



**Развитие  
творческого  
мышления  
дошкольников на  
основе ТРИЗ и РТВ**

LOGO

«Методы развития творческого мышления»  
В. А. Морфидина


# ТРИЗ

**–образование – является одной из моделей перспективного образования. Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ), возникшая в нашей стране в конце 40-х годов (1964г.) усилиями выдающегося российского ученого, бакинского изобретателя, писателя-фантаста Генриха Сауловича Альтшуллера (Альтов) являет собой уникальный инструмент для поиска нетривиальных идей, развития творческого и сильного мышления, формирования творческой личности и коллективов, доказательством того, что творчеству можно и нужно.**


ТРИЗ развивается.

ТРИЗ сегодня - это комплекс, состоящий из трех взаимосвязанных направлений


ТРИЗ — РТВ — ТРТЛ:



**-ТРИЗ —**  
классическая  
- направлена на  
-формирование  
-умения ставить и  
-успешно решать  
-творческие задачи  
- при помощи  
-инструментов ТРИЗ.



**РТВ —**  
развитие  
творческого  
воображения  
- направлено  
на управление  
воображением  
с целью  
создания  
новых  
образов.



**-ТРТЛ - теория**  
развития  
творческой  
личности –  
направлена на  
формирование в  
человеке активной  
творческой  
позиции,  
предусматривающе  
й постановку  
достойной цели и  
успешного  
продвижения к ней.

ТРИЗ как универсальный инструментарий  
используется на всех занятиях.

Это позволяет формировать единую гармоничную,  
научно обоснованную модель мира в сознании ребенка,  
осуществить эвристическое обучение.

Создается ситуация успеха, идет взаимообмен  
результатами, решение одного ребенка активизирует мысль  
другого, расширяет диапазон воображения, стимулирует его  
развитие. Оптимальной формой овладения детьми  
методиками творчества является система творческих  
заданий, которые даются детям через игры, алгоритмы на  
занятиях и в течение дня. Необходимым условием является  
практическое воплощение творческой мысли: в рисунках,  
сочинениях, сказках, песнях, загадках, поделках, движениях.

## МЕТОД ТРИЗ

- метод «мозгового штурма»
- метод «маленьких человечков»
- метод «вепольного анализа»
  - метод «ассоциаций»
- метод «синектики»

## МЕТОД РТВ

- метод морфологического анализа
- метод фокальных объектов
  - метод эмпатии
- типовые приемы фантазирования

# Метод «мозговой штурм» (дошкольники)

*Предложен американским ученым А. Осборном*

**Это не столько метод активизации воображения, сколько способ генерации самых разнообразных идей в группе.**

**Мозговой штурм используется тогда, когда обсуждается ситуация, из которой, на первый взгляд, нет реального выхода.**

**Дети не только имеют право на высказывание, но и обязательно**

**предлагают свой вариант решения проблемы.**

**Принимаются любые идеи, даже те, которые кажутся абсурдными. Из множества идей, как правило, выбирается одна**

**и обсуждается более детально**

## Темами мозгового штурма могут быть:

- как уберечь продукты от мышей;
- как не намокнуть под дождем;
- как мышам достать сыр из-под носа кота;
- как выгнать лесу 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;
- 4) чужие идеи можно улучшать

