**Воспитатель:**

Токмакова А.Г.

**Цель:** развитие творческого мышления у педагогов.

**Программное содержание:**

* Познакомить педагогов с технологией ТРИЗ: обучение детей составлению загадок; кругами Луллия.
* Повысить их компетентность в сфере инновационных технологий;
* Познакомить с методикой проведения заданий по технологии ТРИЗ;
* Формировать желание помогать воспитанникам, развивать их творческое мышление.

**Содержание консультации - практикума:**

* Технология ТРИЗ + практическая часть
* 2. Технология обучения детей составлению загадок + практическая часть
* 3. Технология работы с кругами Луллия + практическая часть
* 4. Рефлексия

Дошкольное детство – это тот особый возраст, когда появляется способность к творческому решению проблем, возникающих в той или иной ситуации жизни ребенка. Использование приемов и методов ТРИЗ (теории решения изобретательских задач) успешно помогает развить у дошкольников изобретательскую смекалку, творческое воображение, диалектическое мышление.

Современному обществу нужны люди интеллектуально смелые, самостоятельные, оригинально мыслящие, творческие, умеющие принимать нестандартные решения.

Жизнь постоянно ставит перед нами задачи от которых зависит наша судьба. Как воспитать личность, умеющую легко разрешать возникающие проблемы?

Мы хотим, чтобы наши дети были умными, всесторонне развитыми и здоровыми. А вот как конкретно это сделать? Об этом мы сегодня и поговорим.

Для воспитания талантливого человека, необходимо развивать творческое мышление, способность нестандартно мыслить, смотреть на окружающий мир. Решением этих задач занимается ТРИЗ - педагогика.

Для начала давайте определимся с понятием, что такое ТРИЗ - педагогика.

ТРИЗ для дошкольников – это система коллективных игр, занятий, призванная не изменять основную программу, а максимально увеличивать ее эффективность.

Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Педагог не должен давать готовые знания, он должен учить ее находить. Если ребенок задает вопрос, не надо тут же давать готовый ответ. Наоборот, надо спросить его, что он сам об этом думает. Пригласить его к рассуждению. И наводящими вопросами подвести к тому, чтобы ребенок сам нашел ответ.

**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.

**Девиз тризовцев –** «Можно говорить все!»

**ТРИЗ технология включает в себя:**

* Метод маленьких человечков (ММЧ)
* Ресурсы
* Метод фокальных объектов (МФО)
* Фантазирование
* Системный оператор (надсистема и подсистема)
* Страна загадок
* Противоречия (воспитатель должен всегда побуждать ребенка находить противоречия в том или ином явлении и разрешать и разрешение противоречий, является важным этапом мыслительной деятельности ребенка).

Как же ввести элементы ТРИЗ в повседневную жизнь ребенка?

**Данную работу необходимо проводить поэтапно**:

**1 Этап:** Научить находить и разрешать противоречия в объектах и явлениях, которые его окружают, развить системное мышление, умение видеть окружающее во взаимосвязи всех компонентов.

**2 Этап:** Научить детей изобретать предметы с новыми свойствами и качествами: необычное платье, подарок.

**3 Этап:** Решаем задачи и придумываем новые.

**4 Этап:** Обучаем детей находить выход из любой сложной ситуации.

Переходим к практической части нашего практикума.

**Практическая часть:** (Приложение№1)

Послушайте задачу и помогите мне её решить.

В давние времена, когда человека, за денежные долги, могли отправить в тюрьму, жил купец, задолжавший большую сумму денег некоему ростовщику. Последний — старый и уродливый — влюбился в юную дочь купца и предложил сделку: он простит долг, если купец отдаст за него свою дочь.

Отец пришел в ужас от подобного предложения. Тогда коварный ростовщик предложил бросить жребии: положить в пустую сумку два камешка, черный и белый, и пусть девушка вытащит один из них. Если она вытащит черный камень, то станет его женой, если же белый, то останется с отцом. В обоих случаях долг будет считаться погашенным. Если же девушка откажется тянуть жребий, то ее отца бросят в тюрьму, а сама она станет нищей.

Купец и его дочь согласились на это предложение. В то время, Когда ростовщик наклонился за камешками для жребия, дочь купца заметила, что тот положил в сумку два черных камня. Затем он попросил девушку вытащить один из них, чтобы решить таким образом ее участь и участь ее отца.

