

Освоение методов и приёмов ТРИЗ, направленных на составление загадок «Город загадок»



Загадки – это объект изобретательства и один из приемов ТРИЗ. Загадки появились очень давно, и всегда были проверкой не только знаний человека, они требовали внимания, наблюдательности, умение видеть в самых обыденных предметах их сходства и различия, требовали способности воспринимать окружающий мир образно.

Зачем загадывают и отгадывают загадки? Потому что детям нравится раскрывать тайны. Это факт. В своей работе с детьми я, как и все воспитатели, часто использую загадки. Читая детям новые загадки, я заметила, что как правило, самый сообразительный ребенок (*наверное, путем озарения*) догадывается, каков ответ. Остальные дети слушают и запоминают. И когда я через некоторое время повторяю ту же самую загадку, то большая часть детей группы просто вспоминает ответ. Такое «знание» загадок - это просто навык запоминания. Мышление не работает, и творческое тоже. Я сделала для себя вывод, гораздо полезнее научить детей составлять загадки. Обучение детей отгадыванию загадок я начала не с их загадывания, а с воспитания умения наблюдать жизнь, воспринимать предметы и явления с разных сторон, видеть мир в многообразных связях и зависимостях, в красках, звуках, движении и изменении. Придумать загадку, зарисовать её, загадать её родителям для ребёнка действительно творческая задача, намного интереснее, чем выполнять задание педагога «опиши предмет». Сочиняя, дети не занимаются скучным обобщением, а создают нечто новое.



На улице **Самых простых загадок** начиная со 2 младшей группы мы учим детей систематизировать предметы по некоторым признакам. В первом домике этой улицы живут предметы круглой формы. Детям дается задание - «Назовите жителей этого дома», например: солнышко, мячик, тарелочка. Во втором доме живут объекты красного цвета, например: помидор, флажок, ягодка. В третьем доме – тонкие предметы.

А в последнем доме – маленькие.

На улице **Загадок без слов** живут геометрические фигуры - блоки

Дьенеша, и мы учим детей расшифровывать информацию о наличии или отсутствии у предметов определенных свойств. Если во 2 младшей группе мы загадываем детям с помощью карточек два свойства предмета, то начиная со средней группы можно загадать три свойства. Одни карточки обозначают цвет, форму, размер, толщину. Другие карточки обозначают отрицание свойств, например: не красный, не толстый, не большой, не треугольник. Детям предлагается отгадать необычные загадки: «Это загадки без слов. Знаки подсказывают, какие блоки загаданы. Отгадайте эти блоки».

На **Улице Неоконченных картин** начиная со 2 младшей группы мы учим детей создавать образы на основе схематического изображения.

«Проходил как-то по городу ленивый художник. Видит, стоят пустые дома, специально построенные для еще не придуманных загадок. «Дай-ка, -думает, -нарисую загадки и поселю их в домики». Начал он рисовать, но лень ему стало, бросил начатое дело и пошел дальше. Подошел к другому домику, там работу начал, да не закончил.

Так “не дорисовал” ленивый художник целую улицу. Педагог предлагает помочь ленивому художнику и придумать, что он хотел нарисовать и закончить его рисунки.

На **улице Величины** у детей старшего дошкольного возраста мы формируем быстроту мышления – реакцию на слово, учим выявлять свойства предметов.

Задания могут быть разными, например: что бывает сначала маленьким, а потом большим? (ребенок, растение, сугроб, мыльный пузырь, снежный ком, лужа во время дождя). А что бывает сначала большим, а потом маленьким? (леденец, сахар в чае, мыло, карандаш, обувь и одежда, самолет когда взлетает). А что бывает то большим, то маленьким? (волна, складная мебель, надувная игрушка, резинка, ручка указка.)

На **улице Загадочных мест** мы учим детей находить ближайшее окружение объекта. У предметов на этой улице имеют свой способ прятаться. Например, на одном из домиков написано: огород, магазин, хозяйственная сумка, салат. Домик довольно большой. Здесь, наверное, не один загадочный предмет поселился. Детям надо отгадать жильцов дома. В данном случае это овощи.