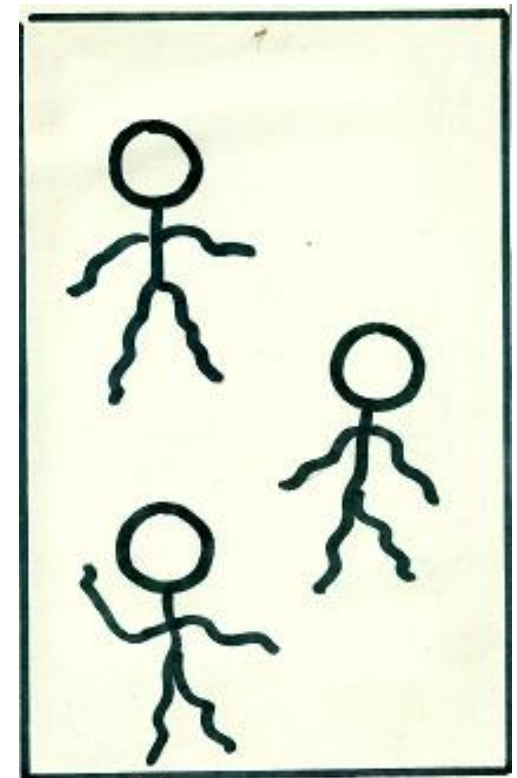
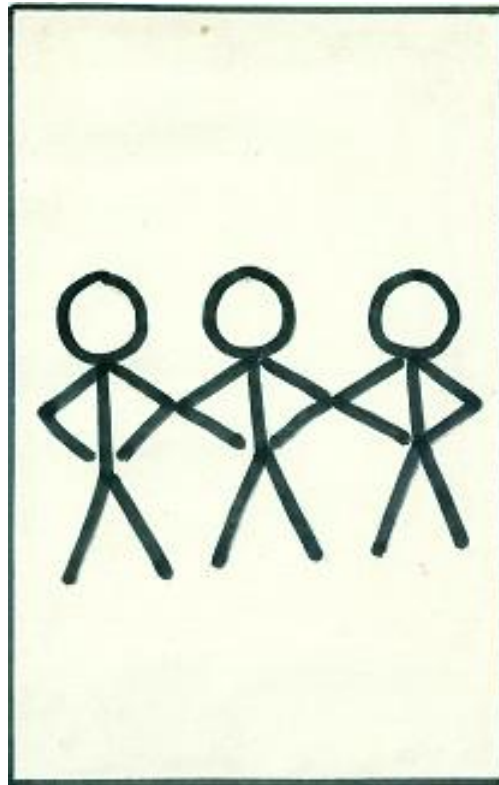
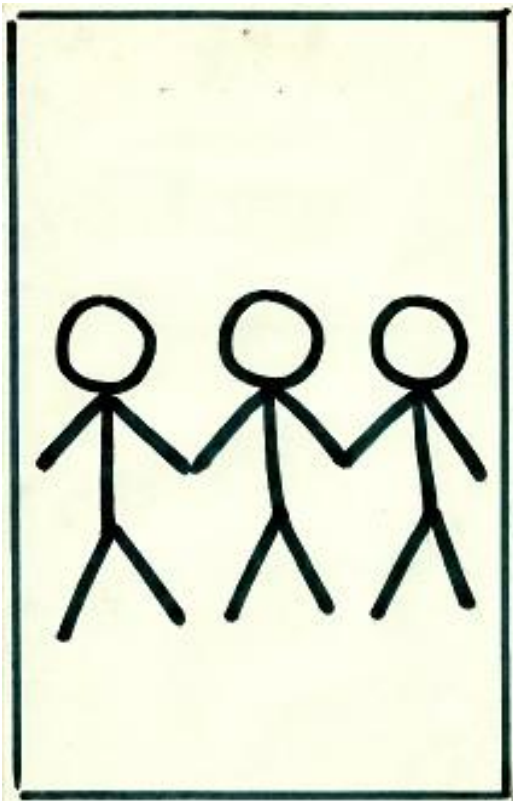


## **Метод «маленьких человечков» (А. Страунинг)**

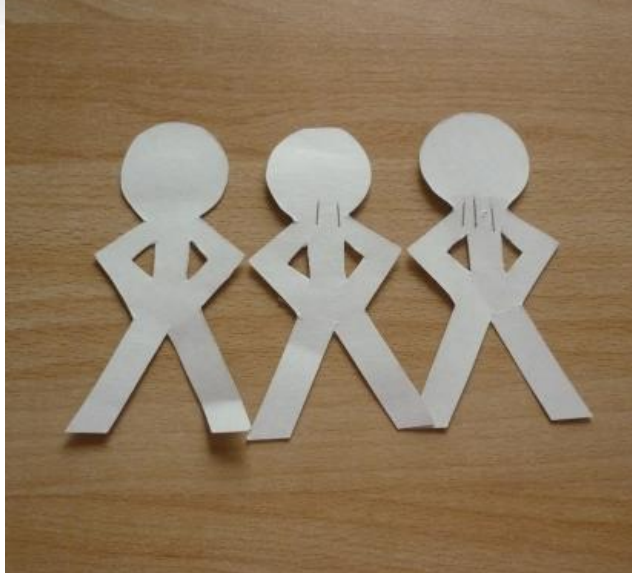
**Этот метод позволяет моделировать и анализировать природу вещества или явления. На занятиях по экологическому воспитанию и этот метод, научить детей анализировать агрегатное состояние вещества и помочь им понять причины такого состояния.**

