

## **Развитие речевого и изобразительного творчества детей дошкольного возраста через использование ТРИЗ - технологии**

Целью использования ТРИЗ – технологии в детском саду является развитие с одной стороны таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность, а с другой стороны поисковой активности, стремления к новизне, развитие речи и творческого воображения.

ТРИЗ для дошкольников:

- это система коллективных игр, занятий, призванных не изменять основную программу, а максимально увеличить её эффективность.
- это «управляемый процесс создания нового, соединяющий в себе точный расчёт, логику, интуицию», так считал основатель теории Г.С.Альтшуллер.

При использовании элементов ТРИЗ заметно активизируется творческая и мыслительная активность у детей, так как ТРИЗ учит мыслить широко, с пониманием происходящих процессов и находить своё решение проблемы. Изобретательство выражается в творческой фантазии, придумывании чего-то, что потом выразится в различных видах детской деятельности – игровой, речевой, художественном творчестве и др.

Применение ТРИЗ в обучении дошкольников позволяет вырастить из детей настоящих выдумщиков, которые во взрослой жизни становятся изобретателями, генераторами новых идей.

Также ТРИЗ – технология развивает такие нравственные качества, как умение радоваться успехам других, желание помочь, стремление найти выход из затруднительного положения.

Главное отличие технологии ТРИЗ от классического подхода к дошкольному развитию – это дать детям возможность самостоятельно находить ответы на вопросы, решать задачи, анализировать, а не повторять сказанное взрослыми.

ТРИЗ – технология, как универсальный инструментарий можно использовать практически во всех видах деятельности (как в образовательной, так и в играх и режимных моментах). Это позволяет формировать единую, гармоничную, научно обоснованную модель мира в сознание ребёнка дошкольника. Создаётся ситуация успеха, идёт взаимообмен результатами решения, решение одного ребёнка активизирует мысль другого, расширяет диапазон воображения, стимулирует его развитие. Технология даёт возможность каждому ребёнку проявить свою индивидуальность, учит дошкольников нестандартному мышлению.

В арсенале технологии ТРИЗ существует множество методов, которые хорошо зарекомендовали себя в работе с детьми дошкольного возраста:

- **Использование принципа «От простого к сложному».**

**Игра «Хорошо – плохо».** Эта игра помогает развивать речь ребенка, фантазию, учит рассуждать. Она ярко иллюстрирует некоторые законы диалектики, такие ее категории, как противоречия, возможность и действительность.

Итак, для игры выбирается объект и предлагается назвать его положительные и отрицательные стороны. Или выбирается объект, вызывающий у ребенка стойкие только положительные или только отрицательные эмоции. Затем находим противоречия: хорошо или плохо. Понимание детьми противоречивости свойств, заключенных в любых объектах или действиях, будет способствовать воспитанию диалектического подхода к анализу окружающего мира.

Можно даже поделить детей на две команды: одна – «хорошо» другая – «плохо». Тут уже идет соревнование, кто больше назовет качеств.

Во время организованной деятельности и вне занятий с помощью игры «Хорошо - плохо» можно рассматривать объекты «Путешествие; объекты природы: деревья, времена года; транспорт, животные».

- **Хорошо помогает в развитии речи по обучению детей рассказываю такой прием как «Бином фантазии».**

Анри Воллон в своей работе «Истоки мышления у детей» пишет, что «мысль возникает из парных понятий»: мелкий - жесткий» два понятия, возникающие одновременно. Рассказ может возникнуть лишь из «бинома фантазии». Необходимо лишь, чтобы два слова разделяла определенная фантазия, чтобы соседство было сколько-нибудь необычное, только то, где воображение вынуждено будет активизироваться, стремясь установить между словами родство. Ход игры заключается в следующем: на столах у детей лежат карточки изображением вниз, в двух стопках. Вызванные двое детей берут из стопок по одной карточке и показывают детям. Воспитатель предлагает соединить слова: самый простой способ прибегнуть к предлогам и союзам, чтобы наглядно манипулировать карточками.

Пример: «пес и шкаф», «елка и слон» - пес за шкафом, слон – на елке.

