С самого рождения дети, получая информацию и анализируя её, активно познают мир, пытаются выстроить систему, понять закономерность происходящих процессов. Практическая диалектика, как инога называют ТРИЗ, призвана помочь воспитателям и детям увидеть многогранность окружающего мира, его противоречивость, закономерности развития. Использование ТРИЗ в игровом процессе с детьми помогает научить их анализировать всё происходящее вокруг, видеть явления и системы не только в структуре, но и во временной динамике. Наша цель-не просто развивать фантазию детей (с этим у них всё в порядке), а научить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов.

По замечанию Л. С. Выготского, дошкольник принимает программу в той мере, в какой она становится его собственной. То есть мы возвращаемся к известной формуле – идти от ребенка. Пусть гением будет ребенок, лишенный всяческих стереотипов в своем познании мира.

Согласитесь, не случаен детский феномен: после первых слов «мама», «папа», «бабушка», «дедушка», у ребенка вырывается «Я сам». Для нас же сейчас важнее усмотреть здесь первый прорыв к творчеству, пожалуй самое ценное, что может проявиться в человеке.

Для многих педагогов-мыслителей пробуждение творчества в ребенке часто становилось исходной точкой их филосовских прозрений.

Вспомним Мишеля Монтеня, Корнея Чуковского, Василия Сухомлинского. Ни особенности эпох, ни специфика задач никогда не снимали главного акцента именно с этой творческой заряженности ребенка. Не растерять это, не расплескать, поощрить, развить – вот, казалось бы, достаточно просто сформулированная цель педагогики, но сколь тернист путь к её осуществлению.

Через много веков Корней Иванович Чуковский восхищается способностью детей играть не только камушками, кубиками, куклами, но и мыслями, овладев которыми, они их тут же превращают в игрушки. В изобретательских ТРИЗовских играх эти элементы, придумывание детским воображением («наоборот», «хорошо-плохо», различные перевертыши, небылицы и прочие «фокусы» с мыслительным процессом), используются для таких серьезных «взрослых» вещей как разрешение противоречий, функциональный анализ, метод фокальных объектов. Сложно?

Поверьте, только до первого знакомства с «азбукой диалектики», с грамматикой системного мышления. Дальше этот процесс пойдет на уровне управления знакомой игрушкой. Дошкольники, во всяком случае, все эти диалектические экверсисы щелкают как орешки, даже не вникая до поры до времени в терминологию.

В самом деле, ребенку ежедневно надо переработать такое количество информации, отрывочных знаний, что он, по замечанию опять же Чуковского, еще до пятилетнего возраста непременно сошел бы с ума, не будь у него этой благодатной тяги к преодолению хаоса. И далее «Являясь таким непризнанным гением систематизации, классификации и координации вещей, ребенок естественно проявляет повышенный интерес к тем умственным играм и опытам, где эти процессы выдвинуты на первое место.

Важнее для нас установить, что это «волшебство» ума сохранено в малыше. И нам следовало бы поучиться тому, как не расплескать, не заглушить волшебство в наших руках.

Преде чем перейти к нашему «тризовскому» инструменту обратимся сначала к В. Сухомлинскому: «Если вы хотите, чтоб человек уже в детстве умел выражать свои мысли о тончайших оттенках окружающего мира, человеческих чувств и стремлений, если вы хотите, чтобы слово для него не заученными звуками, а живым выражением самого себя, умейте выбрать слова, которые заставили бы человека глубоко переживать своё отношение к тому, о чём он знает, слышит, думает.

Проблема интереса в обучении не нова. Классическая педагогика главную функцию интереса видела в том, чтобы приблизить ученика к учению, приохотить, «зацепить» так, чтобы учение стало потребностью ребенка.

Традиционный подход к обучению дошкольников, построенный на восприятии ими разнообразной информации, достигая своей цели – сообщения знаний, но не могнаучить их мыслить.

Это стало возможным при использовании в обучении проблемных ситуаций. В них есть цель, которую необходимо достичь, и условия, препятствующие достижению цели.

Следовательно, для разрешения проблемных ситуаций детям необходимо проанализировать условия, т.е. понять что мешает достижению цели, и найти способ её достижения преобразовав свой прошлый опыт и открыть для себя нечто новое. Оним из средств развития творческого познания может стать использование алгоритма решения изобрретательских задач при разрешении проблемных ситуаций.

Вот его суть. **Ситуация** (задача, которую необходимо решить) – **модель задачи** – **противоречия** (должен, потому что... и не должен, потому что...) – **идеальный конечный результат** (оптимальный результат, полученный с наименьшими затратами) – **вещественно-полевые ресурсы.**

**«НАЙДИ И УГАДАЙ»**

Кто-то из детей загадывает объект, называя его положительные и отрицательные качества. Дети должны его отгадать.