На **улице Загадочных дел** дети учатся видеть функции предметов – главные и второстепенные, явные и скрытые. Названия многих вещей говорят о том, для чего служат эти предметы. Например, расческа, скрепка, будильник, указка. А если придумать по этому же принципу названия другим вещам – выйдут загадки. Что такое затемнялки?– шторы, освещалка?– лампочка, усыплялка, гляделка..., цеплялка..., читалка..., варилка..., писалка...

На **Загадочной улице** мы развиваем у детей ассоциативное, образное мышление, учим сравнивать предметы и явления.

Модель составления загадок с использованием сравнения

Первый вариант:

1. Выбираем объект. Например: цыпленок.
2. Выделяем его свойства, какой: желтый, пушистый, легкий.
3. Находим аналогичные свойства у других предметов.

Данные заносим в таблицу.

Разделив каждую пару предлогом «как» - получаем фразы сравнения с элементом загадки: *«Желтый, как солнышко»,*

«Пушистый, как мех»,

«Легкий как пух».

Объект → Свойства → Аналогичные свойства других предметов

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



Возможен другой вариант

- объект сравнивается с другими предметами и при этом указываются отличия.

Например, рассматриваем объект – волчок. Получилась загадка:

«Как балерина, но неживой,

Как зонтик, но от дождя не спрячет,

Как гриб, но не съедобный».

Объект → Схожий объект → Отличие

на что похоже?	чем отличается?
на балерину	неживой
на зонтик	от дождя не укрывает
на гриб	не съедобный



Модель работы по прямой аналогии

Рассматриваемый объект – котенок. Получилась загадка:

Урчит, но не мотор.

Охотится, а не волк

Умеет прыгать, но не мяч.

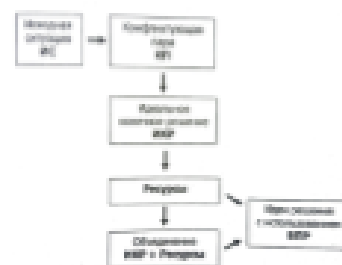
Объект → Описан

Что делает?	Кто (что) так же делает?
урчит	мотор
охотиться	лиса
умеет прыгать	мяч



Освоение метода ДАРИЗ для решения изобретательских задач «Город решения изобретательских задач»

Жизнь постоянно ставит перед нами задачи, и порой от их решения зависит наша судьба. Как воспитать личность, умеющую легко разрешать возникающие проблемы? Как научить дошкольников решать изобретательские задачи? С помощью методики «ДАРИЗ». Автор этой методики Пчелкина Екатерина Львовна.



«ДАРИЗ» - это детский алгоритм решения изобретательских задач.

Основным механизмом методики служит алгоритм, с помощью которого дети решают изобретательские задачи.

➤ Структура алгоритма:



1. Начинать знакомство детей с алгоритмом лучше всего с понятия **Идеальное конечное решения (ИКР)**. Для этого необходимо с помощью сказки познакомить детей с персонажем-помощником по имени Мастер Сам.

2. Далее необходимо познакомить детей с понятием **конфликтующая пара**. «Так Мастер САМ называет тех, кто не хочет дружить в задаче и никак не может договориться друг с другом». Примеры таких парочек можно встретить в сказках, стихах, поговорках. (герой и антигерой, или герой и препятствие, например, колобок и лиса, дед и репка).



3. Когда дети научатся выделять КП и формировать ИКР, то следующим шагом будет знакомство с понятием **Ресурсы**. На этом этапе воспитатель знакомит детей с персонажем-помощником по имени Мастер Ресурс, с опорой на зрительный образ-подсказку. «Мастер Ресурс очень находчивый, запасливый и бережливый. Он всегда учит использовать для решения задач скрытые возможности предметов – ресурсы».

Правила Мастера Ресурса

Подумай, какие ресурсы есть у половинок конфликтующей пары.

- Посмотри по сторонам. Перечисли, что есть еще у тебя в этой задаче?

- Подумай о свойствах окружающих объектов и как их можно использовать для решения твоей задачи.

4. Учим детей объединять идеальное конечное решение и ресурсы. В результате дети выдвигают **идеи решения задачи**.