- Следующая игра **«Цепочка слов»** хорошо развивает мыслительную деятельность, активизирует словарный запас детей.

Суть такой игры в том, что случайно запавшее в голову слово (или намеренно взятое), вызывает цепную реакцию, распространяя волны вглубь и вширь (ее еще называют Камень, брошенный в пруд»). Похожая игра «логический поезд», где слова – вагончики.

Вагончики, как и слова, могут быть соединены между собой. Каждое слово тянет за собой следующее.

- Приемы ТРИЗ побуждают детей импровизировать, развивать творческую активность в изобразительной деятельности.

Начинать работу необходимо с **геометрических фигур**. Ребенку предлагаются фигура на выбор, и он должен нарисовать («превратить») в образ или композицию. На следующем занятии можно предложить листы с образками ткани уже самой причудливой формы (не конкретной) и ребенок должен додумывать и дорисовывать образ.

- Ряд игр Джанни Родари, например, **«Салат из сказок»**.

Принцип такой: детям предлагается соединить знакомые персонажи из разных сказок в одну и придумать свою новую сказку, где приключения героев переплетаются и получается новая сказка.

- Вместе с детьми можно создать новую машину, используя еще один метод ТРИЗ – **метод фокальных объектов (МФО)**.

Например: На занятии по ознакомлению с животными жарких стран с помощью МФО можно нарисовать фантастического зверя или изобрести фантастическую посуду по произведению «Федорино горе».

- Метод **«От живых клякс»**.

Дети изображают с помощью этого метода различные образы, дорисовывая их. Затем, из полученных картинок можно сочинять истории.

Придумывая историю, сказку, дети учатся отправлять героев в новые обстоятельства и находить выход из этих непредвиденных обстоятельств. Например, по сказке С. Маршака «О глупом мышонке», дети могут придумать варианты спасения мышонка, чтобы его не съела кошка. Знакомясь с историей по сказке «Сестрица Аленушка и братец Иванушка», дети отправляют героев в более современные обстоятельства – век компьютерных технологий.

- Метод **«Спасательной ситуации»** в разных историях побуждает детей находить выход из проблемных ситуаций.

Пример: «Если бы мышка не прибежала, кто бы помог бабушке помочь вытянуть репку».

В другой ситуации дети могут сочинить эту же сказку на **«Новый лад»**, где лиса лишает крова бабушку с бабушкой, но в конце они обретают новый дом «Терем-Репка», где живут-поживают со своими лесными зверями и горя не знают.

- Такой метод как **«Эксперименты»** в сказках не только помогают творчески мыслить, но учат быть толерантными, совершать добрые поступки.

Данный метод можно использовать при ознакомлении детей с английской сказкой Оскара Уайльда «Мальчик Звезда», которая показывает сложный мир добра и зла. Здесь можно провести следующий эксперимент: сделать портрет нищенки и мальчика Звезды. Из картона сделать сердечки, после прочтения произведения дети отдают свое сердце любимейшему герою и объясняют почему. В данном случае читалась сказка до того места, когда мальчик Звезда прогнал свою мать – нищенку. Конечно же, дети подарят свою любовь и свои сердечки – нищенке, и ни одного сердечка – мальчику. Но за портретами можно положить две тарелки: у нищенки с серыми треугольниками, а у мальчика – печенью. Потом сказать, что герои тоже хотят вас угостить и проследить, какой подарок дети возьмут в ответ. Возможно, кто-то из детей возьмёт серые треугольники в подарок, но всё равно будет поглядывать на печенью. А кто-то возьмёт печенью и с удовольствием съест, забывая о различии добра и зла, поддавшись искушению. Такой метод способствует сообразительности, решению проблемных вопросов и принятию быстрого решения: правильно ли я поступаю. Сделать выбор: как отделить добро и зло, а не поддаться искушению.

- Игра **«Что сначала, что потом»** помогает детям при обучении рассказыванию, т.е. составлять рассказ с последующим развивающимся действием.

Дети любят продолжение историй и неохотно расстаются с героями. Эта игра помогает продолжить эту историю.