**«УСПЕЙ»**

Ведущий должен назвать объект, который анализируют участники игры. Их задача – найти положительные и отрицательные качества в данном объекте и перейти на другую сторону площадки.

**«КТО ВПЕРЕДИ»**

Дети делятся на две команды. Выбирается объект для анализа. Одна команда говорит о позитивных свойствах этого объекта и делает шаг вперед. Другая – о его негативных свойствах и тоже делает шаг вперед. Побеждает та команда, которая первой подойдет к финишу.

**«ЗАЧЕМ? КАКОЙ?»**

Команды «зачем» и «какой». Первая команда «зачем» придумывает способы использования какого-либо объекта, например, лист бумаги (рисовать, вырезать...). Вторая – оценивает (хорошо-плохо) тот или иной способ и обосновывает свою оценку.

**«ПО КРУГУ»**

Дети садятся в кружок. Один называет положительные качества объекта, следующий отрицательные и т.д. (нахождение внешних и внутренних ресурсов, при использовании которых можно получить оптимальный результат) – **анализ задачи.**

Дети овладевают алгоритм в два этапа.

I этап – Знакомство с каждым компонентом в отдельности (можно в игровой форме). Педагог помогает увидеть в окружающей действительности противоречия, учит их формулировать. Упражняет в нахождении вещественно-полевых ресурсов.

II этап – Детям предлагаются проблемные ситуации, которые они разрешают с помощью алгоритма.

**ИГРЫ НА ЗНАКОМОЕ С ПРОТИВОРЕЧИЯМИ**

**«ЧЕРНОЕ-БЕЛОЕ»**

Воспитатель, стол перед группой детей, держит в одной руке черный круг, в другой – белый. Поднимая черный круг, предлагает назвать отрицательные качества какого-либо объекта или явления, а поднимая белый – положительные.

**«ВПЕРЕД-НАЗАД»**

Детям предлагают проанализировать объект, сказав, чем он удобен и не удобен, чем он нравится или не нравится. Условия: называя положительное качество, ребенок делает шаг вперед, отрицательное-назад.

**«ПРАВЫЙ ФЛАНГ-ЛЕВЫЙ ФЛАНГ»**

Называя положительные качества, ребенок должен встать по правую руку воспитателя, называя отрицательные качества – по левую руку.

**«Х» и «П»**

Дети выбирают фигурки, на обратной стороне которых написаны буквы «Х» или «П». Так как они делятся на две команды. Определив объект для анализа, команда «Х» называет, чем он хорош, команда «П», чем он плох. Правильный ответ – жетон. Кто больше наберет?

**ИГРЫ НА НАХОЖДЕНИЕ ВНЕШНИХ РЕСУРСОВ.**

**«КОТ В ОДНОМ САПОГЕ».**

Кот из скахки «Кот в сапогах» потерял сапог. Босиком ходить отвык, в одном неудобно. Как быть коту?

**«ВОТ ТАК ИГРА»**

Ира потеряла варежки в школе, искала не нашла. А на улице мороз, до дома далеко. Как дойти не заморозив руки?

**«МАША И МЕДВЕДЬ»**

Маша дружила с медведем и часто ходила к нему в гости. В очередной раз собираясь навестить своего друга, Маша напекла пирожков, положила их в узелок. Зацепилась в густом лесу за куст, узелок порвался, пирожки рассыпались. Как Маше донести их до места, где живет медведь?

**«ПОМОГИ ЗОЛУШКЕ»**

Золушка замесила тесто. Когда надо было раскатать его, обнаружила, что скалки нет. А мачеха велела к обеду испечь пироги. Чем золушке раскатать тесто?

**«ПОДГОТОВКА К ПРАЗДНИКУ»**

Зайчиха решила устроить праздник в честь дня рождения своей дочери. «Гвоздем программы» должно было стать печенье разной формы. Зайчиха обошла все магазины в округе, но формочек для печенья купить не смогла. С помощью чего Зайчиха сможет изготовить печенье разной формы?

**ИГРЫ НА НАХОЖДЕНИЕ ВНУТРЕННИХ РЕСУРСОВ**

**«ОТКРЫТКИ ДЛЯ ДИНЫ»**

Дина коллекционирует открытки, и друзья (а у неё их 20) решили пожарить ей на день рождение открытки. Выяснилось, что все открытки одинаковые. Одну Дина положила в коллекцию. Что делать с оставшимися?

**«ВАРЕНЬЕ ДЛЯ КАРЛСОНА»**

Малыш постоянно приносил Карлсону варенье в металлических банках. В итоге у Карлсона скопилось множество пустых банок. Выбросить жалко. Как использовать?..

И другие.

Итак.