В своей работе мы апробировали 16 техник игровой психотерапии, вот некоторые из них:

- **Техника сочинения историй** с помощью игральных карт.
- **Сочинение историй на войлочных досках** используется с диагностической и психотерапевтической целью с детьми, имеющими эмоциональные и поведенческие нарушения.
- **Рисование с помощью клубка** Техника-альтернатива рисованию.

Решение творческой задачи по сказке «Репка»

Всем известна сказка «Репка», в которой герои помогли деду вытащить из земли репку. А что, если бы героев не оказалось дома? А если бы мышинных сил не хватило? Неужели дед не мог вытащить репку без посторонней помощи? Что бы вы предложили сделать деду для решения этой проблемы?

Решать задачу будем по известному нам алгоритму

1. Выделение КП (конфликтующей пары, т.е. «кислой парочки»)

- Кто не хочет дружить в этой ситуации? (Дед и репка)
- Что мы хотим получить, в результате решения этой задачи? (Мы хотим, чтобы дед вытащил репку)

КП – Дед и репка.

2. Формулирование ИКР (Идеальное конечное решение)

- Что посоветует Мастер Сам «кислой парочке»?

ИКР 1 – Репка сама сможет вылезти из земли.

ИКР 2 – Дед сам сможет вытянуть репку.

3. Поиск ресурсов:

- Вспомним первое правило у Мастера Ресурса. (Поискать ресурсы у «кислой парочки» - деда и репки)
- Репка какая? Что у нее есть? (Репка большая, круглая, гладкая, она сидит в земле, у нее есть хвостик)
- Дед какой? Что есть у деда? (Дед умный, у него есть смекалка, руки, лопата, вода, деревья, дом, трактор, веревка, ведро, нож)

4. Объединение ИКР и ресурсов:

Ответы детей: Репка сама с помощью воды, земли и насекомых вылезет из земли. Дедка сам с помощью веревки и трактора вытащит репку. Дедка сам с помощью веревки и дерева вытащит репку. Дедка сам с помощью веревки, дома и ведра вытащит репку. Дедка сам с помощью ножа вытащит репку.

5. Идеи решения: Ответы детей: Репка сама, с помощью воды вылезет из земли. Нужно ее полить, подкопать землю вокруг репки и вытащить ее лопатой. Дед сам, с помощью веревки и трактора или с помощью веревки и дерева вытащит репку. Надо привязать один конец веревки к репке, а другой к трактору. Трактор поедет и вытащит репку. Надо наклонить дерево и привязать к репке, оно будет

стараться выпрямиться и потащит репку вверх. Дед сам с помощью веревки и дома вытащит репку. Нужно перекинуть через дом верёвку, один конец к репке привязать, к другому концу груз подвесить, например, ведро. Нагружая ведро камнями, веревка потянет репку вверх.

Дед сам с помощью ножа вытащит репку. Её можно сразу разрезать на несколько частей, всё равно такую большую не съесть.

«Город Вообразия».

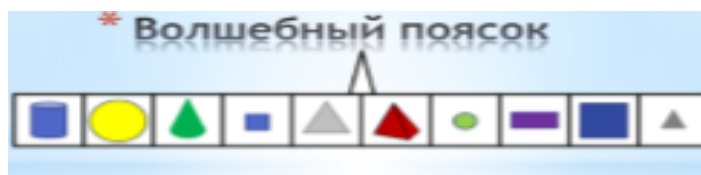
Игры и игровые упражнения, направленные на выявление свойств и функций изучаемых объектов

Ребенок – маленький исследователь мира, и получая, благодаря органом чувств, различную информацию о мире, остро нуждается в объяснении, подтверждении или отрицании своих мыслей. А мы, как всегда заняты. И все реже нам дети задают вопросы.

Мы, педагоги, оказываемся перед проблемой, как научить ребенка задавать вопросы, чтобы из ответов получать исчерпывающую информацию о предмете, понимание происходящего.

Вопрос является показателем самостоятельности мышления. Многие открытия в науке и технике оказались возможными в результате ответов на правильно и точно поставленные вопросы. В технологии ТРИЗ есть игры и игровые упражнения, направленные на обучение детей задавать вопросы.

