



века, изначально не имела отношения к детям. Сейчас эта теория применяется во многих отраслях, в том числе в педагогике. Уже лет с 3-х отдельные ее элементы можно применять в занятиях с детьми. Эта система хороша тем, что не дает готовых знаний, она заставляет думать.

Цели ТРИЗ – не просто развить фантазию детей, а научить их мыслить системно, с пониманием происходящих процессов. В конечном итоге развивается ассоциативное мышление, память, внимание, наблюдательность, творческое воображение, формируется навык анализа любой поступающей информации, качественно иное отношение к жизни и окружающему миру.

Занятия для 3-х - 4-х-летних малышей. Занятия должны проводиться в игровой форме, желательно объединены общим сюжетом, содержать литературно-художественный материал. В этом возрасте важно научить видеть двойственность мира: в плохом уметь находить хорошее и наоборот. Важным условием для успешных занятий является достаточная общая осведомленность малыша.

Для малышей 3-х лет применяют ТРИЗ сказки, т.е. сказки с додумыванием сюжета, постановкой проблемы и решением ее малышом. Очень важно, чтобы сюжет самой сказки был хорошо знаком, а действия героев понятны. При этом желательно не просто дофантазировать сюжет, решая поставленную проблему, но и применять в рамках сказки другие методы-игры, речь о которых пойдет далее.

Какие методы и игры можно использовать в играх с дошкольниками. Собственно, это главный вопрос, ибо про ТРИЗ мало говорить, гораздо важнее действовать.

Описанные игры можно проводить отдельно, «на ходу». Но для детей 3-4 лет удачнее вариант, когда в рамках сказки мы играем в такие игры. Например, игру «да-нетки» можно использовать при угадывании названия сказки, в которую предлагается поиграть.

Игра "Да-Нетки" или "угадай загаданное".

Мама загадывает предмет, ребенок пытается угадать путем наводящих вопросов. Главная цель игры - научить ребенка задавать "правильные" вопросы, то есть те, которые отсекают неправильные ответы. Это вопрос времени. Чем младше ребенок, тем больше времени понадобится. Сначала ребенок будет задавать вопрос «в лоб». Например, «это мишка?», «это котик?», «это кубик?». Потом он догадается задавать другие вопросы: «это живое?», «это игрушка?».

Игра "Хорошо-плохо".

А это уже метод. На базе этой игры мы учимся видеть мир с разных точек зрения, в дальнейшем этот навык очень полезен при выборе оптимального решения. У каждого явления две стороны: хорошая и плохая. Цели игры - назвать каждому предмету хорошие и плохие качества. Пример: "Книга". Хорошо - из книг узнаешь много интересного . . . Плохо - они быстро рвутся.



Метод фокальных объектов.

Переносим свойства одного объекта на другой и додумываем модель. Развиваем воображение. Например, что будет если соединить льва и орла. Здесь в выдуманном животном мы должны перенести свойства льва и жирафа на общее существо и додумать умения получившегося животного.

Игра "Что будет, если.."

Игра на воображение и построение причинно-следственных связей. Например, что будет если:

- не нужно будет платить в магазине
- птицы не смогут летать
- исчезнет электричество и т.д.

Игра "Противоположности".

Аналог нашей детской забавы "съедобное-несъедобное". Нужно назвать противоположное явление, обычно проводится с мячом. Мама кидает мяч ребенку и называет предмет, ребенок мяч ловит и называет противоположное. Такая игра учит видеть мир системно.

Игры с открытыми проблемами.

Хороши в рамках сказок.

В процессе игры озвучивается проблема, которую надо решить, причем способов решения можно придумать много. Например, как сделать так, чтобы колобка в лесу не съели.

Игра на решение противоречий.

Суть игры можно описать простым вопросом: что будет если голубь и орел поменяются крыльями. Подобные вопросы хорошо находить в окружающей действительности.

Например, на прогулке увидев бабочку и голубя спросите, что у них общего (у них есть крылья). А что будет, если они обменяются крыльями. В примере с голубем и орлом. Самое первое, что приходит в голову - орел не сможет летать, крылья голубя слишком малы для его тела. И наоборот - голубь не сможет управлять такими огромными крыльями, хотя ему бы возможно и понравилось.

А теперь главное - зачем все эти игры нужны?

В жизни мы обычно сталкиваемся с проблемами, решив которые мы должны добиться совершенно определенного конечного результата. Решать можно долго, затратив массу сил, средств.

Кроме того, решение может быть не идеальным: требовать слишком много ресурсов, быть невыполнимым и т.д.

Но у всякой проблемы есть идеальное решение, просто его возможно еще не нашли.

Описанные игры - первый шаг в освоении методов и приемов ТРИЗ.

Кроме того, методика ломает стереотипы и шаблоны, засевшие в наших головах, и открывает путь к творческому мышлению, что уже немало.