Дети решают проблемные ситуации, используя предложенный алгоритм (2 этап). На примере одной проблемной ситуации покажем, как используется алгоритм.

«Буратино уронил золотой ключик в болото, но черепахи Тартилы поблизости нет». – Это и есть ситуация, которая представляется детям. Как Буратино достать ключ? В ситуации выделяется задача и вопрос. – Буратино должен спуститься под воду, потому что ему необходимо достать ключ, но он не может этого сделать, т.к. он деревянный и сразу же всплывет на поверхность.

Таковы противоречия этой проблемной ситуации.

Следующими этапами станут нахождение оптимального конечного результата с наименьшими затратами и определение ресурсов, которые помогут получить этот результат.

**ПРОБЛЕМНЫЕ СИТУАЦИИ ДЛЯ СТАРШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

Ох и Ах собрались в поход, взяли консервы и хлеб. Консервы и столовый нож оставили дома. Как открыть банку?

Противоречие: Ох и Ах должны открыть банку консервов, потому что они проголодались, и не могут это сделать, потому что нечем.

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

В город приехал цирк. Чтобы об этом узнали взрослые и дети, необходимо расклеить афиши, но в городе нет клея. Как расклеить афиши?

Противоречие: Афиши расклеить надо, потому что они помогут жителям города узнать о приезде цирка. Но афиши расклеить невозможно, потому что нет клея.

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

В королевском саду на волшебной яблоне созрело только молодильное яблоко, но так высоко, что король даже с помощью большой лестницы не смог его достать. Как королю овладеть яблочком?

Противоречие: король должен достать молодильное яблоко, потому что только с его помощью он станет моложе, и не может, потому что не знает как это сделать.

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Знайка попросил Пончика через Незнайку передать ему рецепт вкусного пироженого. Когда Пончик начал говорить Незнайке о том, что входит в рецепт, они оба вспомнили, что писать не умеют. Как быть?

Противоречие: Незнайка должен передать Знайке рецепт пироженого, потому что тот без рецепта ничего сделать не сможет, и не может этого сделать, потому что не умеет писать.

**ТРИЗ во II младшей группе**

Наше кредо: каждый ребенок изначально талантлив и даже гениален, но его надо научить ориентироваться в современном мире, чтобы при минимуме затрат достигать максимального эффекта. Как этого добиться?

I этап работы – 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. Большое внимание уделяется формированию умения видеть и использовать ресурсы для решения поставленной задачи. (Найти обще между деревом и цветком – цветок растет и дерево растет).

На II этапе учим детей изобретать.

Несколько нехитрых приемов, основанных на определенных закономерностях, немного воображения и наши воспитанники становятся маленькими «ломоносовыми».

Задание: попали на необитаемый остров с коробкой жвачки. Как выжить? (несуществующие растения).

III этап – решение сказочных задач и придумывание новых сказок с помощью специальных методов ТРИЗ.

Соприкасаясь с миром сказки, дети впервые познают простые жизненные истины и мудрость, накопленную веками, учат жить. Вас поймала Баба Яга и хочет съесть. Что делать?

IV этап: Опираясь на полученные знания, интуицию, используя нестандартные, оригинальные решения проблем, малыш учится находить выход из любой сложной ситуации. Здесь взрослые только наблюдатели; ребенок рассчитывает на собственные силы, свой умственный и творческий потенциал.

Ситуации могут быть разные из любой области человеческой деятельности. Через несколько секунд в группе пожар и, пока он маленький, его еще можно потушить, но во всем детском саду нет воды. Где её взять? (взять из аквариума, всем полить на огонь).

Мы учим дошкольников анализировать конкретную ситуацию и находить оргигинальные пути её разрешения. Обучение проводится с помощью игр, сказок, разнообразных тестов, которые и составляют систему развитиия творческого воображения на базе ТРИЗ.

Особо интересно работать в младшей группе. Ответы детей поражают оригинальностью и основаны исключительно на интуиции. В этом возрасте ребенок получает 90% всей необходимой ему информации, и важно не упустить столь благодатный момент, дать установку на саморазвитие личности.

**ИГРА «ВРЕМЕНА ГОДА»**

Цель: Систематизировать знания педагогов, приемов и технологий ТРИЗа; уметь на практике применять их.

Ход игры.

Построиться в круг, раздлиться на 4 команды (зима, весна, лето, осень).

Задания командам.

1. Придумать название команды, эмблему (время 5 мин.).
2. С помощью любого жанра защитить название своей команды (песня, стихи, пантомима и др.) (время 5 мин. на подготовку и 3 мин. на представление).
3. Драматизация сказки «Репка» - согласно своему времени года, использую только членов своей команды. Показ начать с весны (время 15 мин. на подготовку и 7 мин. на показ).