Вот, например, игра «Волшебный поясок».



Играть с «Волшебным пояском» можно используя комплект геометрических фигур. Фигуры расставляем в «пояске» в любом порядке.

Задумываем фигуру (например, круг). Ребенок, по желанию, устанавливает метку посередине пояска и задает вопросы:

- эта фигура находится справа от метки? – Нет.
- Эта плоскостная фигура? – Да
- Эта маленькая фигура? – Нет
- У этой фигуры есть углы? - Нет
- Это круг? – Да.



Следующее игровое упражнение с «Волшебным пояском» - «Смешилки».

Произвольно раскладываем предметные картинки в «пояске». Называем любые четыре цифры (от 1 до 10).

Договариваемся:

- первая цифра – Кто,
- вторая цифра – С кем,
- третья цифра – На чем полетели,
- четвертая цифра – В какую сторону.

С детьми выбрали цифры: 2, 5, 6, 8.

Получаем: часы с Воробьем на волке полетели к самосвалу.

Для развития памяти и внимания мы часто играем в игру «*Вертушка*»

Дети встают в круг. Ведущий завязывает «поясок» с картинками вокруг своей талии, и встает в центр круга. Несколько раз медленно поворачивается, затем быстро снимает «поясок» и переворачивает его. Выигрывает тот, кто запомнил больше картинок.

Когда мы **в средней группе** учим детей находить общее и различное между двумя данными объектами, формируем умение абстрагировать признаки предметов при сравнении, нам помогает игра «**Теремок**».

Правила игры: детям раздаем различные предметные картинки. Один ребенок выполняет роль ведущего, сидит в «теремке». Каждый приходящий в «Теремок» сможет туда попасть только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются: «Тук-тук. Кто в теремочке живет?»

Примечание: В ходе игры ведущий может менять установки: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты похож на меня». Или: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты отличаешься от меня». Похожести и различия могут быть по функции (по назначению предмета), по составным частям, по местонахождению или видовой принадлежности.

Ход игры: Похожести у объектов живого мира.

Дети: Тук-тук. Кто в теремочке живет?

Ведущий: Это я, лиса. А ты кто?

Дети: А я волк, пусти меня к себе!

Ведущий: Пущу тебя к себе, если скажешь, чем ты лиса похожа на меня, волка.

Дети: И ты, и я – дикие животные. У нас одинаковое строение: есть 4 лапы, туловище, голова, 2 уха, шерсть, мы относимся к природному миру, живой природе. Мы живые, поэтому дышим и т.д.

Различия у объектов живого мира.

Дети: Тук-тук. Я заяц. Кто в теремочке живет? Пусти меня к себе?

Ведущий: это я – белка. Пущу тебя к себе. Если скажешь, чем мы с тобой отличаемся.

Дети: Заяц немного больше белки. У нас разный окрас (белка рыженькая, а заяц – зимой белый, а летом – серый), у нас разное питание (белка питается орешками, грибами сухими, а зайчик – травкой, корой деревьев, морковкой), белка живет на дереве в дупле, а заяц бегаёт по земле.

Интересен **метод фокальных объектов**, который позволяет придумать новые предметы, игрушки и рассказать о них, а также расширить словарный запас детей, упражнять их в подборе прилагательных к существительным.

Суть этого метода заключается в том, что совершенствуемый образ держится в поле внимания, как в фокусе фотообъектива, а к нему «примеряются» свойства других, совершенно не связанных с изначальным объектом, предметов. Сочетания свойств оказываются иногда совершенно неожиданными, но именно это и вызывает интерес. Предлагаем детям назвать любое существительное. Затем ребята называют как можно больше признаков к этому существительному. Поочередно

признаки этого объекта переносятся на другой объект, который оказывается как бы в фокусе внимания (фокальный объект). Веер неожиданных признаков позволяет создавать необычные объекты.

Например: детям показываем старую машину: нравится вам эта машина? Кто-то говорит - да, кто-то – нет. А давайте придумаем такую машину, чтоб она всем понравилась. Дети называют существительное – елка.

