

**ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ,
ОСНОВАННАЯ НА ТРИЗ
(ТЕОРИИ РЕШЕНИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЬСКИХ ЗАДАЧ)**

Цель педагогической технологии, основанной на ТРИЗ, - обучение способам творческой деятельности.

Задачи

1. Научить детей классифицировать объекты окружающего мира по разным основаниям.
2. Способствовать освоению детьми приемами сужения поля поиска какого-либо объекта по выясненным признакам.
3. Способствовать освоению детьми типовыми приемами фантазирования для развития воображения и решения проблем.
4. Сформировать у детей понятие, что у любого объекта есть основное назначение и неиспользованные возможности (ресурсы), с помощью которых можно решать проблемы.
5. Сформировать у детей понятие, что у всех объектов материального мира есть имена признаков (они общие для всех) и у конкретных объектов есть конкретные значения этих имен признаков.
6. Сформировать у детей чувствительность к противоречиям, возникающим при предъявлении к объекту двух противоположных требований.
7. Научить детей решению творческих задач.

Концептуальную основу педагогической технологии, основанной на ТРИЗ, составляют следующие психолого-педагогические теории и положения.

- **Положение теории творчества Я.А. Пономарева:** творческие способности существуют параллельно и независимо от общих и специальных способностей.

- **Теоретические положения Н.Е. Вераксы** о развитии основ диалектического мышления дошкольников.

- **Теоретические положения ТРИЗ Г.С. Альтшуллера:**

Теория ТРИЗ - катализатор творческого решения проблем.

Творческими способностями наделен каждый (изобретать могут все).

Творчеству, как любой деятельности, можно учиться.

Необходимо включить доступные детям типы проблем, характерные для данной разных сфер науки или практики и научить применять алгоритмы при их решении.

- **Теоретические положения ОТСМ** (ОТСМ – общая теория сильного мышления) **Н.Н. Хоменко, Т.А. Сидорчук.**

**АЛГОРИТМ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ТЕХНОЛОГИИ,
ОСНОВАННОЙ НА ТРИЗ**

Этапы	Деятельность педагога	Деятельность детей
1. Этап ознакомления с методом	Мотивирует детей к деятельности. Показывает приёмы и последовательность деятельности.	Осознание детьми мотива деятельности. Включение детей в деятельность по освоению метода.
2. Этап организации системы игр и творческих заданий по освоению метода	Организует игры и творческие задания реалистического и фантастического плана. Организует обсуждение объекта и его свойств с реалистической и фантастической точек зрения.	Включение детей в игры и творческие задания. Включение детей в обсуждение объекта и его свойств с реалистической и фантастической точек зрения.
3. Этап продуктивной деятельности	Организует продуктивную деятельность детей: рисование, лепку, аппликацию, конструирование. Записывает сюжет рассказа, стихотворения, загадки с помощью схем, слов и т. п.	Продуктивная деятельность детей.
4. Этап рефлексии	Стимулирует детей к самоанализу собственной деятельности, задает детям вопросы: - Что мы сегодня делали? - Как мы это делали? - Зачем мы это делали?	Оценка детьми собственной деятельности. Осознание детьми метода и возможности его использования.
5. Этап оценки уровня творческих работ	Оценивает уровень оригинальности работы по критериям: - новизна, - убедительность, - гуманность, - художественная ценность (на доступном для дошкольника уровне).	Предоставление и презентация собственной творческой работы.

ОБУЧЕНИЕ ДЕТЕЙ СОСТАВЛЕНИЮ ТВОРЧЕСКИХ РАССКАЗОВ ПО КАРТИНЕ МЕТОДАМИ ТРИЗ

Обучение строится в форме игр, сопровождающих каждый этап ознакомления с картиной

1 этап. Определение состава картины.

Цель: обучить мыслительным действиям, ведущим к перечислению изображений на картине (дробление, моделирование, группировка).

Для составления рассказа по картине необходимо подготовить запас слов. С этой целью выделяются объекты, изображенные на картине. Степень подробности может быть разной: максимальной (с выделением всех объектов и их деталей), средней (выделение основных и второстепенных объектов без деталей) и низкой (выделение только главных объектов). При наличии однородных объектов на картине производится группировка по какому-либо признаку: по принадлежности к природному или рукотворному миру, по функциям, форме, цвету и т.д. Моделирование выявленных на картине объектов производится с помощью схем, цветовых обозначений, букв, картинок и т.д. Для побуждения детей к выделению и называнию объектов на картине использовали прием «подзорная труба».

Правило. Навести глазок подзорной трубы на один объект и назвать его. Для определения деталей одного объекта использовали приемы «Аукцион», «Охота за подробностями», «Кто самый внимательный» и другие.

