

ТРИЗ В РАЗВИТИИ РЕЧИ ДЕТЕЙ

консультация для педагогов

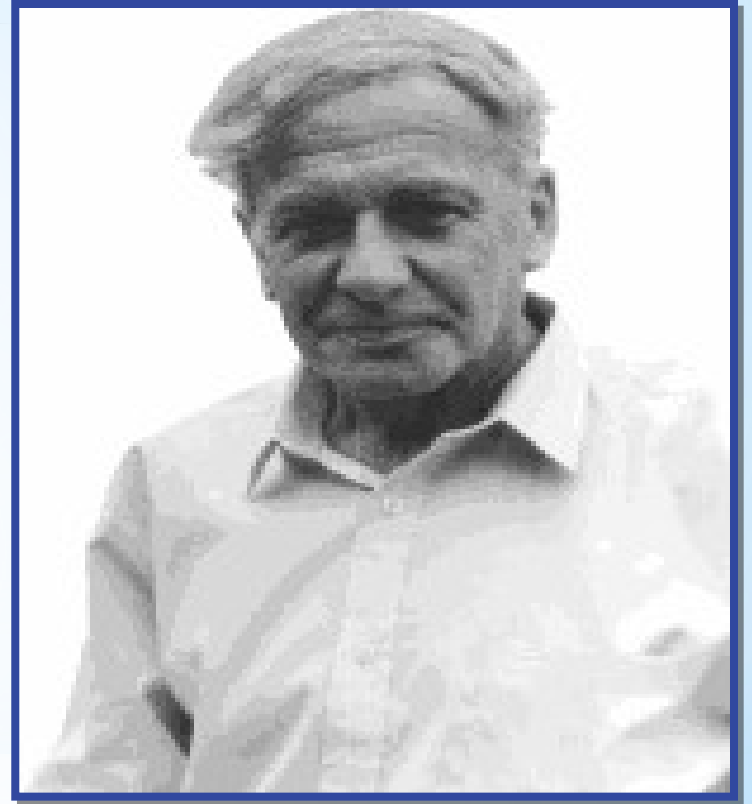
старший воспитатель Т.М. Щеголихина

Что такое ТРИЗ?

- **ТРИЗ** – это теория решения изобретательских задач.
- **ТРИЗ** – схема системного, талантливое мышления, используя которую, Вы сможете вместе с детьми находить логический выход из любой житейской ситуации, а ребенок грамотно и правильно решать любые свои проблемы. Также ТРИЗ основана на принципах самостоятельного мышления, где необходимо дать возможность ребенку находить ответ самому, а не повторять заученные фразы или предложения.

Основатель технологии ТРИЗ

**Около 50 лет назад,
замечательный человек,
ученый, инженер,
изобретатель, писатель-
фантаст, организатор и
преподаватель - Генрих
Саулович Альтшуллер -
создал очень
интересную и весьма
эффективную теорию -
Теорию Решения
Изобретательских Задач
(ТРИЗ)**



Теория решения изобретательских задач направлена :



**Развитие
мышления,
гибкости,
системности**



**Знакомство
детей с
противоречиями**



**Решение
нестандартных
задач**

цели и задачи ТРИЗ

- **Цели ТРИЗ - не просто развить фантазию детей, а научить их мыслить системно, с пониманием происходящих процессов, дать в руки воспитателям инструмент по конкретному практическому воспитанию у детей качеств творческой личности, способной понимать единство и противоречие окружающего мира, решать свои маленькие проблемы.**
- **ТРИЗ для дошкольников - это система коллективных игр, занятий, призванная не изменять основную программу, а максимально увеличивать ее эффективность.**
- **“ТРИЗ - это управляемый процесс создания нового, соединяющий в себе точный расчет, логику, интуицию”, так считал основатель теории Г.С.Альтшуллер и его последователи.**

Методы и приемы ТРИЗа :

- Метод «погружений».
- Метод «открытий».
- Методы ТРИЗа:
- Метод сравнений.
- Метод «Постановка проблемного вопроса».
- Метод «Превращений».
- Метод «Решения проблемных ситуаций».
- Метод «Ассоциаций».(что + и -, кому лучше, почему?)
- Метод « Решения противоречий».
- Метод « Оператор РВС».(размер. Время стоимость).
- Метод « ИКТ» (идеальный конечный результат).
- Метод « Выявление противоречий». (хорошо – плохо)
- Метод « Цепочки противоречий». (положительное и отрицательное).
- Метод проектирования. (что.... если...).
- Метод « Импатии» (оживления).
- Методы нетрадиционного изображения предметов.