Елка	Машина
пушистая	Пушистая машина, как мягкая игрушка
зеленая	Зеленого цвета
со звездочкой	Фары в форме звездочки, чтоб в темноте освещала дорогу
разноцветная	По погоде меняет цвета: утром – красная, днем – желтая, вечером – синяя, в траве - зеленая
с игрушками	В машине есть ящик, где хранятся разные игрушки

Поочередно признаки слова ели переносятся на другой объект.

Веер неожиданных признаков позволяет создавать необычную машину.

Мир системен. Любой объект можно рассматривать как единое целое (систему), можно мысленно поделить его на части, каждую часть можно поделить на еще более мелкие части. Все системы существуют во времени. Они сталкиваются, взаимодействуют друг с другом, влияют друг на друга.

Каждый объект материального мира имеет свое прошлое, настоящее и будущее. Кроме того, каждый объект имеет свой набор свойств и качеств, которые могут изменяться с течением времени. Например, пылесос – это система, состоящая из таких частей, как корпус, шланг, щетка. В свою очередь, пылесос является частью системы бытовая техника. Если учесть, что каждый объект материального мира имеет прошлое, настоящее и будущее, то его рассмотрение и анализ можно представить при помощи таблицы.

Таким образом, дети учатся производить системные раскладки, анализировать и описывать систему связей между объектами окружающей действительности, строить разного рода классификации по выделенному признаку.

Прошлое	Настоящее	Будущее
Надсистема Домашняя утварь	Надсистема Бытовая техника	Надсистема Бытовая техника
Система Веник	Система Пылесос	Система Скоростной аппарат по уборке помещений
Подсистема Прутья, веревка	Подсистема Корпус, шланг, щетка, колесики, шнур с вилкой, кнопка для включения	Подсистема Составляющие пылесоса в будущем полностью зависят от фантазии и воображения детей.

Со средней группы мы с детьми с помощью «Волшебных дощечек» (дощечки с

различной поверхностью) учимся составлять разные сказки.

Эта игра развивает у детей тактильную память, воображение, речь, образное мышление, творческий потенциал.

Ход игры:

Дошечки выкладываем в цепочку, задаем наводящие вопросы:

- Потрогай дощечку руками, что ты чувствуешь?
- Какой предмет они тебе напоминают?
- Давай попробуем сочинить сказку.

Например:

1.	Меховая дощечка -	Коврик, кошечка, мишка, собака, лошадка, шуба
2.	Шершавая дощечка -	Печенье, стена, дома, дверь
3.	Гладкая дощечка -	Стекло, яблоко, гладкий пол, машина
4.	Воск на дощечке -	Лед, ягоды (варенье застывшее)
5.	Ткань на дощечке -	Шторы, платок, полотенце
6.	Шнурок -	Змея, веревка, шнурок, буква «М»
7.	Спички -	Палки, забор, гармошка
8.	Спички (хаотично)	Дерево, спички

Можно составить сказку из 8 дощечек

1. На заборе сидела кошка. Она смотрела на дорогу. По дороге ехал автомобиль. Автомобиль проехал по луже и брызги полетели прямо на кошку. От испуга кошка забралась на дерево. Потом пришел мальчик, позвал кошечку и стал играть с ней веревочкой. Кошечка наигралась и пошла домой спать на своем коврике.

2. Жил – был медведь. Он любил играть на гармошке. Один раз мишка был у себя дома и смотрел в окно. Он увидел змею и испугался, а это была не змея, а веревка. Тогда мишка взял и повесил на веревку сушить свою рубашку. После этого мишка пошел есть ягоды – малину.

Технология ТРИЗ пользуется еще многими методами и приемами, успешно применяемыми в обучении детей дошкольного возраста. Она позволяет развивать воображение, фантазию детей, позволяет преподносить знания в увлекательной и интересной для них форме, обеспечивает их прочное усвоение и систематизацию, стимулирует развитие мышления дошкольников, проявление творчества как детьми, так и педагогами. ТРИЗ работает на принципах педагогики сотрудничества, ставит детей и педагогов в позицию партнеров, стимулирует создание ситуации успеха для детей, тем самым, поддерживая их веру в свои силы и возможности, интерес к познанию окружающего мира.

