**Технология ТРИЗ – как элемент детского коучинга.**

Дошкольный возраст уникален, поскольку как сформируется ребёнок, такова будет его жизнь. Именно поэтому важно не упустить этот период для раскрытия **творческого потенциала каждого ребёнка.** Практика показала, что с помощью традиционных форм работы нельзя в полной мере решить эту проблему. Необходимо применение новых форм, **методов и технологий.**

В последние годы успешно применяется в практике направление детского коучинга, которое включает в себя широкий спектр тренинговых технологий, направленных способствующих полноценноценного и гармоничного развитие личности ребенка.

Особое место среди них занимает технология ТРИЗ, так как даёт поразительные результаты в плане развития воображения, фантазии,

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. Технология требует определенной подготовки

воспитателя, его искреннего желания творить, искать и находить новое,

нетрадиционное, казалось бы, в обыденном.

Исходным положением тризовской концепции по отношению к дошкольнику является принцип природосообразности обучения. Обучая ребенка, педагог должен идти от его природы.

Основным рабочим механизмом **ТРИЗ** служит алгоритм решения изобретательских задач.

Методы технологии ТРИЗ:

1. **Метод мозгового штурма.** Это оперативный **метод** решения проблемы на основе стимулирования **творческой активности**, при котором участникам обсуждения предлагают высказать как можно большее количество вариантов решений, в том числе самых фантастичных. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

Перед началом мозгового штурма четко ставится задача -вопрос.С детьми мозговой штурм может возникнуть незапланированно при решении какой-либо задачи (бытовой или сказочной), во время игры -занятия, при обсуждении поступка, случая из жизни или события из художественного произведения.Особенность проведения мозгового штурма с детьми в том, что они сами по ходу обсуждения корректируют высказанные идеи, анализируют их.

Темами мозгового штурма могут быть такие:

* Как уберечь бабушку от серого волка;
* Как спастись от дождя, если нет зонтика;
* Как потушить пожар, если в доме нет воды;
* Как спастись от жары в летний день.

Правила мозгового штурма:

1. Исключение всякой критики;
2. Поощрение самых невероятных идей;
3. Большое количество ответов, предложений;

Систематическое использование метода мозгового штурма в работе с дошкольниками развивает образное мышление, память, диалогическую и монологическую речь, желание узнавать новое, желание взаимодействовать со сверстниками и взрослыми как на занятиях, так и в свободной деятельности.

1. **Метод маленьких человечков (ММЧ).** Суть его заключается в том, чтобы изучать физические процессы и свойства разных предметов, подменяя, сложные пока для детского восприятия понятия «атомы и молекулы» более понятными «маленькими человечками». К примеру, физические состояния «твердое – жидкое – газообразное» методом ММЧ объясняется как «человечки взялись за ручки — человечки стоят рядом — человечки бегают».
2. **Метод ТРИЗ «системный оператор» или «системный анализ»**. Учит детей логическому, образному видению взаимосвязи вещей, учит понимать роль объекта в системе, во времени, пространстве, динамике, выделять признаки и свойства. Например, временная система «семянка – росток – цветок», пространственная система «ребенок – группа детей – детский сад – городские жители» и т.д.

4.Синектика *(метод эмпатии)*

а) Личностная аналогия *(эмпатия)*.

Ребенку предлагается представить самого себя в качестве какого-нибудь предмета или явления в проблемной ситуации. Например:

* Изобрази чайник, который кипит;
* Покажи походку маленького ребенка, который учится ходить;
* Изобрази рассерженного кота;
* Промяукай песню "В лесу родилась елочка..."и т.д.;

б) Прямая аналогия.

Основывается на поиске сходных процессов в других областях знаний *(самолет - птица, подводная лодка - аналогия рыбы и т.д.)* Дети находят аналогии, делают маленькие открытия в сходстве природных и технических систем;

в) Фантастическая аналогия.

Решение проблемы осуществляется, как в волшебной сказке, т.е. игнорируются все существующие законы *(нарисуй свою радость - возможные варианты: радуга, цветок; изобрази любовь - это может быть человек, растение)* и т.д.

3. Морфологический анализ.

В основе данного метода лежит комбинирование разных вариантов характеристик определённого объекта при создании нового образа этого объекта.

Цель метода - выявить все возможные факты решения данной проблемы, которые могли быть упущены при простом переборе. Обычно строят таблицу *(две оси)* или ящик *(более двух осей)*. В качестве осей берут основные характеристики рассматриваемого объекта и записывают возможные их варианты по каждой оси.

Например, изобретаем новую игру. На одной *(вертикальной)* оси можно выложить часть тела, с помощью которой можно играть, а по другой - приспособления для игры: обруч, мяч, ракетка, скакалка, шнур и т.д.).

Затем выбираются различные сочетания элементов разных осей. Перебираются все возможные варианты.

Чем больше критериев выбрано, тем более подробно будет описан новый образ. Огромный простора для детского воображения!

Затруднения вызывает то, что дошкольники не умеют хорошо читать и им трудно удержать в памяти большое количество характеристик объекта. Поэтому воспитателю необходимо продумать использование символов, которыми он будет обозначать их.