ТРИЗ в развитии речи детей:

- **технология обучения детей составлению сравнений;**
- **технология обучения детей составлению загадок;**
- **технология обучения детей составлению метафор;**
- **составление рифмованных текстов;**
- **технология обучения детей творческих рассказов по картине**
- **технология обучения составлению текстов сказочного содержания**

Этапы работы по использованию элементов ТРИЗ в развитии речевого творчества дошкольников:

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.

МОДЕЛИ СОСТАВЛЕНИЯ ЗАГАДОК

Модель составления загадок с использованием сравнений
(символическая аналогия)

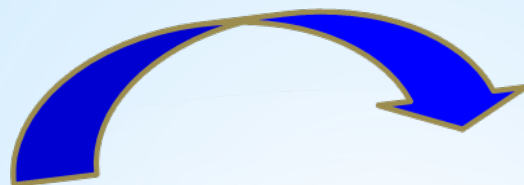
Объект → Свойства → Аналогичные свойства других предметов

Допустим, сочиняем загадку о цыпленке:

Какой?	Что такое же?
желтый	солнышко
пушистый	мех
легкий	пух



Желтый как солнышко, пушистый как мех, легкий как пух



Признак



По цвету

**Значение
признака.
Какой?**



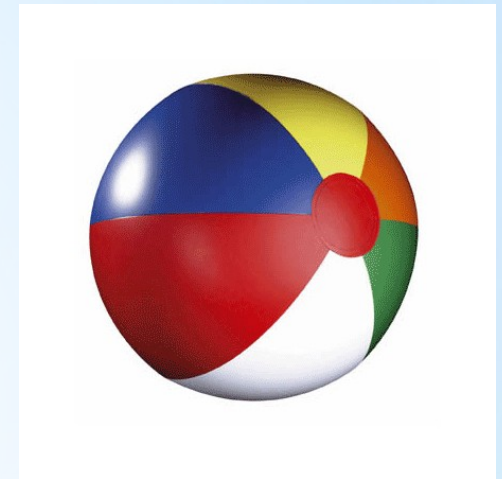
Что бывает таким же

Объект сравнивается с другими предметами и при этом указывается отличие.

Объект → Схожий объект → Отличие

Допустим, сочиняем загадку о мяче

На что похож?	Чем отличается?
Земля	маленький
воздушный шарик	прочный
яблоко	несъедобный



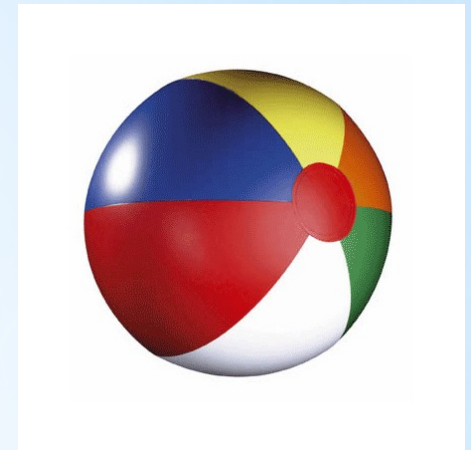
**Как Земля, но маленький,
Как воздушный шарик, но прочный,
Как яблоко, но несъедобный.**

Модель работы по прямой аналогии

Объект → Описание функций → Прямой перенос их на объект

Допустим, сочиняем загадку о мяче

Что делает?	Что такое же?
скачет	кенгуру
катится	колесо
летит	птица



**Скачет как кенгуру,
Катится как колесо,
Летит как птица.**



Лягушка



Что делает?

Кто (что) делает так же?

Прыгает

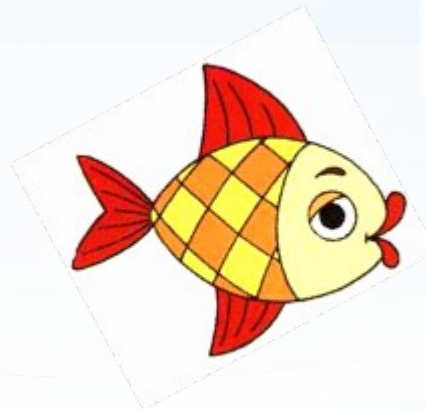
КАК
НО НЕ



Ныряет



Плавает



Прыгает, но не заяц.
Ныряет, но не утка.
Плавает как рыба.

Модель составления загадок о предметах с указанием частей и их количества.