Игры эти направлены на активизацию внимания детей. При обучении классификационным умениям использовали приём группировки по заданному признаку: рукотворности, природности, функциональности, присутствия определенного цвета, формы и т.д. Классификационная группа обозначается обобщающим словом. Моделирование детьми выявленных объектов производили схемами, буквами, картинками, цветом и другими средствами обозначения. Для этого можно использовать доску или лист бумаги, на котором модели располагаются аналогично композиции картины.

Советы воспитателям

- Воспитатель должен проявлять живой интерес и эмоционально реагировать на ответы детей.
- Темп работы должен быть достаточно быстрым, воспитатель должен энергично и оперативно производить моделирование названных детьми объектов.
- Предварительно должен быть составлен тематический словарь.
- Последовательность называния объектов может быть любая.
- Обязательным условием является обозначение «земля-небо», «пол – потолок». Данные ориентировки впоследствии помогут детям найти связи между объектами. Такой - то объект лежит на полу, а этот - летает в небе.
- По окончанию определения состава картины необходимо подвести итог (быстро перечислить все названное, начиная с главного). Обращение идёт не только к памяти ребенка, но и к считыванию модельных обозначений.
- Окончательным итогом данной игры считается рефлексия: осознание детьми производимой мыслительной операции и вывод правила – «когда смотришь на картину, надо сначала обозначить объекты, на ней изображенные».

Алгоритм мыслительных действий при определении состава картины

1. Перечисление объектов на картине (в том числе и частей).
2. Моделирование объектов.
3. Группировка по заданному признаку.
4. Обобщение перечисленных объектов.
5. Рефлексия.

2 этап. Установление взаимосвязей между объектами на картине.

Цель: упражнять детей в объяснении взаимосвязей объектов, изображенных на картине.

Для составления осмысленного рассказа по картине, нужно научиться устанавливать взаимосвязи между объектами, изображенными на ней. С этой целью предполагается соединить выделенные ранее объекты. Выбираются любые два и объясняется, почему их можно соединить. Взаимодействия между объектами могут быть установлены на уровне физических связей (касание, давление...), на уровне эмоциональных связей (нравится, не нравится, заботится, не любит...), на уровне родственных связей

(брат - сестра, мама - дети...) и др. Для обучения детей установлению взаимосвязей между объектами, изображенными на картине, можно предложить следующие творческие задания.

- Пришёл волшебник «Объединяй» и объединил два объекта (воспитатель указывает на два объекта). Волшебник просит объяснить, почему он это сделал. Например: игры с картиной «Кошка с котятами». Педагог вместе с детьми играет с волшебником «Объединяй» и они «объясняют ему, что блюдечко с молоком и коврик объединились, потому что блюдце стоит на коврике».

- «Ищу друзей» - найти объекты, которые между собой связаны по взаимному расположению. Например: «Котята дружат между собой, потому что детки одной мамы - кошки и любят вместе играть».

- «Ищу недругов» - найти объекты, которые между собой «не дружат». Например: «Клубочки не дружат с корзинкой, потому что они выкатились из нее и не хотят там быть».

- «Кто-то теряет, кто-то находит, и что из этого выходит» - объяснить причинно-следственные отношения сложного характера, которые возникают при взаимодействии между двумя объектами. Например: «Шкафу очень тяжело держать полки с книгами, он теряет силы, а книжкам так важно стоять аккуратно в шкафу. Книги благодарны полкам, что им помогают». Или «На полу играет кошка с котятами, но лапки-царапки могут сделать больно и коврику и полу. Котятам хорошо играть - они нашли удобное место, а коврик и пол могут пораниться. Правило: когда играешь, не надо портить то, на чем играешь».

Советы воспитателям.

- Вести детей к кратким рассказам-рассуждениям, состоящим из трех предложений. Они должны быть расположены в следующем порядке: сначала говорится, что с чем связано, затем почему, в конце - подтверждение (вывод).
- Последовательность объединения между объектами может быть любая и зависит от выбора детей, с которым следует согласиться.
- Если ребенок затрудняется найти взаимосвязи между объектами можно провести с детьми «Мозговой штурм».
- Педагог должен проявлять толерантность (терпимость к самым неожиданным объяснениям связей ребенком).
- После установления взаимосвязей, педагогу следует подвести итог в виде рассказа-рассуждения.
- Необходимо осознание мыслительной операции и вывод правила: «Объекты на картине связаны, важно доказать это».

Алгоритм мыслительных действий при установлении взаимосвязей между объектами на картине:

1. Выделение двух объектов на картине.
2. Обоснование связей между ними.
3. Обобщение наиболее существенных связей, подводящих к осмыслению содержания картины.
4. Рефлексия.

3 этап. Описание на основе возможного восприятия объектов картины разными органами чувств.

Цель: обобщить знания о признаках объектов, которые могут воспринимать определенные органы чувств; учить составлять рассказы-описания на основе восприятия картины через разные органы чувств.

