


Государственное бюджетное учреждение Пермского края
«Реабилитационный центр для детей
и подростков с ограниченными возможностями» г. Чайковского
(ГБУ ПК РЦДПОВ г. Чайковского)

Утверждаю:
Директор
ГБУ ПК РЦДПОВ г. Чайковский


Г.Е. Петухова
« » 2021 г.

Программа
«ТРИЗ (теория решения изобретательских задач)»
для детей с ограниченными возможностями

Составила:
Социальный педагог
Шакирова О.И.

Введение

ТРИЗ – технология, как научное и педагогическое направление, сформировалось в конце 80-х годов. ТРИЗ - теория решения изобретательских задач - была разработана учёным, писателем-фантастом Генрихом Сауловичем Альтшуллером. Методика ТРИЗ может использоваться в работе с детьми ОВЗ и даёт поразительные результаты в плане развития воображения, фантазии, творчества детей. Применение данной технологии обусловлено тем, что технология ТРИЗ способствует преодолению детьми замкнутости, робости, учит их отстаивать с использованием речи свою точку зрения, формирует у детей понимание речи, обогащает словарь, активизирует речь.

ТРИЗ - эффективное средство социальной реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья. ТРИЗ способствует включению детей с особыми потребностями в социум. Детский возраст - период бурной деятельности воображения и важный период для развития этого ценного качества. Воображение - одно из важнейших качеств творческой личности. Потребность ребенка проявлять себя в творчестве велика. Это выражается в желании создать что-нибудь в рисунке, музыке, игре, труде. Самая главная цель, которую ставит перед собой ТРИЗ-педагогика, - формирование у детей творческого мышления, т.е. воспитание творческой личности, подготовленной к стабильному решению нестандартных задач в различных областях деятельности. Изобретение – это всегда решение какой-то задачи. ТРИЗ - педагогика, развивая инновационное мышление, позволяет каждому ребёнку стать победителем, лидером в своей идее по решению какой - либо актуальной проблемной задачи, вплоть до успехов на выставках, конкурсах

Цель методики: развитие гибкого мышления и фантазии, способности решать сложные задачи изящным и эффективным способом, используя все сохранные анализаторы

Использование методики ТРИЗ в работе с детьми с ТНЗ позволяет решать следующие задачи:

- формирование навыка творческой, познавательной и практической деятельности,
- развитие фантазии, умения рассуждать, аргументировать свои ответы исходя из собственных наблюдений, ощущений,
- активизация словарного запаса,
- развитие ассоциативного мышления, связной речи,
- обогащение чувственного восприятия (сенсорного опыта детей),
- воспитание уверенности в своих силах.

Особенности и условия реализации программы:

Программа предназначена для детей с ОВЗ, от 4 до 18 – ти лет, состав группы одновозрастной. Количество занятий - 5, продолжительность занятия не более 25-30 минут.

Для реализации программы созданы необходимые материально-технические условия: дидактический материал (карточки), музыкальное сопровождение

На занятиях используются следующие методы:

- демонстрационный (показ, исполнение, работа по образцу)
- игровой;

Формы проведения занятий:

- Занятие-игра

Методы и приёмы ТРИЗ-технологии

Мозговой штурм

Мозговой штурм — из большого числа высказанных вариантов решения и творческих идей отбираются наиболее перспективные с практической точки зрения. Этот метод можно назвать «палочкой-выручалочкой», поскольку с его помощью дети могут найти выход из сложной ситуации (как спасти Снегурочку, как рисовать без кисточки, как перенести воду в решете, как помешать медведю развалить теремок, как исполнить мелодию без музыкальных инструментов, как рассказать сказку без слов, как нарисовать без красок, где найти лето зимой, как не испачкать пол грязными подошвами ботинок).

Во время проведения мозгового штурма из большого числа высказанных вариантов решения отбираются наиболее перспективные идеи

Синектика

Официально метод был предложен Вильямом Гордоном в начале шестидесятых годов. Цель метода — познакомить с незнакомым, отстраниться от привычного. По мнению автора, развить творческие способности ребёнка помогут аналогии:

Эмпатия — перевоплощение в объект проблемной ситуации, отождествление себя с каким-либо персонажем или предметом, передача эмоционального состояния, характера образа. Особенно востребован этот приём во время проведения музыкальных занятий, когда дети исполняют роли весёлых и печальных клоунов в пьесе Д. Кобалевского или под музыку П. И. Чайковского «превращаются» в птичку, радостно встречающую первые весенние лучи, и т. д.

Примеры заданий:

- изобрази повадки кошки во время охоты на воробья;
- изобрази свою походку в папиных ботинках;

- представь, что ты котёнок, который очень любит музыку, промяукай мелодию детской песенки.