Название частей → Количество → На что похоже

Допустим, сочиняем загадку о вилке

Название частей	Сколько?	На что похоже?
ручка	1	палочка
зубья	4	зубы акулы



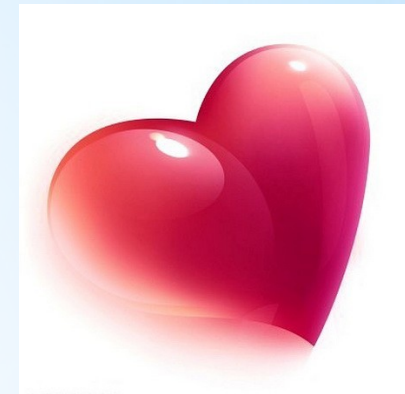
На одной палочке четыре зуба акулы

Модель составления загадок с использованием противоречий

Любое противоречие → Совмещение противоречивых свойств

Допустим, возьмем противоречие: холодное-горячее.

холодное	горячее	Холодное +горячее
лед	огонь	чайник
снег	кипяток	сердце
зима	костер	утюг



Прим.: первую часть берем из первого списка, вторую из второго. В третьем списке находим ответ. Например:

**Холодное, как снег,
Горяч, как кипяток.
(Сердце)**

Модель составления загадок смешанного типа

Объект → Схожий по свойству объект → Действие → Схожий по действию объект

Допустим, сочиняем загадку об остром перце:

Объект	Схожий по свойству объект	Действие	Схожий по действию объект
Острый перец	Красный колпачок	жжет	огонек

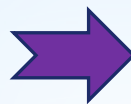


**Этот красный колпачок
во рту жжет, как огонек.**

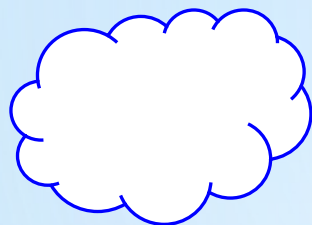
ОБЛАКО



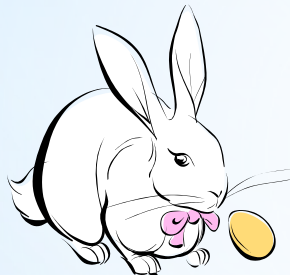
КАКОЕ?



**Мягкое, белое,
лёгкое**



Но не



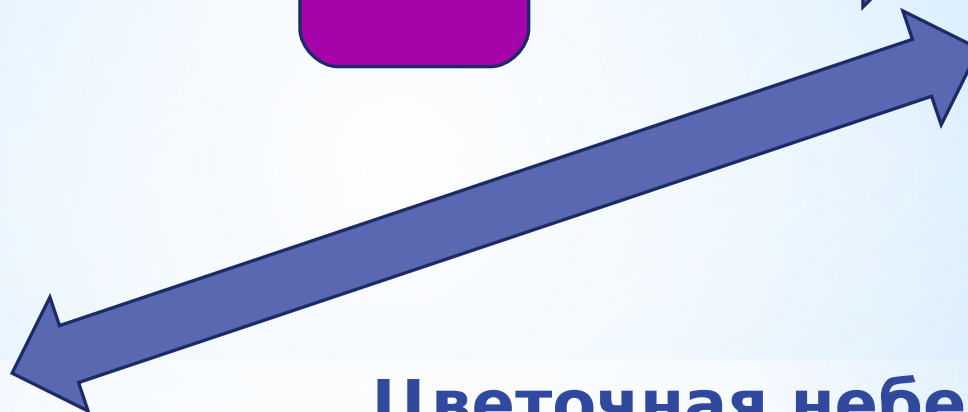
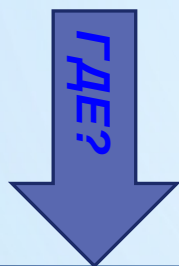
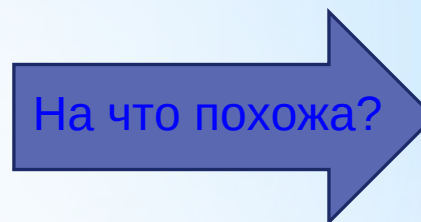
Но не



Но не



Метафора - это перенесение свойств одного предмета (явления) на другой на основании признака, общего для обоих сопоставляемых объектов.



**Цветочная небесная
поляна ярко засияла
после дождя**

Метод «Системный анализ»

Метод “Системный анализ” помогает рассмотреть мир в системе, как совокупность связанных между собой определенным образом элементов, удобно функционирующих между собой. Его цель – определить роль и место функций объектов и их взаимодействие по каждому подсистемному и надсистемному элементу.

Например: Система “Лягушонок”, Подсистема (часть системы) – лапки, глаза, кровеносная система, Надсистема (более сложная система, в которую входит рассматриваемая система) – водоем.