Для создания речевых зарисовок на основе возможного восприятия объекта через разные ощущения, необходимо уточнить какие признаки объектов могут быть «считаны» разными органами чувств.

У человека пять органов чувств. Нос воспринимает запах, ухо - звук. То и другое может быть приятным - неприятным, опасным - неопасным, резким - слабым, смешанным - однородным. Язык ощущает вкус, рука - дает тактильные ощущения (то и другое дает информацию о признаках материала, влажности, температуре, форме, количестве, частях). Глаз дает представления о зрительном образе объекта, уточняет все предыдущие признаки - о пространственном расположении объекта, размере и цвете.

При составлении рассказа-описания с помощью слухового и обонятельного анализаторов необходимо представить возможные звуки и запахи, исходящие от объектов как изображенных на картине, так и предполагаемых за ее пределами, представить и передать возможные диалоги между объектами и их внутренние мысли.

С помощью вкусового анализатора можно определить на картине съедобное - несъедобное, оценочное отношение героев картины к этому признаку.

Словесная зарисовка на основе осязания объектов на картине даст представления о температуре, влажности, материале, форме объектов и т.д.

Для обучения детей описывать объекты, изображенные на картине с помощью органов чувств, использовали прием «вхождения в картину»: побуждали детей к описанию возможных ощущений и предлагали прислушаться внимательнее, вдохнуть запахи, попробовать на вкус, притронуться рукой и т.д. Давали творческие задания:

- Пришел волшебник «Я слушаю» (и другие).
- Назови объекты, которые могут издавать звук.
- Я ощущаю лицом и руками...

Советы воспитателям.

- Предварительно уточните знания детей о возможных ощущениях каждого анализатора.
- Работая с картиной, начинайте речевую зарисовку с фразы: "Я слышу, как...", "Я чувствую запах...", "Когда я трогаю руками ...". Добивайтесь передачи отношения ребенка к воспринимаемому на картине.
- Побуждайте детей описывать не единичные ощущения, а их комплекс.
- Передача ощущений может идти как от лица постороннего наблюдателя, так и одного из персонажей картины.
- Активизируйте в речи ребенка слова, характеризующие вкусы, звуки, запахи, тактильные ощущения.
- Можно предложить детям передать диалоги персонажей картины (мини-театр).

Алгоритм мыслительных действий.

1. "Вхождение в картину".
2. Выбор органа чувств, который помогает "путешествовать" по картине.
3. Речевая зарисовка ощущений.

4 этап. Составление загадок и метафор по картине.

Цель: познакомить детей с моделями составления загадок и метафор; сформировать мыслительные действия ребенка, необходимые для составления загадок и метафор. Чтобы составить загадку по картине, необходимо выбрать объект и перечислить его признаки (действия, цвет, форма, размер, специфические характеристики, части и т.д.). Следует знать основные модели составления загадок.

Советы воспитателям.

- Работа с загадками и метафорами является пропедевтической этапу составления образных характеристик объектов.
- При совместном составлении загадок окончательный текст читает воспитатель, а дети его повторяют.
- Сочинять загадки и метафоры целесообразнее об объектах, которые имеют многоплановую, разнообразную характеристику и позволяют выбрать широкий круг других объектов для сравнения.

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».

По окончании работы выразительное чтение загадки.

Алгоритм мыслительных действий при составлении метафор.

1. Выбор объекта на картине.
2. Выбор модели метафоры.
3. Подбор характеристик.
4. Выбор наиболее удачных сравнений и включение их в речевую фразу.

В конце работы демонстрация речевой фразы с последующим объяснением ее смысла.

5 этап. «Преобразование объектов во времени».

Цель: учить детей мыслительным операциям преобразования выбранного объекта во времени; учить составлять рассказ о конкретном объекте, представляя его прошлое и будущее, используя характерные словесные обороты.

Обычно картина рассматривается как остановившийся миг. Для обучения рассказыванию по картине детям предлагали представить, как развивается сюжет во времени. При этом линия времени у всех объектов своя. Для преобразования объектов во времени необходимо определить время года и части суток, изображенные на картине. Выбранный на картине объект преобразовывается в рамках прошлого и будущего с учетом классификационной группы. Объекты растительного мира описываются по линии изменения времен года. Представители животного мира - в рамках суток. Рукотворные объекты - с момента появления и вторичного использования. Особое значение придается длине временного отрезка (далекое - близкое). Составляется рассказ-фантазия: объект и его изменение во времени. Для обучения детей составлению рассказов-фантазий с преобразованием объектов во времени использовали прием перемещения во времени («Машина времени»): выбирается конкретный объект картины и описывается его настоящее. Далее предлагается подумать, кем или чем он был в прошлом и что с ним будет в будущем (далеком или близком) (метод ТРИЗа – системный оператор).