Теперь представьте себе, что это вам надо тянуть жребий. Что бы вы стали делать, оказавшись на месте этой несчастной девушки? Или же что бы вы ей посоветовали? (возможный ответ: съесть, выбросить камень, который она достанет: в сумке останется черный - значит она достала белый)

**Игра «Хорошо – плохо»**

*В этой игре мы учим детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.*

*1 вариант:*

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Съесть конфету - плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

То есть вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо - почему?", "что-то плохо - почему?"

(в игре участвуют педагоги, каждый задает следующему игроку вопрос : "что-то хорошо (плохого) - почему?")

*2 вариант:*

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Сладкая конфета - это плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

В: Зубы заболят - это хорошо. Почему?

Д: Вовремя обратишься к врачу. А вдруг бы у тебя болели бы зубы, а ты не заметил.

То есть вопросы идут по цепочке.

**Игра «Да - нет»**

*Учить точно, задавать вопросы способствующие решению проблемы, развивать познавательный интерес.*

Суть игры сводится к разгадке некоторой тайны, заданной ведущим. Для этого участники игры могут задавать ведущему вопросы. Единственное ограничение: вопрос должен быть поставлен в такой форме, чтобы ведущий мог ответить «да» или «нет». Отсюда и название игры.

**Игра «Теремок»**

*Тренировать аналитическое мышление, учить выделять общие признаки путем сравнения.*

Реквизит составляют рисунки разных объектов, например : мел, лист бумаги, гитара, чайник, пенал, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т. д. На каждого - один рисунок.

Ввод в игру: напоминание сказки "Теремок" и предложение сыграть сказку в измененном виде.

*Ход игры*:

Каждый участник получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает картинку и становится хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (теремок чисто условный - коврик или просто часть комнаты) и проводят с хозяином следующий диалог:

- Тук, тук, кто в теремочке живет?

- Я, (называет себя, например, мел). А ты кто?

- А я - (называет себя, например, - лист бумаги). Пустишь меня в теремок?

- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их.

**Игра «Путаница»**

*Использовать метод аналогии при нахождении сходства между явлениями, предметами или понятиями.*

Одна группа записывает на отдельных листочках имена существительные, другая глаголы. Затем ведущий наугад берет листочки из каждой группы и зачитывает полученное сочетание. Например: «Стол летает», «мороженое танцует», «дождь играет".

Нужно объяснить, как дождь может играть – стук капель напоминает игру на барабане, и можно сказать, что дождь играет.

**Упражнение «Телеграмма»**

*Развивать творческое воображение при составлении текста с использованием цепочки слов*.

Ведущий предлагает быстро составить текст телеграммы, каждое слово которой начинается с одной из букв названного слова и обязательно в том же порядке, например, слово «внучка».

Телеграмма может звучать так: «Выезжаю. Новгород. Утренним. Чайник. Купила. Анна».

**Игра «Сюрреалистический рисунок»**

*Учить видоизменять, преобразовывать имеющиеся представления и создавать на этой основе относительно новые образы.*

Участники разбиваются на тройки, один из тройки начинает рисунок, второй продолжает, третий заканчивает. Каждый должен изменить предыдущий рисунок, например, если один из участников начал рисовать цветок, второй должен пририсовать к нему куриные ноги, а третий - завершить рисунок короной. Чем необычней и абсурдней получится персонаж, тем лучше.

**2. Технология обучения детей составлению загадок**

Традиционно в дошкольном детстве работа с загадками основывается на их отгадывании. Причем, методика не дает конкретных рекомендаций, как и каким образом, учить детей отгадывать загаданные объекты.

Наблюдения за детьми показывают, что отгадывание происходит у самых сообразительных дошкольников как бы само собой. При этом большая часть детей группы являются пассивными наблюдателями. Воспитатель выступает в роли эксперта. Верный ответ одаренного ребенка на конкретную загадку очень быстро запоминается другими детьми. Если педагог через некоторое время задает ту же самую загадку, то большая часть детей группы просто вспоминает ответ.

А. А. Нестеренко разработаны модели составления загадок для детей школьного возраста. В адаптированном варианте, данная технология позволяет научить составлять загадки и дошкольников.

Обучение детей составлению загадок начинается с 3,5 лет. В практике работы с детьми дошкольного возраста используются три основных модели составления загадок. Обучение должно идти следующим образом.