Методика моделирования объектов и явлений не живой природы (ММЧ)

Методика ММЧ (моделирование маленькими человечками) – моделирование процессов, происходящих в природном и рукотворном мире между веществами (твердое –жидкое –газообразное).

Это прием, позволяющий объяснить и смоделировать внутреннее строение объектов и взаимодействия между ними. ММЧ позволяет наглядно описать агрегатное состояние вещества. Для этого используются «маленькие человечки», обладающие разными характеристиками: «твердые человечки» крепко держатся за руки и стоят на одном месте; «жидкие человечки» не держатся за руки, могут слегка касаться и перемещаться; «газообразные человечки» быстро бегают.

Типичные приемы фантазирования

Цель: освоение приемов преобразования признаков объектов, для развития воображения и решения проблем

- **Приемы фантазирования:**
- **Сделать наоборот.** Этот прием изменяет свойства и назначение объекта на противоположные, превращает их в антиобъекты.
- **Пример:** антисвет делает предметы невидимыми, в то время, когда свет делает предметы видимыми.
- **Увеличить – уменьшить.** Применяется для изменения свойства объекта. С его помощью можно изменять размер, скорость, силу, вес предметов. Увеличение или уменьшение может быть в неограниченных пределах.
- **Динамика – статика.** Применяется для изменения свойств объекта. Предварительно необходимо определить, какие свойства объекта являются постоянными (статичными), а какие переменными (динамичными). Чтобы получить фантастический объект, нужно по приему “динамика” превратить постоянные свойства в переменные, а по приему “статика” – переменные свойства в постоянные.

Типовое фантазирование

- Жил был кто (что) ?
- Какой он был ? (подбор определений)
- Какие делал ДОБРЫЕ дела?
- У..... было много друзей (кто? что?)
- И был у него враг (кто? что ?)
- Он был какой ?
- Как он мешал главному герою?
- Кто мог помочь главному герою и как?
- Чем закончилась история? (помирить или развести, но не прогонять, не ломать и не убивать и т.п.)
- Выведение жизненного правила.(нравственной позиции), которое вкладывается в уста положительного объекта.
- Придумывание название сказки.

Метод фантазирования (МФ)

1) «Шкатулка со сказками» (с 4-х лет).

2) «Робинзон Крузо»

3) «Цепочка»

4) «Камень, брошенный в пруд»

5) «Перевертывание сказки».

6) «Сказка наизнанку».

7) «Чем был - чем стал»

8) «Теремок»

9) «Черное-белое»

Простые приемы фантазирования

- Оживление
- Уменьшение, увеличение
- Дробление- объединение
- Ускорение- замедление
- Динамика- статистика
- Смещение во времени

Приемы развития речевого творчества дошкольников

- **изменение сюжета знакомой сказки** (игра «Путаем сказки»);
- **составление сказочного сюжета с участием известных героев** (с заменой героев, но сохранением сюжета; с заменой сюжета, но сохранением героев произведения; с сохранением героев и сюжета, но с заменой времени и результата действия);
- **придумывание новых названий к сказкам** ;
- **игра «Теремок»**;
- **составление сказки из одного слова**, когда рассказчик сам придумывает первое слово и начинает сочинять. Например, слово “девочка” – “Жила-была девочка, которая...” и т.д.
- **составление сказки из фразеологизмов**, когда знакомство с фразами, которые часто встречаются в сказках и рассказах помогают понять их настоящий смысл. Например, составление сказки из фразы “Крокодиловы слезы”;
- **случайные сказки** – это рассказы о забавных случаях из реальной жизни;
- **составление сказки о бытовых предметах**. Например, составление сказки о злом пылесосе или доброй микроволновой печке;
- **придумывание сказки с середины в** качестве помощи предлагается затейливое начало и понятный, яркий конец, а дети придумывают середину, где в основном и развивается сюжет;

Метод «Мозговой штурм» (МШ)

предложен американским учёным А. Осборном. Это метод коллективного поиска оригинальных идей.

Задачи:

- Развиваются коммуникативные способности детей: умение вести спор, слышать друг друга, высказывать свою точку зрения, не боясь критики, тактично оценивать мнения других, отвечать на вопросы воспитателя и т.п.
- Развивать у детей способность к анализу,
- Стимулировать творческую активность в поиске решения проблемы.
- Формировать умение давать большое количество идей в рамках заданной темы.

Суть **МШ** – дать свободный выход мыслям из подсознания, создать условия расковывающие ребенка.

Темами мозгового штурма могут быть, например:

- как уберечь продукты от мышей;
- как не намокнуть под дождем;
- как мышам достать сыр из-под носа кота;
- как выгнать лису 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.