Советы воспитателям.

- В рассказе следует использовать словесные обороты, характеризующие временные отрезки (было - будет, утро - вечер, весна - осень, раньше - позже, до того - после того...).
- Выбранный объект необходимо схематизировать на отдельном листе бумаги или доске. Стрелками вправо и влево от него показать линию прошлого и будущего.
- Придумывать название рассказа-фантазии.

Алгоритм мыслительных действий преобразования объекта во времени.

1. Выбрать объект, определить его настоящее, схематизировать.
2. Обозначить прошлое (будущее) с учетом классификационной группы.
3. Составить рассказ-фантазию о прошлом (будущем) объекта.
4. Назвать рассказ.

6 этап. Описание местонахождения объектов на картине.

Цель: учить детей пространственной ориентировке на картине; активизировать в речи слова, обозначающие пространственные ориентировки; учить алгоритму сужения поля поиска объекта на плоскости картины; формировать умение переносить ориентировки двухмерного пространства в трехмерное.

Каждый объект на картине имеет свое местонахождение, которое может быть описано через ориентировки двухмерного и трехмерного пространства. Для этого необходимо активизировать соответствующий словарный запас, определяющий двухмерное пространство: центральная часть, левая - правая, нижняя - верхняя части картины; правый - левый, верхний - нижний углы картины. Из понятий трехмерного пространства вводятся слова: ближе - дальше, впереди - сзади, около, между, за, перед, после. Для обучения детей пространственной ориентировке на картине использовали игры: «Да-Нет», «Ожившая картина». Постепенно выстраивается композиционная модель картины.

Советы педагогам.

- Дети должны знать правила игры в «Да - Нет»: вопрос по месту нахождения загаданного объекта задается таким образом, чтобы ведущий смог ответить только «Да» или «Нет». Идет постепенное сужение поля поиска через отсечение лишней части плоскости.
- Для облегчения процесса сужения поля поиска рекомендуется использовать какие-либо ориентиры: веревочки, палочки, мел...
- Сценой для моделирования композиции картины может служить ковер, который повернут в зеркальном или боковом варианте по отношению к картине. В этом случае задача переноса ориентиров с двухмерного на трехмерное пространство усложняется.
- После того, как ребенок нашел себе место на сцене, он составляет рассказ-описание своего местонахождения относительно других объектов.
- Смоделированная композиция картины наблюдается зрителями 5-7 секунд и поощряется аплодисментами.

- Усложнением может служить схематизация на отдельном листе бумаги «ожившего» объекта во взаимосвязях с другими объектами.

Алгоритм мыслительных действий составления описательного рассказа по местонахождению объекта на картине.

1. Выбрать объект на картине и описать его местонахождение на плоскости.
2. Данный объект описать с точки зрения расположения других объектов по отношению к нему:
 - а) с позиции постороннего наблюдателя;
 - б) в роли самого объекта.

7 этап. Составление рассказов от лица разных объектов.

Цель: обобщить знания детей о признаках проявления разных эмоциональных состояний и причинах их изменения; уточнить знания детей о разных поведенческих реакциях в зависимости от черт характера объекта; упражнять детей в умении перевоплощаться, составлять связный творческий рассказ от первого лица.

Для составления творческих рассказов от первого лица необходимо уточнить следующие знания:

- о разнообразных эмоциональных состояниях и настроениях. (Грустный - веселый, радостный - печальный, спокойный – возбужденный);

- о разнообразных чертах характера (добрый - злой, трудолюбивый - ленивый, вежливый - грубый, умный - глупый...);

- о признаках проявления того или иного эмоционального состояния (веселый - улыбается, все его радует, вызывает смех...; грустный - вздыхает, все его огорчает, много жалуется, плаксивый...; добрый - всех любит, заботится, помогает, хлопочет...);

- о разнообразных средствах интонационной выразительности речи (темп речи, сила голоса, тембр...), правилах их применения.

Затем необходимо взять на себя роль одного из объектов и обозначить его эмоциональное состояние или характер. Это может быть любой объект (главный или второстепенный персонаж картины, предмет или любой объект живой - неживой природы).

От имени выбранного героя идет описание окружения и событий, изображенных на картине. Эмоциональное состояние героя подчеркивается междометиями, мимикой, жестами и другими средствами интонационной выразительности речи.

Перед тем, как обучить ребенка составлению творческих рассказов от первого лица проводили творческие задания, которые имеют следующее содержание:

- «Я назову тебе черту характера, а ты скажи наоборот».
- «Покажи действием и мимикой изменение твоих чувств».
- «Превратись в кого-нибудь или во что-нибудь. Опиши твои чувства».