**Сущность используемого метода в том, что он позволяет представить ребенку из чего состоит все, что нас окружает. Почему человечки, а не вещества, атомы, микробы? Потому, что человечки могут думать, производить какие-то действия, вести себя по – разному. У них разные характеры и привычки, они подчиняются разным командам. При моделировании можно поставить себя на место этих человечков, лучше почувствовать и понять через действия, ощущения, взаимодействия строение веществ.**

Приемы моделирования  
маленькими человечками  
при ознакомлении детей  
старшего возраста  
с объектами неживой  
природы



LOGO



**Это- молоко**



**Это- - вода  
(человечки  
прозрачные)**



**Это-  
карамель,  
чупа- чупс,  
конфета**

## Метод «синектики»

*Предложен У. Гордоном в 50 годы двадцатого столетия. Термин «синектика» обозначает «объединение разнородных предметов».* Этот метод предлагает поставить себя на место кого (чего) – либо. В детском саду этот метод работает как метод эмпатии, подразумевающим представление детьми себя каким – то конкретным предметом или явлением и передачу чувств, переживаний, настроения этого образа.

## Метод морфологического анализа

Появился в середине 30-х годов XX века, благодаря швейцарскому астрофизику Ф.Цвикки, который использовал его исключительно для решения астрофизических задач.

<b>Возраст</b>	<b>Место жительства</b>	<b>Средство передвижения</b>	<b>Стиль одежды</b>	<b>Характер</b>
Ребенок	Дворец	Конь	Спортивный костюм	Добрый
Подросток	Многоэтажный дом	Автомобиль	Праздничный наряд	Вредный
Юноша	Лес	Ролики	Строгий костюм	Нытик
Старик	Детский сад	Лыжи	Шорты и майка	Весельчак
и т.д.	и т.д.	и т.д.	и т.д.	и т.д.

## Типовые приемы фантазирования

Г. С. Альтшуллер в 70 годы двадцатого века предложил использовать для развития творческого воображения типовые приемы фантазирования: Цель типовых приемов фантазирования: научить детей делать фантастические преобразования объекта, по какому-либо признаку.

- увеличение-уменьшение,**
- дробление-объединение,**
- оживление-окаменение,**
- специализация-универсализация,**
- преобразование свойств времени,**
- приём «Наоборот».**

Этот метод хорошо использовать при обучении детей творческому рассказыванию.

## Метод «фокальных объектов»

Предложен американским психологом Ч. Вайтингом. Суть метода заключается в том, что к определённому объекту «примеряются» свойства и характеристики других, ни чем с ним не связанных объектов. Детям предлагаются два-три слова и быстро выделяются свойства каждого из названных предметов или явлений.

*Например:* **стол**

круглый

кухонный

пластмассовый

**метеорит**

искрящийся

горячий

стремительный

Затем дается новое слово, к которому применяются уже названные свойства. *Например,* машина:

стремительная – быстро едет;

горячая – везет горячий хлеб;

искрящаяся – летающая тарелка;

кухонная – с которой продают готовый завтрак, обед, ужин и т. д.

## Метод «Системный оператор»

Н/С	Н/С	Н/С
С	С	С
П/С	П/С	П/С
прошлое	настоящее	будущее

где С – система, т.е. объект, который находится в центре рассмотрения;

Н/С – надсистема, ближайшее окружение объекта, система, частью которой является объект; П/С – подсистема, структурная единица системы, части, из которых состоит сам объект.



