***Тема:*** **Влияние ТРИЗ-игр на творческое мышление детей старшего дошкольного возраста.**

ТРИЗ расшифровывается как «теория решения изобретательских задач». Основателем является Советский инженер, писатель и учёный Генрих Саулович Альтшуллер, который создал программу в 1956 году, с целью создария еще одной точной науки.

Ученый своей системой доказывает, что любой человек может научиться изобретать и для этого не обязательно иметь врожденный талант.

**Цель ТРИЗ** - научить детей мыслить системно, с пониманием происходящих процессов.

Младшие дошкольники почти не имеют психических барьеров, но у старших дошкольников они уже есть. А ТРИЗ позволяет их снять, убрать боязнь перед новым, неизвестным, сформировать восприятие жизненных и учебных проблем, не как непреодолимых препятствий, а как очередных задач, которые надо решать.

***ТРИЗ для дошкольников – это система коллективных игр, занятий, призванная не изменять основную программу, а максимально увеличивать ее эффективность.***

***Алгоритм решения изобретательских задач.*** Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Педагог не должен давать готовые знания, раскрывать перед ним истину, он должен учить ее находить. Если ребенок задает вопрос, не надо тут же давать готовый ответ. Наоборот, надо спросить его, что он сам об этом думает. Пригласить его к рассуждению. И наводящими вопросами подвести к тому, чтобы ребенок сам нашел ответ. Если же не задает вопроса, тогда педагог должен указать противоречие. Тем самым он ставит ребенка в ситуацию, когда нужно найти ответ, т.е. в какой – то мере повторить исторический путь познания и преобразования предмета или явления.

***Цель моей работы*** - формировать у детей творческое мышление, используя методы и средства ТРИЗ.

В процессе работы мной решались следующие ***задачи:***

* Подобрать комплекс коллективных ТРИЗ-игр для детей старшего дошкольного возраста, способствующих развитию нестандартного мышления у детей;
* сформировать навык творческой и познавательной и деятельности;
* развить творческие способности, фантазию, воображение, умение не бояться собственных решений;
* воспитывать дружеское отношение в детском коллективе.

Для реализации поставленных целей и задач, мной была изучена методическая литература по данному вопросу. Поскольку основным естественным видом деятельности для дошкольника является игра, свою работу я построила на включении ТРИЗ-игр в учебную и совместно-самостоятельную деятельность детей. Цель игр – поисковая, исследовательская, изобретательская деятельность, а их правила игр дают пути этой работы.

Традиционные подходы к воспитанию и обучению обычно складываются в последовательности: знания - умения - навыки. Тем самым мы приучаем ребенка мыслить конкретными категориями: вот это плохо, а что хорошо. Иначе быть не может. Простой пример. Утверждение драться - это всегда плохо. А так ли это? Мы развернули с детьми целую дискуссию по данному вопросу. Когда драться хорошо, а когда плохо? Когда ты дерешься, кому от этого хорошо, а кому плохо? И вот, ответы детей:

- Когда защищаешь слабого - это хорошо;

- Когда заступился за Машу - хорошо.

- А слабого обижать плохо, нельзя.

- А бокс - это хорошо. Они тоже дерутся, только честно.

Так возникают противоречия, которые необходимо решить, сначала с помощью воспитателя, а затем и самостоятельно. Результатом решения противоречия является изобретение.

Свою работу я начала с включения простых игр в учебную и совместно-самостоятельную деятельность. Эти игры помогают увидеть качества объекта и выделить его функции.

Например, игры «Дразнилка», «Да-Нетка», «Узнай меня», «Что умеет делать?» и др.

***Игра «Узнай меня»***

***Цель:*** учить описывать предмет, не называя его.

***Ход:*** Сначала взрослый называет свойства какого-либо предмета, а дети отгадывают.

Затем можно ребенку предложить описать какой-нибудь предмет, а все дети отгадывают.