Правила мозгового штурма:

- 1) исключение всякой критики;
- 2) поощрение самых невероятных идей;
- 3) большое количество ответов, предложений;

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

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.

Игровые технологии

(Т А. Сидорчук, А.Б. Кузнецова, А.А. Нестеренко)

- Технология обучения детей составлению сравнений
- Технология обучения детей составлению загадок
- Технология обучения детей составлению метафор
- Технология обучения детей рифмованных текстов
- Технология обучения детей составлению творческих рассказов по картине

ИГРЫ

- «Что умеет делать»
- «Мои друзья»
- «Поиск общих признаков»
- «Хорошо – плохо»
- «Логическая цепочка»
- «Да-нет»
- «Поиск аналогов»
- «Третий лишний»

ОБЪЕКТ

- Цвет
- Форма
- Размер
- Части
- Месторасположение
- Звук
- Запах
- Вкус
- Температура
- Влажность
- Материал
- Способность двигаться (выполнять действие)
- Изменения во времени

Игры и упражнения

- «Поиск аналогов» — необходимо назвать объект и как можно больше его аналогов, сходных с ним по различным существенным признакам. Например: мяч — яблоко (форма), заяц (скачет), шина (из резины).
- «Поиск противоположного объекта» — необходимо назвать объект и как можно больше других объектов, ему противоположных. Например: снег — шерсть (холодный — теплая), уголь (белый — черный), металл (легкий — тяжелый), камень (мягкий — твердый).
- «Хорошо–плохо» — берется объект, не вызывающий у игроков стойких положительных или отрицательных ассоциаций и называется как можно больше положительных и отрицательных его сторон

- **«Поиск общих признаков»** - берутся два объекта, далеко стоящие друг от друга на смысловой оси, необходимо найти для них как можно больше общих признаков.
- **«Да–Нет»** - игроки разгадывают “тайну”, заданную ведущим. Для этого игроки задают ведущему вопросы в такой форме, чтобы он мог ответить “Да” или “Нет”.
- **«Что умеет делать?»** - Ведущий называет объект. Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.
- **«Выбери троих»** — из пяти случайных слов нужно выбрать три и рассказать, для чего они нужны и как могут взаимодействовать.

- **«Что бывает...»** Что бывает (зелёным, желтым, красным, соленым, мокрым, круглым,...)?
- **«Чем может быть?»** Воспитатель называет предмет, а ребенок продолжает называть его свойства.
- **«Польза - вред».** Воспитатель называет предмет, а дети, в зависимости от свойства предмета, объясняют его пользу и вред.
- **«Преврати себя».** Например: ребенок превращается в цветок... О чем он мечтает? Что он видит ночью? Кого боится? О чем шепчутся лепестки.
- **«Кто у кого»** Воспитатель бросает мяч всем детям по очереди, называя животное, а ребенок возвращая мяч называет его детеныша.
- **« 4 – й лишний»** Дидактическая игра учит группировать предметы методом исключения, тренирует внимание, память, умение сопоставлять, выделять черты схожести и различия предметов, обогащает знания об окружающем мире.

«Складушки – вычиталки».

Белка + осень = запасы

Дерево + лист = осеннее дерево

Небо + вода = осенний дождь

Огород + тепло = урожай

Холод + лист = листопад

Человек + холод = теплая одежда

Шишка + сосна = лес

Воздух + холод = ветер

Приемы разрешения противоречий

Приемы разрешения противоречий — объяснение, как один объект может обладать противоположными признаками.

- Наиболее распространенные приемы разрешения противоречий:
- *во времени*
 - в одно время объект обладает одним признаком, в другое - противоположным (например, сосулька и большая и маленькая: вначале большая, потом маленькая растаяла);
- *в пространстве*
 - одна часть объекта обладает одним признаком, другая - противоположным (например, уют и холодный и горячий: подошва горячая, а ручка холодная);
- *в системах*
 - один объект обладает одним признаком, но вместе с другими объектами обладает противоположным (например, спички и крепкие и некрепкие: одна спичка легко ломается, а много спичек трудно сломать);
- *в отношениях*
 - объект для одного обладает одним признаком, а для другого — противоположным (например, фильм и хороший и плохой: кому-то нравится (хороший), а кому-то нет (плохой)).

При использовании на занятиях элементов ТРИЗ, реализуется главное кредо педагогов:

Каждый ребенок изначально талантлив и даже гениален, но его надо научить ориентироваться в современном мире, чтобы при минимуме затрат достичь максимального эффекта.

/Г. Альтшуллер/