Воспитатель вывешивает одну из табличек с изображением модели составления загадки и предлагает детям составить загадку про какой-либо объект.

**Модель 1**

Какой? Что бывает таким же?

Для составления загадки выбран объект (самовар). Далее детьми даются образные характеристики по заданным воспитателем признакам.

- Какой самовар по цвету? - Блестящий.

Воспитатель записывает это слово в первой строчке левой части таблицы.

- Какой самовар по действиям? - Шипящий (заполняется вторая строчка левой части таблицы).

- Какой он по форме? - круглый (заполняется третья строчка левой части таблицы).

Воспитатель просит детей дать сравнения по перечисленным значениям признаков и заполнить правые строчки таблицы:

Какой? Что бывает таким же?

Блестящий Монета

Шипящий Вулкан

Круглый Арбуз

Далее детей просят дать образные характеристики объектам, выбранным для сравнения (правая часть таблицы).

ПР: блестящий - монета, но не простая, а начищенная монета.

Табличка может выглядеть следующим образом:

Какой? Что бывает таким же?

Блестящий Начищенная монета

Шипящий Проснувшийся вулкан

Круглый Спелый арбуз

После заполнения таблички воспитатель предлагает прочитать загадку, вставляя между строчками правого и левого столбцов связки "Как" или "Но не".

Чтение загадки может происходить коллективно всей группой детей или каким-либо одним ребенком. Сложенный текст неоднократно повторяется всеми детьми.

Итоговая загадка про самовар: "Блестящий, как начищенная монета;

**Модель 2**

Методика работы с моделью 2 аналогична работе с первой моделью.

Перед детьми вывешивается таблица, которая постепенно заполняется (сначала в левой, а потом в правой части).

Что делает? Что (кто) делает так же?

Протокол составления загадки про ежика с детьми 5 лет.

- Что делает ежик?

- Пыхтит, собирает, семенит.

- Пыхтит как кто или что?

- Пыхтит как новенький паровозик (сравнение на "завышение").

- Пыхтит как старый чайник (сравнение на "занижение").

- Собирает как хорошая хозяйка (сравнение на "завышение").

- Собирает как жадина (сравнение на "занижение").

- Семенит, как ребенок, который учится ходить (сравнение на "завышение").

- Семенит как старый дедушка (сравнение на "занижение").

Далее воспитатель предлагает составить загадку в целом, используя связки "Как", "Но не".

ПР: Составление загадки про ежика с приемом "завышение": "Пыхтит, как новенький паровозик; собирает, как хорошая хозяйка; семенит, но не ребенок, который учится ходить".

ПР: Составление загадки про ежика с приемом "занижение": "Пыхтит, но не сломанный чайник; собирает, но не жадина; семенит, как старый гном".

**Модель 3**

Особенностью освоения этой модели является то, что ребенок, сравнивая один объект с каким-либо другим объектом, находит между ними общее и различное.

На что похоже? Чем отличается?

Протокол составления загадки про гриб:

- На что похож гриб? - На мужичка.

- А чем отличается от мужичка? - У гриба нет бороды.

- Еще на что похож? - На дом, но без окон.

- А еще? - На зонтик, но у зонтика тоненькая ручка.

Текст получившейся загадки: "Похож на мужичка, но без бороды; похож на дом, но без окон; как зонтик, но на толстой ножке".

Практическая часть:

Попробуем составить свои загадки по этим таблицам.

Педагоги делятся на 3 группы им раздаются листы с таблицами и алгоритм работы с загадками.

**3. Круги Луллия**

*Описание его метода.*

Раймонд Луллий (жил в XIII—XIV вв.) создал приспособление, которое представляет собой несколько кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень (по типу пирамидки).

В верхней части стержня устанавливается стрелка. Круги подвижны. Все они разделены на одинаковое количество секторов. При свободном вращении кругов под стрелкой оказываются определенные сектора. Луллий на секторах размещал рисунки, писал слова и целые изречения. Любой желающий мог задать ему вопрос и с помощью полученной комбинации получить ответ, который надо было расшифровать, подключив воображение.

Круги Луллия могут использоваться и в репродуктивной деятельности по ознакомлению с окружающим, развитию речи, математике и др.