4. Метод каталога.

Данный метод позволяет в большой степени решить проблему обучения дошкольников творческому рассказыванию. Творческое рассказывание даётся дошкольникам с трудом в силу небольшого опыта монологической речи и бедности активного словаря.

Для работы понадобится любая детская книга с небольшим количеством иллюстраций. Желательно, чтобы текст был в прозе. Взрослый задаёт детям вопросы, на основе которых будет строиться сюжет, а ответ дети ищут в книге, произвольно указывая пальцем в любое место на странице. Выбранные методом "тыка"слова, не связанные между собой, соединяются в какую - то историю или сказку. Воспитатель может преобразовывать одни части речи в другие.

Занятие проводится в быстром темпе, используются разные эмоциональные реакции на каждое новое словосочетание. Главное - грамотно составить вопросы и расположить их в нужной последовательности. Так при составлении сказки следует учитывать некоторые общие особенности построения структуры сказок:

* Наличие положительного и отрицательного героев;
* Зло, причинённое отрицательным героем;
* Борьба положительного героя со злом;
* Присутствие друзей и помощников и у положительного, и у отрицательного героев;
* Присутствие волшебства.

Последовательность вопросов может быть следующей:

* О ком сочиняем сказку?
* Он добрый или злой герой? Какое добро *(зло)* он делал?
* С кем он дружил?
* Кто им мешал? Каким образом?
* Как добрый герой боролся со злом?
* Чем всё закончилось?

**Метод фокальных объектов**. Отлично развивает воображение и фантазию. Внимание детей фокусируется на выбранном объекте, на который случайным образом переносятся свойства других предметов.

Например, возьмем за основной объект яблоко. И попробуем охарактеризовать другие наугад выбранные понятия: улица, дождь, игрушки. Улица – длинная, красивая, с деревьями; дождь – мокрый, серый, легкий; игрушки – любимые, цветные, разные. Теперь эти свойства вещей «примеряем» к яблоку и фантазируем: Яблоко

– длинное (Длинная срезанная от него кожура или выложенные в линию несколько яблок?)

— красивое (Спелое? Красное? Аппетитное?)

— с деревьями (Яблочко, сорванное с листьями? Яблоня?)

— мокрое (Помытое? Сорванное во время дождя?)

— серое (Испорченное? Покрашенное?)

— легкое (Засушенное? Игрушечное из пластмассы? Маленькое?)

— любимое (Вкусное? Кем – то подаренное?)

— цветное (Покрашенное в разные цвета? Спелое с одного бока?)

— разное (Зеленое или красное? Червивое? Испорченное?) и так далее.

          Получается целая «яблочная история», которую можно домыслить с детьми, развить в интересный рассказ.

**Метод «золотая рыбка» или типовое фантазирование**. Суть метода заключается в разложении заданной проблемной ситуации на две части: реальную и фантазийную, отбрасывании реальной составляющей и выделении сказочных моментов, от которых уже логическим путем можно домыслить, прийти к возможному интересному решению. Метод развивает фантазию, логическое мышление, воображение. Можно взять любую сказку, или несколько сказок, сюжетов, проанализировать и изобрести решение.

Например: «Посадил дед репку. Выросла репка большая – пребольшая. Стал дед репку тянуть. Тянет – потянет, вытянуть не может. Позвал дед бабку…». Убираем из сказки реально возможные события и оставляем фантастические, получаем «Жучка тянет за внучку…кошка за Жучку, мышка за кошку, тянут – потянут…». Так не бывает. Они могут не тянуть, а убегать. Они испугаются и побегут друг от друга назад. Мышка убежит от кошки, а кошка от Жучки. Может их связать веревкой? Развернуть в другую сторону и пусть бегут и вытаскивают репку? А без мышки никак не получится? Мышь может снизу под землей проделать норку и помочь другим способом? Да! Может! А еще можно позвать волшебника на голубом вертолете и сверху дернуть репку!

**Также используются методы и приемы «Да – нет – ка»**, **Робинзона**, прием **Гиперболизация**, **Акцентирование** и другие.

**Возрастные критерии применения коучинговой технологии ТРИЗ**

Основные игры ТРИЗ в работе с дошкольниками принято классифицировать как:

-Игры для детей 3 – 4 лет;

-игры для детей 5 — 6 лет;

- игры для детей 6 – 7 лет.

 В любом случае использование ТРИЗ – технологии в детском саду от младшей до подготовительной групп даст положительный результат, побуждая детей к активной мыслительной деятельности, даря радость творческих открытий, реализуя детское «Я сам!».

Практические рекомендации : ТРИЗ — игры в работе с дошкольниками

**Игра «Как спасти колобка?»** (Метод мозгового штурма, с 3 лет)

— Каким должен быть колобок, чтобы его не съели животные?

— Какие предметы можно подарить колобку, чтобы его не съели в лесу?

— Как обхитрить лисичку?

— Может ли колобок танцевать и отвлечь зверей?

— Кто может жить в лесу из героев других сказок и спасти колобка?