Например: - Я круглый, большой, сверху зеленый, а внутри красный, бываю сладким и сочным. (Арбуз)

- Я холодная голубая и зеленая, меня много, а бывает мало. Во мне разные живут. Меня люди любят. (Речка).

Далее я познакомила детей с играми, которые нацелены на определение линии развития объекта и на выявление его связей. Это такие игры как: «Раньше – позже», «Чем был – чем стал», «Где живет?», «Кто кем будет?» и др.

***Игра «Раньше – позже»***

***Цель:*** учить определять временную зависимость объекта и его функцию.

***Правило игры:*** Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом.

***Ход игры:***

*Воспитатель:* посмотрите, какая медведя сделана берлога?

*Дети:* Большая, крепкая, добротная.

*Воспитатель:* Она всегда была такой? Что с ней было раньше?

*Дети:* Ее не было, росли деревья.

*Воспитатель:* Правильно, а еще раньше?

*Дети:* Росли маленькие ростки.

*Воспитатель:* А еще раньше?

*Дети:* Семечки в земле.

*Воспитатель:* А что будет с берлогой потом?

*Дети:* Она развалится, сгниет, смешается с землей.

Или, ***Ход:*** Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого или, что будет после.

Например: *Ведущий:* Мама помыла посуду*.* А до этого что было? А что будет позже?

Ответы детей могут быть разными. Ведущий выбирает какой-либо ответ ребенка ( мама кормила свою дочку).

И вопросы к детям по прошлому могут касаться девочки. Затем кого-то из детей попросить рассказать последовательность событий.

Игры на сравнение помогают детям выделять общие признаки объектов: «На что похоже», «Давай поменяемся», «Теремок», «Найди друзей» и др.

***«На что похоже»***

***Правила игры:*** ведущий называет объект, а дети называют объекты похожие на него.

***Примечание:*** Похожими объекты могут быть по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать предметные картинки, особенно на этапе ознакомления с игрой.

Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

*Воспитатель:* На что похожа колючка ежика?

*Дети:* На иголки, на булавки, на гвозди. На стержни от ручки и т.д.

Игры: "Хорошо – плохо”, "Черное – белое”, "Адвокаты – Прокуроры” и др. помогают детям увидеть в объекте положительные и отрицательные качества и познакомить их с противоречиями.

***«Хорошо – плохо»***

***Правила игры:*** Ведущим называется любой объект, явление, у которого определяются положительные и отрицательные свойства.

Вопросы задаются по принципу: «что-то хорошо – почему?», «что-то плохо – почему?» - идут по цепочке.

***Ход игры:***

*Воспитатель:* Лиса – это хорошо. Почему?

*Дети:* Потому что она красивая, пушистая, мягкая, рыженькая.

*Воспитатель:* Лиса – это плохо. Почему?

*Дети:* Потому что ворует кур и гусей, ест мышек и зайчиков.

Игры развивающие ассоциативное мышление учат устанавливать связи между объектами: «Гирлянда», «Цепочки ассоциаций», «Поезд» и др.

***Игра «Гирлянда»***

***Цель:*** Учить строить цепочку из слов, связывая их по смыслу с помощью вопросов.

***Ход:*** Ведущий предлагает стартовое слово.

Например, ЛЯГУШКА. И задает детям вопрос о свойствах , действиях этого предмета.

- Лягушка какая?

Ребенок отвечает: - Зеленая.

От этого слова вновь ставится вопрос. Например:

- Зеленая кто (что)?

Ребенок отвечает: - Трава.

- Трава что делает? (растет)

- Растет что (кто)? (ребенок)

- Ребенок какой? (веселый)

- Веселый кто бывает? (клоун)

- Клоун что делает? (смеется)

И т.д.

На заключительном этапе работы я использовала игры, направленные на формирование умений преобразовывать объекты и ситуации и как результат – взглянуть по-другому на привычные объекты, разрушить стереотипы мышления, научить решать проблемные ситуации, развивать творчество, фантазию, воображение – качества настоящей творческой личности. Это такие игры, как: «Маша-растеряша», «Соедини нас», «Кто? С кем? Когда?», «На что похоже?» , «Держи вора!»и др.