Для обучения составлению творческих рассказов от лица какого-либо объекта картины с заранее заданной характеристикой использовали прием эмпатии. Он заключается в том, что ребенок представляет себя объектом и «входит» в его эмоциональное состояние, передает его черты характера. Идет подробное описание его состояния, отношений с окружающим миром и возникших проблем.

Советы воспитателям.

- При выборе объекта и его эмоциональной характеристики необходимо учитывать возраст ребенка.
- Следует побуждать ребенка брать на себя роль не только простых объектов, но и частей объекта (глаза кошки-мамы) или места происходящего (я - сарай, в котором находится кошачья семья).
- От простых и обобщенных эмоциональных характеристик (добрый - злой) осуществлять переход к нюансам настроений (встревоженный, равнодушный...).
- Возможны разные формы организации работы с детьми:
 - *коллективные*, при которых вся группа детей сочиняет рассказ от лица одного героя;
 - *подгрупповые*, при которых воспитатель дает разным подгруппам противоположные характеристики одного героя. Например, предлагается составить рассказ про котенка на картине. Одной подгруппе - про веселого, а другой - про грустного котенка. Рассказ идет об окружении героя, но через призму разных его эмоциональных состояний.
 - *индивидуальные задания*, которые могут быть предложены воспитателем или самостоятельно выбраны ребенком.

- Следует предложить ребенку структуру построения рассказа: сначала назвать своего героя «Я - тот-то...», потом описать свое эмоциональное состояние, или настроение, характер, далее передать восприятие изображенного на картине глазами выбранного героя, предложить решение проблемной ситуации. Окончание рассказа - восстановление эмоционального равновесия героя. По окончании рассказа ребенок дает ему название.

Алгоритм мыслительных действий.

1. Выбрать объект (героя) на картине.
2. Определить его эмоциональное состояние, настроение или черту характера.
3. Войти в образ героя.
4. Описать восприятие изображенного на картине от лица выбранного объекта с заданной эмоциональной характеристикой.
5. Решение проблемных ситуаций, содержащихся в сюжете картины.

8 этап. Смысловая характеристика картины.

Цель: развивать мыслительные действия детей, ведущие к объяснению смысла изображенного на картине; упражнять в умении подбирать название картины, точно отражающее ее смысл, с помощью пословиц и поговорок; подвести детей к пониманию того, что содержание картины может иметь не один смысл. Для более глубокого осмысления содержания картины можно использовать пословицы и поговорки.

Пословицы и поговорки могут иметь прямой и иносказательный смыслы. Смысл любой пословицы, поговорки так емок, что предоставляет возможность по-разному толковать его. Поэтому многозначность пословиц и поговорок позволяет использовать их при составлении рассказа по картине любого содержания.

Важно обосновать свой выбор. В конечном итоге идет отбор самых подходящих к содержанию данной картины. Содержание рассказов-рассуждений детей с использованием пословиц и поговорок зависит от их жизненного опыта и позиций рассуждающего.

Подготовительный этап включает в себя углубленную работу по пониманию детьми пословиц и поговорок и обучению объяснять их с точки зрения опыта ребенка.

Осмысление содержания картины детьми строится как игра «Объясни, почему так названа картина?». Ее организация основана на методе «Каталог». Воспитателем готовятся листочки бумаги, на которых написаны разные пословицы и поговорки. Вводится правило: выдерни записку, прочитай текст (читает воспитатель или умеющие читать дети), объясни, почему так назвали картину?

Следующая игра «Найди самое удачное название картины». Ребенку предлагается вспомнить несколько пословиц и поговорок, выбрать одну-две самых подходящих к содержанию картины, объяснить свой выбор. Особое внимание здесь уделяется логическим связкам в тексте. В результате получается рассказ - рассуждение.

Советы воспитателям.

- На начальном этапе используется не более пяти пословиц разной тематики, идет коллективное обсуждение каждой.
- На следующем этапе берется большее количество пословиц и поговорок, идет коллективное обсуждение, для названия картины выбираются наиболее удачные.
- На третьем этапе ребенок самостоятельно выбирает название картины, представленное в виде пословицы или поговорки.
- Четвертый этап работы: ребенок составляет рассказ по сюжету картины согласно выбранной пословице или поговорке.
- На заключительном этапе звучат разные рассказы по одной картине в зависимости от выбранных для их названия пословиц или поговорок.

Алгоритм мыслительных действий при передаче смысла картины:

1. Выбор пословицы или поговорки.
2. Представить содержание картины через призму выбранной пословицы или поговорки.
3. Объяснение-рассуждение ребенка, почему эта пословица может быть названием картины.
4. Целостный рассказ по сюжету картины согласно смыслу пословицы или поговорки.

9 этап. Составление рассказов-фантазий.

Цель: учить детей преобразовывать содержание картины с помощью типовых приемов фантазирования; учить детей составлять рассказы фантастического содержания.