Целесообразно предложить детям закрепить полученные результаты схематично или в рисунке (особенно будущее объекта)  
 В случае, когда объектом, т.е. системой, является пылесос, данная таблица может выглядеть следующим образом

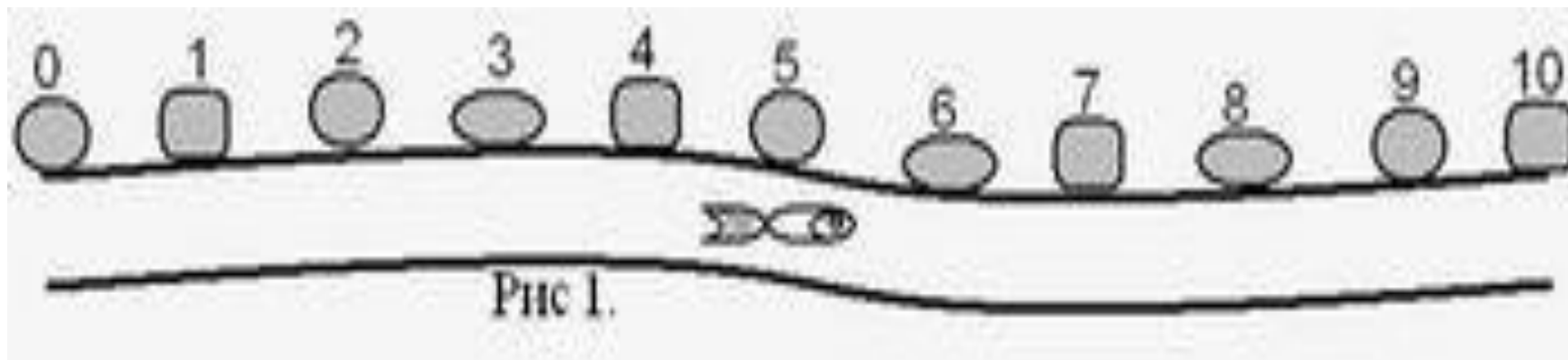
<b>домашняя утварь</b>	<b>бытовая техника</b>	<b>бытовая техника</b>
Веник	пылесос	скоростной аппарат по уборке помещений
прутья и верёвка, скрепляющая и удерживающая прутья вместе	корпус, шланг, щётка, колёсики, шнур с вилкой, кнопка для включения	составляющие пылесоса в будущее полностью зависят от фантазии и воображения детей
<i>прошлое</i>	<i>настоящее</i>	<i>будущее</i>

# Игры ТРИЗ

## 1. Развитие одномерных представлений

Точка - это безразмерное представление. Её можно представить, мысленно уменьшая пятно. Одномерное представление - это линия

## Игра "Рыбка"

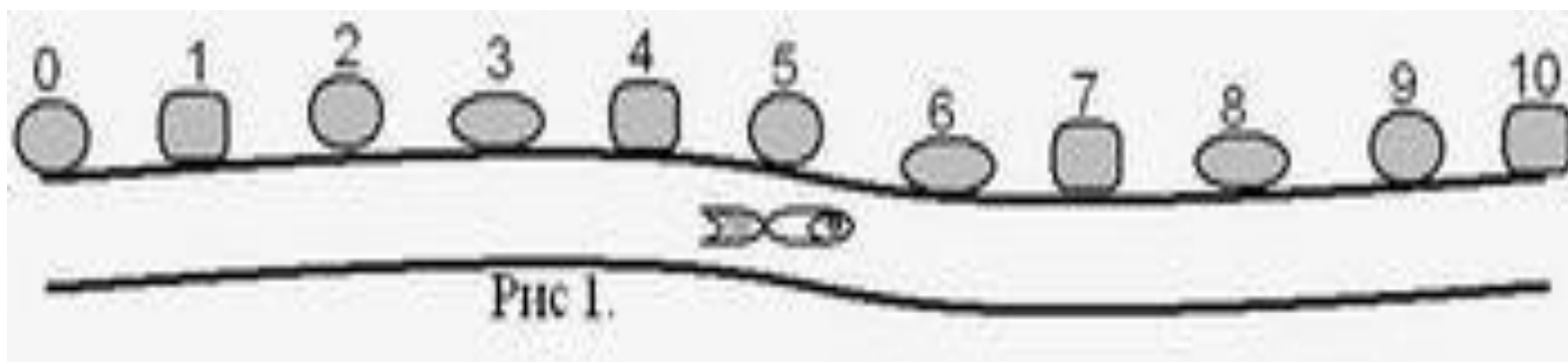


# LOGO

В ручейке лежат одиннадцать пронумерованных камней на равном расстоянии друг от друга (рис. 1). Рыбка выполняет команды "налево" и "направо" и в исходной ситуации находится под пятым камнем.