***Игра. “Маша-Растеряша”***

***Цель:*** тренировать внимательность, учить решать проблемы.

Перед игрой напомните детям функции различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?.. А также вспомните кто такие растеряшки.

***Ход:*** Один из игроков назначается Машей-Растеряшей. Ведется диалог Маши с другими участниками игры:

- Ой!

- Что с тобой?

- Я потеряла Нож (называется любой предмет либо изображение на детской карточке). Чем я теперь буду хлеб резать (здесь обозначается функция предмета)?

Другой игрок или игроки должны предложить альтернативные варианты нарезки хлеба, например: пилой, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша выбирает лучший ответ и выдает за него награду (монетку).

В конце игры подсчитываем монетки и определяем победителя.

Так шаг за шагом я развивала у детей умение не только находить противоречия, но решать их. Применением элементов ТРИЗ у детей снимается чувство скованности, преодолевается застенчивость, постепенно развивается логика мышления, воображение, фантазия, умение видеть необычное в обычном. Игры можно использовать во всех видах деятельности: ознакомление с окружающим миром, с художественной литературой, при формировании математических и экологических представлений, в развитие речи, в изодеятельности.

Наблюдая за поведением детей, я отметила, что интерес к ТРИЗ-играм у детей значительно повысился.

Для того, чтобы проследить изменения в развитии творческого мышления у дошкольников в результате применения ТРИЗ-игр, я протестировала детей в начале и конце года с помощью игр по каждому этапу работы.

1. Игра «Да-нетка» - умение видеть качества и назначение объектов.
2. Игра «Чем был – чем стал?» - умение определять временную зависимость объекта.
3. Игра «На что похоже» - умение сравнивать объекты, выделять общие признаки.
4. Игра «Хорошо-плохо» - умение видеть противоречия.
5. Игра «Ассоциация» - умение устанавливать связь между объектами.
6. Игра «Маша-растеряша» - умение решать проблемные ситуации.

Были сформулированы ***критерии оценки***:

***Высокий уровень.*** Ребенок быстро и точно формулирует вопросы, быстро отгадывает задуманный объект; логически правильно определяет временную зависимость изменения объекта; сравнивая объекты, легко определяет общие как внешние, так и внутренние признаки объекта; находит 5-6 противоречивых качеств объекта; выстраивает цепочку ассоциаций использует внешние и внутренние качества объекта; находит 5-6 решений в поставленной перед ним задаче, может объяснить свои решения.

***Средний уровень.*** Ребенок точно формулирует вопросы, но присутствуют вопросы на которые нельзя дать односложный ответ или вопрос не затрагивает существенных качеств объекта; логически правильно определяет временную зависимость, но только 2-3 этапа; сравнивая объекты, использует только внешние или внутренние качества объекта; находит 2-3 противоречивых качеств объекта; выстраивая цепочку ассоциаций использует только внешние или внутренние качества объекта; находит 2-3 решения в поставленной перед ним задаче, может объяснить свои решения.

***Низкий уровень.*** Ребенок не может точно сформулировать вопросы без помощи взрослого; может логически правильно определить временную зависимость только на 1 этап; сравнивая объекты находит только 1-2 общих качества или не их; находит 1-2 противоречивых качеств объекта или не находит их; выстраивает цепочку ассоциаций, используя только одно качество первого объекта; находит только 1-2 решения предложенной задаче или не находит его.

Протестировав детей в начале и в конце года, я составила сравнительную диаграмму, и которой видно как повлияли ТРИЗ-игры на мышление детей.

Проанализировав свою работу, хочу отметить, что включение ТРИЗ-игр в учебную и совместно-самостоятельную деятельности лучше всего начинать со 2 младшей группы, адаптируя правила игр к возрасту детей.

***Влияние ТРИЗ игр на развитие мышления детей в старшей группе***

***Влияние ТРИЗ игр на развитие мышления детей в подготовительной к школе группе***