Для сочинения фантастических рассказов по картине следует знать основные приемы фантазирования:

- «Увеличение – уменьшение» (преобразование размера, формы, цвета, изменение степени проявления какого-либо свойства объекта);
- «Деление-объединение» (деление объектов на части, объединение их в другой последовательности или взаимообмен объектами своими частями);
- «Оживление-окаменение» (объект наделяется свойствами динамики или статики);
- «Специализация – универсализация» (расширение либо ограничение ресурсов объекта);
- «Наоборот» (приобретение объектом инверсных свойств);
- «Ускорение – замедление» (остановка тех или иных процессов, увеличение их скорости, перемещение объекта во времени и др.).

Используя данные приемы, можно преобразовать какой-либо объект на картине, либо изменить его часть, поменять место нахождения. Составляется рассказ, в котором главной идеей является согласование необычного (фантастического) объекта с окружающим миром.

Для обучения детей составлению рассказов по картине использовали игровой прием «Пришел в гости волшебник...».

Приглашаются волшебники:

1. Волшебник Увеличения-Уменьшения (ребенок выбирает объект и его свойства и производит их фантастическое преобразование).
2. Волшебник Деления-Объединения (выбранный объект дробится на части и перепутывается по структуре, либо меняется своими частями с другими объектами).
3. Волшебник Оживления-Окаменения (выбранный объект, либо его часть становятся подвижными или, наоборот, лишаются возможности перемещаться в пространстве).
4. Волшебник МогуВсе – МогуТолько (объект наделяется неограниченными возможностями либо ограничивается в своих свойствах).
5. Волшебник Наоборот (у объекта выявляется какое-либо свойство и меняется на противоположное).
6. Волшебник Времени (этот волшебник многофункционален и предполагает преобразование временных процессов: Волшебник Ускорения-Замедления, волшебник Обратного Времени, волшебник Перепутывания Времени, волшебник Остановки Времени, Машина Времени, Зеркало Времени).

Предлагали детям выбрать одно из преобразований объекта и ответить на вопросы:

- Что происходит с этим объектом?
- Какие ощущения он испытывает?
- Как он теперь воспринимает окружающий мир?
- Как окружающий мир относится к преобразованному объекту?
- Каковы положительные и отрицательные последствия преобразований?
- Какие проблемы возникают у объекта с окружающим миром?
- Как фантастический объект может помочь решить проблемы окружающих объектов?
- Как окружение может согласоваться с измененным объектом?

Предложить детям составить рассказ по результатам обсуждения.

Например: Картина «Кошка с котятами». Рассказ-фантазия про клубок ниток, с которым играл котенок (составлен двумя детьми):

«Клубок, который научился летать»

Жил был клубочек ниток. Он был круглым и синим. Лежал в корзинке, и никто его не трогал. Однажды пришли котята, свалили корзинку, он упал и покатился. Котенок Рыжик стал им играть. Больно стало клубочку, и решил он попросить у волшебника Объединения крылышки. Только Рыжик хотел царапками схватить клубок, как тот взлетел и стал под потолком летать. Удивился котенок, нет, все котята и кошка и стали смотреть, как летает клубок. А лампа сказала: «Что ты тут летаешь, сгореть можешь». Клубок летал до вечера. Котята легли спать, а клубочек в корзинку залез. Только после этого лампа включилась, и он не сгорел.

Советы воспитателям.

- Приемы фантазирования должны быть хорошо знакомы детям. Они должны знать возможности каждого «Волшебника».

- Когда объявляется фантастическое преобразование, то выбирается сначала объект или его часть, приглашается "Волшебник", производится преобразование, а затем объект с необычным свойством описывается.
- Целесообразно провести серию занятий по одной картине с постепенным включением новых приемов фантазирования. Фантастические рассказы-зарисовки составляются коллективно.
- В дальнейшем необходимо дифференцировать задания, распределив волшебников между детьми и предложив составить самостоятельно или командами рассказы фантастического плана.
- Можно инсценировать с детьми придуманные рассказы или оформить книжки-малышки с их текстами.

Алгоритм мыслительных действий при составлении рассказов-фантазий.

1. Выбрать объект, изображенный на картине, либо его часть.
2. Пригласить одного из Волшебников.
3. Преобразовать объект или его часть.
4. Составить фантастический рассказ.

10 этап. Составление сказок нравственно-этического характера.

Цель: обучать детей приемам составления текстов морально-этического плана по мотивам содержания картины; учить выводить мораль из составленного текста сказки.

Для составления морально-этической сказки по картине необходимо определить место, где будут разворачиваться события, и обозначить его одним словом.

Например: лужайка около леса. Далее перечисляются объекты, изображенные на картине, как правило, неодушевленного плана (елка, лужа, прутик, трава, цветы...).