*Методические рекомендации по построению системы.*

* + Круги Луллия представляют дошкольникам как чудесные кольца или загадочные круги.
  + Для работы с детьми четвертого года жизни целесообразно брать только два круга разного диаметра с 4 секторами на каждом.
  + В работе с детьми пятого года жизни используют два-три круга (4-6 секторов на каждом).
  + Дети седьмого года жизни вполне справляются с заданиями, в которых используются четыре круга с 8 секторами на каждом.
  + Тренинги целесообразно проводить вне занятий в качестве игровых упражнений (индивидуально или с подгруппами детей).
  + Тренинг должен состоять из двух частей:
* уточнение имеющихся знаний в определенных областях (реальное задание - РЗ);
* упражнения на развитие воображения (фантастическое задание - ФЗ).

*Примеры игр:*

**«Необычные вещи»**

*Цель*: Формировать умение детей определять части объектов. Побуждать к объяснению практической значимости необычного сочетания известных им объектов или их частей.

*Материал*. На стержне - два круга (на большом - изображения объектов, на маленьком - частей этих объектов).

РЗ: «Посмотри, какой объект оказался под стрелкой на первом круге, и найди его часть на втором».

ФЗ: «Раскрути круги, посмотри и назови, что оказалось под стрелкой (например, здание и крылья самолета). Придумай историю о том, как дом научился летать».

**Игра «Новая сказка».**

**Цель:** закреплять знания текстов знакомых сказок. Учить изменять текст сказки в зависимости от введения новых объектов. Развивать творческое воображение, творческое рассказывание.

**Материал:** два круга (на первом - изображения сюжетов знакомых сказок; на втором – предметов из этих сказок).

**Реальное задание:** «Посмотри, иллюстрация к какой сказке под стрелкой». («Красная Шапочка» Ш. Перро.) «Вспомни героев сказки, найди подходящий предмет».(Корзинка).

**Фантастическое задание:** «Раскрути круги и посмотри, что оказалось под стрелкой. (Иллюстрация из сказки «Три поросенка» и сковорода из сказки «Федорино горе» К. Чуковского.) как сковорода может помочь поросятам справиться с волком?»

**«Необычное место»**

*Цель*. Учить детей различать места, в которых происходили события, описанные в сказке; изменять текст знакомой сказки в зависимости от смены места действия.

*Материал.* На верхнем круге - картинки с изображением мест действия из различных сказок: болото, лес, комната, деревня, волшебный сад (прикрепляет воспитатель). На нижнем круге - картинки с изображением сказочных героев (дети прикрепляют самостоятельно).

РЗ: «Выбери героя, вспомни название сказки и найди место, где разворачивается сюжет». (Черепаха Тортилла живет в болоте.)

ФЗ: «Раскрути круги и посмотри, что оказалось под стрелкой. Назови героя и его новое место жительства». (Черепаха Тортилла живет в волшебном саду.)

Воспитатель предлагает подумать и рассказать, как в этом случае будет развиваться сюжет сказки.

**Младший возраст (3-4 года**)

1. На малом круге располагаются картинки с изображением животных (собака, курица, лиса и т. д., на большом - их детенышей.

Придумайте Реальное Задание (РЗ): найти маме детеныша. Ребенок по просьбе взрослого называет одно из животных, изображенных на верхнем круге, затем отыскивает на нижнем круге изображение его детеныша, называет его и, поворачивая этот круг, совмещает их.

2. Взрослый раскручивает круги. Например, под стрелкой оказались изображения собаки и цыпленка.

Фантастическое Задание (ФЗ): подумать и сказать, каким образом мама-собачка будет ухаживать за одиноким цыпленком (кормить, согревать, гулять и т. д.).

**Средний возраст (4-5 лет)**

1. На стержне - три круга. На маленьком - изображения объектов (ягода вишни, портфель, автомобиль и т. д.); на среднем круге - геометрические формы (треугольник, овал, круг и т. д.); на большом - цифры.

РЗ: выбрать объект (ягода вишни, подобрать соответствующую ему геометрическую форму (круг) и количество (например, цифра 2).

2. Раскрутить круги. Например, под стрелкой оказались: ягода вишни, треугольник, цифра 8 (результат - восемь вишен треугольной формы).

ФЗ: какую пользу из этого можно извлечь? (Такие плоды удобно укладывать в ящик - треугольник к треугольнику.)

