объектом в проблемной ситуации.

*Примеры.*

"Ты - цветок на поляне. Солнце сильно пригревает, тебе хочется пить, а дождя давно не было. Что ты чувствуешь? Рас­скажи".

"Я - злой мальчишка, а ты - красивая ро­машка. Я хочу тебя сорвать. Уговори меня этого не делать".

**"Точка зрения"**

Дети разыгрывают сценки на основе за­данных ситуаций.

*Примеры.*

"Мальчик увидел гнездо. Его действия?" (Поочередно мальчик может быть добрым, жестоким, любопытным, глупым, рассеян­ным.)

"Муха попала в сети к пауку. Что чувству­ет муха? А паук?" Затем муха и паук меняют­ся ролями.

Дети изображают двух собак. Одна - большая, сидит около своей конуры и гло­жет кость. Другая - маленькая, бездомная, голодная.

*Примечание.*

Ценность этого приема в том, что ребенок учится воспринимать ситуацию с разных то­чек зрения, анализировать ее плюсы и мину­сы. Человеку приятно сорвать цветок, по­ставить в вазу и любоваться им. Но когда ре­бенок почувствует себя этим цветком - он задумается. По крайней мере, не станет рвать цветы от нечего делать, чтобы тут же выбросить.

**"Ночлег"**

Первый раз ведущим (пчелой) является воспитатель, затем это может быть ребенок. Детям на одежду прикрепляют медальоны с изображением объектов, и они исполняют роли этих объектов.

Воспитатель. Гуляли вы по лесу и заблу­дились. Стемнело, стало страшно. А тут еще и дождь пошел. Вышли вы на опушку и уви­дели улей. Решили у пчел переночевать. По­дошли к домику, а навстречу вылетает пчелка-часовой *(надевает маску пчелы).* По­просились на ночлег.

Мы устали. Ночь пришла.

На ночлег пусти, пчела.

Опыт показывает, что организованная и совместная деятельность с применением технологии «ТРИЗ» у детей снимает чувство скованности, преодолевается застенчивость, постепенно развивается фантазия, логика мышления, воображение. ТРИЗ дает детям возможность проявлять свою индивидуальность, учит детей нестандартно мыслить. ТРИЗ развивает такие нравственные качества, как умение радоваться успехам других, желание помочь, стремление найти выход из затруднительного положения.