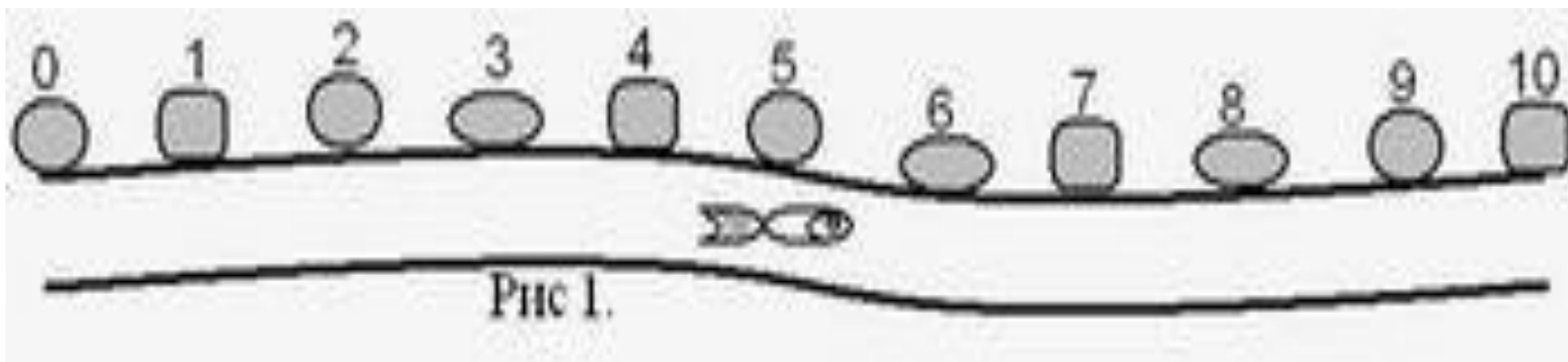
Ведущий подает рыбку серию команд, ведомый должен определить номер камешка, под которым находится рыбка после последней команды.

Ребенок может не знать цифр. Это не беда. Во время игр в "Рыбку" и он освоит цифры и счет, если конечно, правильно помочь ему в этом.



## Примеры:

1. Рыбка находится под пятым камешком. Плышет направо, направо, направо, налево. Под каким камешком спрячется рыбка?



Если ведомый правильно определил положение рыбки и указывает на седьмой камешек, то рыбка, в следующей серии команд, стартует из-под седьмого камешка:

2. Рыбка находится под седьмым камешком.  
Плывет направо, направо, налево, налево,  
направо.

Под каким камешком прячется рыбка?

В случае потери ведомым рыбки, она возвращается под пятый камешек.

## **Ориентировочные задачи и игры** **Трехпозиционные ориентировочные задачи**

Решение ориентировочных задач наращивает объем оперативной памяти ребенка, помогает детализировать модель пространства, в котором предстоит действовать.

Это может пригодиться в критической ситуации, например, во время пожара при сильном задымлении, когда нет возможности использовать зрительные анализаторы .

1. На скамейке сидят лицом к нам, считая слева на право: Маша, Катя и Зина.
  - 1.1. Кто сидит между Машей и Зиной?
  - 1.2. Кто сидит слева от Кати?
  - 1.3. Кто сидит справа от Зины?
  - 1.4. Кто сидит между Катей и Зиной?
  
2. На лесенке сидят (сверху вниз) воробей, сорока и синица.
  - 2.3. Кто сидит над воробьем?
  - 2.4. Кто сидит под сорокой?
  - 2.5. Кто сидит между сорокой и синицей?
  - 2.6. Кто сидит между синицей и воробьем?
  - 2.7. Кто сидит под синицей?
  
3. В строю идут один за другим, начиная с первого, Саша, Сережа и Коля.

Работа по ТРИЗ требует системности и времени, но результаты превзойдут все ваши ожидания.

Применение технологии ТРИЗ позволит достичь наиболее высоких результатов в работе с детьми, потому что методы технологии ТРИЗ и РТВ направлены на развитие мышления, воображения, творческих способностей детей и, конечно, речи дошкольников.





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

Альтшуллер).

*Спасибо за внимание*

Творческих Успехов