


ТРИЗ-технологии в развитии творческого мышления детей

Макаревич А.Н., методист
МБУДО ДТ «Октябрьский»

- 
- Чтобы научить ребенка думать, его надо научить
выдумывать.

Джанни Родари

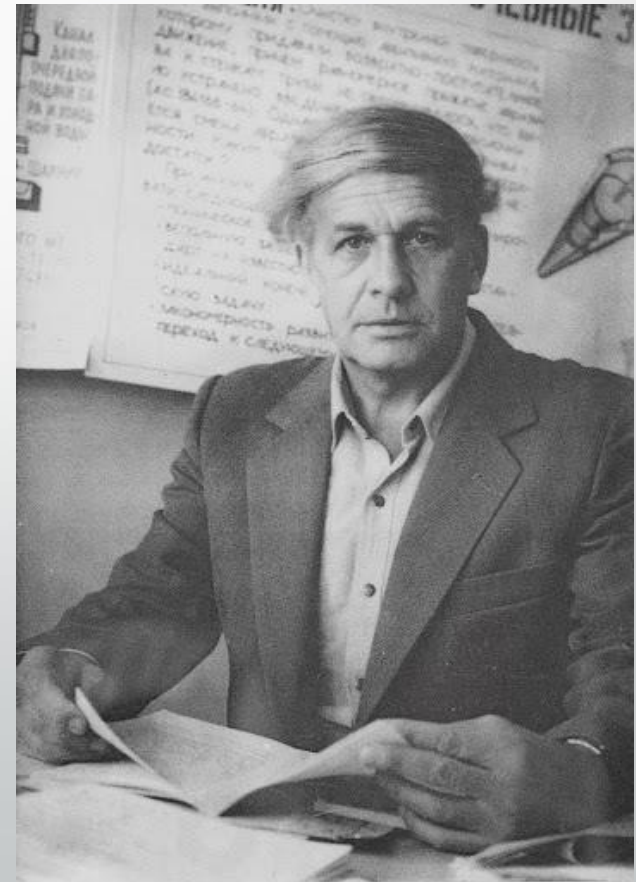
- Духовная жизнь ребенка полноценна лишь
тогда, когда он живет в мире игры, сказки,
музыки, фантазии, творчества.

Без этого он – засушенный цветок.

Василий Александрович Сухомлинский

ТРИЗ – теория решения изобретательских задач

Технология ТРИЗ
разработана в 50-е
годы XX века
Генрихом Сауловичем
Альтшуллером



Для развития творческих способностей личности в ТРИЗ используются три основных направления

- методы развития творческого воображения;
- теория развития творческой личности;
- теория развития творческих коллективов

Основные принципы построения занятий по ТРИЗ

- минимум сообщения информации, максимум рассуждений;
- оптимальная форма организации обсуждения – мозговой штурм;
- опора в организации деятельности на системный подход (все в мире взаимосвязано, и любое явление должно рассматриваться в развитии);
- включение в процессе познания всех доступных для ребенка мыслительных операций и средств восприятия (анализаторов, причинно-следственных выводов и заключений, сделанных самостоятельно; предметно-схематичной наглядности);
- обязательная активизация творческого воображения

Этапы освоения ТРИЗ

I ЭТАП. Научить находить и разрешать противоречия в объектах и явлениях.

II ЭТАП. Научить детей изобретать предметы с новыми свойствами и качествами.

III ЭТАП. Решение сказочные задачи и придумываем новые сказки.

IV ЭТАП. Нестандартные решения проблем, поиск выхода из любой сложной ситуации

I ЭТАП. Научить находить и разрешать противоречия в объектах и явлениях

Игра "Хорошо-плохо"

- По цепочке дети называют положительные и отрицательные качества одного и того же предмета ("Книга". **Хорошо** – из книг узнаешь много интересного. **Плохо** – они быстро рвутся... и т.д.)

Привести примеры на слова «танец», «картина», «карате», «соревнования» и т.п.)

Игра "Наоборот"

- Подбор слов, противоположных по значению (сосулька (холодная, ледяная) – язык пламени (горячий, жгучий))

II ЭТАП. Научить детей изобретать предметы с новыми свойствами и качествами

1) **«Фоторобот»** – создание образа фантастического героя из комбинации частей других героев.

2) **Метод Робинзона** – находить применение ненужным предметам.

Например, вы попали на необитаемый остров, где есть только мотки пряжи, татами и пр.

III ЭТАП. Решение сказочные задачи и придумываем новые сказки

- Типовое фантазирование (творческое рассказывание)
- Уменьшение – увеличение объекта (выросла репка маленькая-премаленькая) ;
- Наоборот (добрый Волк и злая Красная Шапочка) ;
- Оператор времени (нарисуй себя через 10 лет)

IV ЭТАП. Нестандартные решения проблем, ПОИСК ВЫХОДА ИЗ ЛЮБОЙ СЛОЖНОЙ СИТУАЦИИ

- Мозговой штурм;
- Сказать все слова, которые вы знаете о каком-то предмете (зима, краски, тренировка...)

ССЫЛКИ

- <http://ratriz.ru/> Ассоциация российских разработчиков, преподавателей и пользователей ТРИЗ
- <https://www.altshuller.ru/> Официальный фонд Г.С. Альтшуллера
- <https://trizway.com/> Лаборатория образовательных технологий «Универсальный решатель»