Объекты наделяются свойствами или чертами характера человека. (елка - мудрая, лужа - грязнуля, прутик - труженик, трава - равнодушная, цветы - болтливые...).

Идет описание жизни объектов в обозначенном месте.

Происходит случай - появление необычного объекта или природного явления (в лужу упал мяч).

Составляется текст, в котором особое значение имеют монологи каждого очеловеченного объекта по отношению к Случаю. Каждый герой сказки высказывает свое отношение к Случаю, что является основанием для обозначения его характера, нравственных качеств.

Выводится мораль, которая вкладывается в уста мудрого объекта. Составляется итоговый текст сказки и придумывается ее название.

Работа с детьми.

- Предложить детям сочинить сказку по картине.
- Определить и назвать место, где будут разворачиваться события. Назвать героев сказки.
- Наделить выбранные объекты свойствами или чертами характера человека.
- Предложить детям сделать речевую зарисовку, касающуюся начала сказки (кто и где жил, какой он был).
- Объявить Случай (появление необычного предмета, явление природы), который приводит к конфликтной ситуации.
- Продолжение составления текста как описания отношения героев сказки к случаю согласно их личностной характеристике.
- Обсуждение мнения каждого героя.
- Провозглашение морали мудрым объектом. Описание разрешения конфликтной ситуации на основе этой морали.
- Придумывание названия сказки.

Например: «**История на лужайке**».

На одной лужайке около леса жили-были болтливые Цветы, равнодушная Трава, Прутик-труженик и грязнуля Лужа. Вдали росла очень умная Елочка. Она смотрела кругом и много думала. Цветы все время говорили что-то, их равнодушно слушали Травинки. Прутику некогда было слушать болтовню Цветов, потому что он все время находил какое-то дело. Грязная-прегрязная Лужа смотрела на все и радовалась своей грязи. Мудрая Елочка думала свои умные мысли и молчала. Так они и жили.

Однажды в Лужу упал красивый резиновый Мяч. Он сразу испачкался.

- «Ура! - закричала Лужа, - он тоже стал таким же грязным как я!»

- «А нам все равно, что Мяч в Лужу прыгнул. Главное, чтобы к нам не попал!», - сказала равнодушная Трава.

Цветы не переставали болтать и говорили всякую чепуху. Никто не посочувствовал Мячику, кроме Прутика. Он стал быстро-быстро разгонять воду, и Мячик к краю Лужи стал подплывать.

Елочка все это видела издалека и стала раскачиваться из стороны в сторону, чтобы ветер помог Мячу из Лужи выбраться, ведь она знала: «Помогаешь другому в беде, и тебе помогут!»

Советы воспитателям.

- Следует уточнить знания детей о разнообразных нравственных качествах и чертах характера человека, затем обыграть их с помощью приемов эмпатии, используя мимику, жесты и другие выразительные средства.
- Давать возможность детям в процессе сочинения сказки включать приемы театрализации.
- При обозначении героев сказки целесообразно использовать приемы моделирования (схематическое обозначение объектов и буквенное обозначение черт характера).
- От коллективного сочинения сказки (с помощью "мозгового штурма") необходимо переходить к индивидуальному сочинительству.
- При коллективном сочинении каждому ребенку предлагается придумать собственное название сказки и сообщить его педагогу по секрету. Воспитатель записывает название сказок, затем объявляет конкурс названий.
- По мотивам сказки можно предложить детям сделать рисунки или организовать театральное действие.

Алгоритм мыслительных действий:

1. Определить место событий.
2. Выбрать героев, наделить их человеческими свойствами или характеристиками.
3. Объявить Случай.
4. Составить текст сказки.
5. Придумать название сказки.

11 этап. Составление рифмованных текстов по картине.

Цель: познакомить детей с моделями составления рифмованных текстов, формировать умение составлять рифмованный текст по содержанию картин.

Для составления рифмованных текстов по содержанию картины можно обсудить с детьми признаки выбранного объекта, его связи, место действия и сами действия. В качестве объекта может выступать не только центральный или второстепенный объект, но и обобщенное понятие (дети..., семья..., посуда...)

Действия объекта могут быть как реальные, так и предполагаемые. Слова в высказываниях должны рифмоваться.

Для создания рифмованного текста можно пользоваться опорой:

Жили-были как-то кто-то,

Ой, какие были кто-то,

Что-то делали они,

На картину посмотри.

И закончив, говори:

»Вот какие кто-то

На картине такой-то...».

Возможны варианты создания рифмованного текста.

Он может начинаться со слов «Если эти кто-то..., то они чего-то...», «Кто-то был такой-то и свершал он то-то...», «Кто-то был такой-то и свершал он то-то, потому что был такой-то...».

Оценка степени удачности созданного текста определяется не только качеством рифмы, но и уровнем интерпретации содержания картины.