**Игра «Необычные предметы»** (Метод фокальных объектов, с 4 лет)

Детям предлагается выбрать окружающие объекты, примерить к ним свойства «Твердый – жидкий – воздушный» и обсудить как это возможно и что получилось. Возьмем то, что видим – стол, куклу, мячик и так далее.

Стол может быть жидкий? На него воду пролили? Он состоит из аквариума?

Кукла может быть воздушная? Резиновая? Из воздушных шариков?

Мячик может быть может быть жидкий? Игрушка – антистресс? Гелевый? Желейный?

Кисель может быть может быть твердый? Замерз? Из твердых орехов?

Цветок может быть может быть воздушный? Это облака? Из пыльцы? А может быть он из сладкой воздушной кукурузы?

**Игра «Старые новые сказки»** (Метод каталога, с 4 лет)

Детям предлагается выбрать из библиотеки ДОУ несколько книг с любимыми сказками и переселить героев из одной сказки в другую либо поменять их местами. Дошкольники могут предложить развитие сюжетной линии, действия сказочных персонажей. Воспитатель помогает оформить детские предложения в единую новую сказку, быстро и эмоционально реагируя на детские идеи. Игра отлично стимулирует творческое воображение.

**«Мои друзья»**

(проводится с начала средней группы)

***Правила игры:***Ведущий просит детей назвать себя в качестве чего-либо или кого-либо. Дети определяют кто они (берут роль объекта материального мира). Затем воспитатель выбирает любое свойство и называет его.

Дети, объект которых имеет это свойство, подходят к ведущему.

Ведущий ребенок.

**Игра «Задача для фиксиков»**  (ММЧ, с 5 — 6 лет)

Детям предлагается одна из исходных ситуаций:

— В доме отключили отопление и замерзает вода в аквариуме, надо срочно спасти рыбок, как аккуратно согреть воду?

— На косметической фабрике разлили бочку с пахучими веществами, как остановить запахи?

— В банку с вареньем уронили эскимо в обертке, можно ли спасти продукты?

— Сосульки на крыше надо раскрасить в разные цвета, как лучше это сделать?

— Надо сфотографировать мыльный пузырь на морозе, что для этого потребуется?

С помощью теоретических маленьких человечков дети попытаются перевести состояние предметов из одного в другое или использовать их свойства, а на помощь к МЧ могут прийти еще и мультяшные фиксики с их инструментами – помогаторами и бытовыми приборами.

**Подвижная игра «Свойства предметов»** (ММЧ, с 3-4 лет)

В ходе игры дети научатся легко понимать физические состояния знакомых предметов и вещей. Воспитатель внушает дошкольникам, что они – маленькие человечки в составе главного предмета, в твердом состоянии этого предмета они стоят плотно друг к другу и при этом держатся за руки или друг за друга, в жидком состоянии просто стоят, немного покачиваясь из стороны в сторону, а в газообразном (воздушном) состоянии бегают по комнате.  После этого воспитатель называет предмет, а дети должны определить какой он – твердый, жидкий или газообразный, и соответственно стоять рядышком, покачиваться или бегать по комнате.

Примеры для определения свойств: шкаф, вода, запах, чай, тарелка, велосипед, дым, молоко, сосулька, карандаш, пар, конфета и другие.

Тот, кто ошибается, выбывает из игры или садится придумывать новые слова – задания и сменяет воспитателя.

Игра “Да-Нетки” или “Угадай, что я загадала”

Например: воспитатель загадывает слово “Слон”, дети задают вопросы (Это живое? Это растение? Это животное? Оно большое? Оно живет в жарких странах? Это слон?), воспитатель отвечает только “ да” или “нет”, пока дети не угадают задуманное.

Когда дети научатся играть в эту игру, они начинают загадывать слова друг другу. Это могут быть объекты: “Шорты”, “Машина”, “Роза”, “Гриб”, “Береза”, “Вода”, “Радуга” и т.д. Упражнения в нахождении вещественно – полевых ресурсов помогают детям увидеть в объекте положительные и отрицательные качества. Игры: “Хорошо – плохо”, “Черное – белое”, “Адвокаты – Прокуроры” и др.

Игра “Черное-белое”

Воспитатель поднимает карточку с изображением белого домика, и дети называют положительные качества объекта, затем поднимает карточку с изображением черного домика и дети перечисляют отрицательные качества. (Пример: “Книга”.Хорошо – из книг узнаешь много интересного . . . Плохо – они быстро рвутся . . . и т.д.)

Игра “Наоборот” или “перевертыши” (проводится с мячом).

Воспитатель бросает мяч ребенку и называет слово, а ребенок отвечает словом, противоположным по значению и возвращает ведущему мяч (хороший – плохой, строить - разрушать выход - вход,...)

***Использование в работе методов и приемов ТРИЗ позволяет отметить, что малыши почти не имеют психологических барьеров, но у старших дошкольников они уже есть. ТРИЗ позволяет снять эти барьеры, убрать боязнь перед новым, неизвестным, сформировать восприятие жизненных и учебных проблем не как непреодолимых препятствий, а как очередных задач, которые следует решить. Кроме того, ТРИЗ подразумевает гуманистический характер обучения, основанный на решении актуальных и полезных для окружающих проблем.***