**Старший возраст (5-6 лет)**

1. Первый (верхний) круг - образцы материалов (металл, ткань, стекло и т. д.). Второй круг - изображения объектов (стул, телефон, пылесос и т. д.). Третий круг - изображения местонахождения объектов (квартира, улица, космический корабль). Четвертый круг - образцы цветов (малиновый, голубой и т. д.).

РЗ: выбрать объект, подобрать материал, из которого он изготовлен, его цвет и определить место его нахождения (телефон -пластмасса - фиолетовый - квартира).

2. Раскрутить круги. Например, под стрелкой оказались: стекло, стул, космический корабль, малиновый цвет.

ФЗ: объяснить практическую значимость получившегося объекта. Обсуждается ситуация: на космическом корабле необходим стеклянный стул малинового цвета, потому что. (Ответы детей.)

**Практическая часть:** (Приложение№2)

Предлагаю вам придумать игровые задания с помощью кругов Лиллуя для разных групп.

**4. Рефлексия**

**«Футбольное поле»**

*Метод рефлексивной деятельности*

Для анализа прошедшего занятия - тренинга предлагаю вам лист с изображением «игроков» на футбольном поле, каждый из которых находится в определенном игровом положении: забивает гол, стоит на воротах, сидит на скамейке запасных, принимает душ, размышляет в задумчивой позе или… лежит на носилках. В зависимости от индивидуального анализа и оценки своего продвижения, вам предлагается обозначить фигурку на футбольном поле, наиболее точно передающую ваше состояние на данном семинаре.

Алгоритм рефлексивной деятельности следующий:

индивидуальная оценка, обмен мнениями в группе, обобщение ведущего для получения общей картины

*Спасибо за участие!*

**Приложение№1**

**1.**С детьми выбирается объект, изображенный на картине. Представляется таблица «Свойства и качества». По мере ответов детей и выбору лучших вариантов сравнений заполняются пустые графы (графически или текстом):

Какой? Что такое же?

Алгоритм мыслительных действий при составлении загадок.

1. Выбор объекта на картине.

2. Выбор модели загадки.

3. Подбор характеристик и сравнение с другими объектами.

4. Выбор наиболее удачных сравнений.

5. Связка сравнений в единый текст загадки с помощью речевых оборотов: «как», «но не».

6. Выразительное чтение загадки

**2.** С детьми выбирается объект. Обозначаются его действия. Работа идет по таблице «Действия»:

Что делает? Кто или что делает так же?

Алгоритм мыслительных действий при составлении загадок.

1. Выбор объекта на картине.

2. Выбор модели загадки.

3. Подбор характеристик и сравнение с другими объектами.

4. Выбор наиболее удачных сравнений.

5. Связка сравнений в единый текст загадки с помощью речевых оборотов: «как», «но не».

6. Выразительное чтение загадки.

3. Выбирается объект и заполняется таблица «Части»:

Какая часть? У какого объекта есть такая часть?

Алгоритм мыслительных действий при составлении загадок.

1. Выбор объекта на картине.

2. Выбор модели загадки.

3. Подбор характеристик и сравнение с другими объектами.

4. Выбор наиболее удачных сравнений.

5. Связка сравнений в единый текст загадки с помощью речевых оборотов: «как», «но не».

6. Выразительное чтение загадки.

**Приложение №2**

Игры и творческие задания для педагогов

*1 команде*:

**Младший возраст (3-4 года)**

1. На малом круге располагаются картинки с изображением животных (собака, курица, лиса и т. д., на большом - их детенышей.

Придумайте Реальное Задание (РЗ):(ПРИВЕДИТЕ ПРИМЕР)

Придумайте Фантастическое Задание (ФЗ):

*2 команде*

**Средний возраст (4-5 лет)**

1. На стержне - три круга. На маленьком - изображения объектов (ягода вишни, портфель, автомобиль и т. д.); на среднем круге - геометрические формы (треугольник, овал, круг и т. д.); на большом - цифры.

Придумайте РЗ:

Придумайте ФЗ:

*3 команде:*

**Старший возраст (5-6 лет) Подготовительный возраст (6-7)**

1. Первый (верхний) круг - образцы материалов (металл, ткань, стекло и т. д.). Второй круг - изображения объектов (стул, телефон, пылесос и т. д.). Третий круг - изображения местонахождения объектов (квартира, улица, космический корабль). Четвертый круг - образцы цветов (малиновый, голубой и т. д.). Придумайте РЗ: Придумайте ФЗ.