Работа строится в определенной последовательности. Сначала с детьми проводится игра «Складушки-ладушки», в которой подбираются существительные, прилагательные, глаголы, рифмующиеся между собой и соответствующие содержанию картины. Затем осуществляется побуждение детей составлять двустрочные рифмующиеся фразы. На последнем этапе создается рифмованный текст по содержанию картины в соответствии с предложенным алгоритмом.

Советы воспитателям.

- Заучивая или читая детям стихотворения, проводить с детьми их анализ.
- Чаще включать в педагогический процесс игры по составлению рифмы.

- На занятиях по развитию речи проводить с детьми лексические упражнения по подбору признаков, действий с целью активизации в речи прилагательных и глаголов.
- Целесообразно возвращаться к сочиненным детьми рифмованным текстам с целью их модификации.

**Алгоритм мыслительных действий при составлении
рифмованных текстов.**

1. Выбор объекта, определение его свойств, действий и места разворачивания событий.
2. Подбор рифмующихся между собой слов.
3. Работа по алгоритмам создания рифмованного текста.

МОДЕЛЬ РАБОТЫ С КАРТИНОЙ КАК ЦЕЛОСТНОЙ СИСТЕМОЙ

1. Выделение объектов, изображенных на картине.
2. Установление взаимосвязей между объектами.
3. Характеристика объектов (активизируется опыт восприятия объектов разными органами чувств).
4. Описание изображенного на картине средствами символической аналогии (сравнения, метафоры).
5. Представление об объектах в рамках всего времени их существования (до момента изображения на картине и после).
6. Описание местонахождения объектов на картине.
7. Представление себя на картине в качестве одного из объектов.
8. Поиски многозначности смысла сюжета картины.
9. Составление творческих текстов с помощью приемов фантастического преобразования объектов на картине.
10. Создание сказок нравственно-этического плана по мотивам изображенного на картине.
11. Составление рифмованных текстов по содержанию картины.

ЛИТЕРАТУРА

1. Альтшуллер, Г.С. Творчество как точная наука / Г.С. Альтшуллер. - М., 1979.
2. Альтшуллер, Г.С. Крылья для Икара / Г.С. Альтшуллер, А.Б. Селюцкий. – Петрозаводск: Карелия, 1980.
3. Гуткович, И.Я. Программа по развитию творческого воображения (РТВ) и обучению диалектическому способу мышления с помощью элементов теории решения изобретательских задач (ТРИЗ) детей дошкольного возраста / И.Я. Гуткович, И.М. Костракова, Т.А. Сидорчук. – Ульяновск, 1994, - 65 с.
4. Жмырева, М.А. Система творческих заданий как средство обучения детей 4-6 лет работе с противоречием / М.А. Жмырева, Т.А. Сидорчук. – Ульяновск : Симбирская книга, 2001. - 64 с.
5. «Золотой ключик» творческого мышления: сборник методических материалов ДОУ № 277 г. Самары / Под ред. Т.А. Сидорчук. - Челябинск, 2000. - 84 с.
6. Компетентностно-ориентированный подход в образовании детей дошкольного возраста: сборник научно – методических работ / под ред. О.В. Дыбиной [и др.]. – Тольятти: ТГУ, 2008. – 138 с.
7. Лелюх, С.В. Развитие творческого мышления, воображения и речи дошкольников / С.В. Лелюх, Т.А. Сидорчук, Н.Н. Хоменко. – Ульяновск, 2003. - 240 с.
8. Мурашковска, И.Н. Картинки без запинки / И.Н. Мурашковска, Н.П. Валюмс. - Санкт-Петербург: ТРИЗ-ШАНС, 1995. - 39 с.
9. Нестеренко, А.А. Страна загадок / А.А. Нестеренко. - Ростов-на-Дону: изд-во РГУ, 1995. - 27 с.
10. Сидорчук, Т.А. К вопросу об использовании элементов ТРИЗ в работе с детьми дошкольного возраста / Т.А. Сидорчук. - Ульяновск, 1991. - 52с.
11. Сидорчук, Т.А. Методы развития воображения дошкольников / Т.А. Сидорчук, И.Я. Гуткович. - Ульяновск, 1995. – 44 с.
12. Сидорчук, Т.А. Обучение дошкольников творческому рассказыванию по картине: пособие для преподавателей и студентов педагогических учебных заведений / Т.А. Сидорчук, А.Б. Кузнецова. – Челябинск: ИИЦ «ТРИЗ-инфо», 2000. - 74 с.
13. Толстикова О.В., Савельева О.В., Иванова Т.В., Овчинникова Т.А., Симонова Л.Н., Шлыкова Н. С., Шелковкина Н.А. Современные педагогические технологии образования детей дошкольного возраста: методическое пособие. – Екатеринбург: ИРО, 2013. – 199с.