Эмпатия — перевоплощение в объект проблемной ситуации, передача эмоционального состояния, характера образа

- Прямая аналогия — основывается на нахождении буквального сходства природных и технических объектов, например, полёт самолёта и птицы, глубоководное плавание подводной лодки и рыбы.

- Фантазия — аналогия, возникающая в фантастическом, воображаемом мире, например, счастье — радуга, солнечные лучи, дружба — мостик или цветок и т. д.

Метод каталога

Разработан в тридцатые годы XX столетия профессором Берлинского университета Э. Кунце, применяется в развитии навыков творческого сочинительства, когда дети составляют новый зачастую непредсказуемый сказочный сюжет из случайных, выбранных наугад из книги, слов, которые обозначают героев, предметы, действия и т. д.

Метод каталога способствует развитию фантазии детей.

Метод фокальных объектов

Является логическим продолжением метода каталога. Метод способствует преодолению инертности мышления, развитию фантазии, поскольку перед детьми ставится задача по переносу свойств одного объекта на другой, что, безусловно, ломает стереотипы восприятия. Для игр используются предметные карточки, дети называют характерные признаки этих предметов, затем переносят их на другие предметы.

Примеры:

- Игра «Сюрприз». Материалом служат карточки с изображением различных предметов (нарядное платье, детская машинка, яркий мяч, воздушный шарик, кукла, книга и т. д.). Два участника выбирают карточки и называют признаки изображённых объектов, например, «красивая, скоростная машина с автоматическим управлением» или «интересная, большая книга со сказками». Затем преподаватель предлагает детям «обменяться» свойствами и вновь рассказать о своих предметах, но уже с новыми признаками: «У меня красивая книга с автоматическим управлением, которая сама рассказывает сказочные истории. А у меня большая машина для сказочных героев».

- Игра «Изобретатели». Предлагают детям сконструировать предметы мебели, технические приспособления, необычные здания, придумать несуществующее фантастическое животное, например, «Зайкаобезьян» — родился в семье зайца и обезьяны, живёт в лесу, быстро бегает, ловко лазает по деревьям, перепрыгивая с ветки на ветку, любит сладкие фрукты и сочные овощи.

Системный анализ (системный оператор)

Метод помогает сформировать целостную картину мира, развивает «многоэкранное» мышление, так как учит видеть взаимодействие объектов в единстве и противостоянии, осознавать движение времени, а также понимать и оценивать роль и место каждого объекта. Значение системного анализа:

- Помогает разобраться, из каких частей состоит (подсистема) и элементом какого целого (надсистема) является объект (система); знакомит с действиями и функциональными свойствами отдельных частей, позволяет понять, в какие подсистемы и системы эти части объединяются, какую вертикаль (снизу вверх) образуют.
- Способствует формированию способности анализировать действия объекта с учётом временной шкалы (прошлое, настоящее, будущее) на уровне системы, подсистемы и подсистемы.

Пример:

- Система: заяц.
- Подсистема: глазки, носик, длинные ушки, мягкие лапки, пушистый хвостик.
- Надсистема: лесные животные.
- Прошлое: раньше заяц был маленьким зайчонком, о нём заботилась мама-зайчиха, она кормила его молочком, учила добывать пищу, прятаться от хищных зверей.
- Настоящее: сейчас заяц взрослый, он красивый, сильный, ловкий и пушистый.
- Будущее: заяц будет взрослеть, превратиться в старого, мудрого зайца, который будет заботиться о своих внуках.
- Антисистема: заяц боится волка, потому, волк охотится на зайца и может его съесть.

В работе со старшими дошкольниками используется расширенный, девятиэкранный вариант приёма «Волшебный экран», для младших дошкольников применяют три или пять элементов, расположенных в горизонтальном или вертикальном ряду. Аналогичным образом можно выстраивать интересный познавательный разговор во время игр и прогулок, например, о том, почему идёт дождь, падают снежинки, появляется радуга, летают птички и бабочки, растут деревья и цветы и т. д.

Как освоить системный анализ: кольца Луллия

Овладеть системным мышлением помогают кольца Луллия — эффективное многофункциональное игровое пособие, которое применяется во всех видах образовательной деятельности (математика, развитие речи, музыкальное воспитание, обучение грамоте) и состоит из трёх вращающихся круговых зон:

- малый круг — карточки с изображением объектов, участвующих в сюжетно-ролевой игре (сказочных героев, человек, животное, предмет и т. д.);
- средний круг — атрибуты для игры (волшебная палочка, руль, шприц, нора, гнездо и т. д.);

- большой круг — действия объектов (спасает принцессу, едет, лечит, бежит и т. д.).

Кольца Луллия — эффективное многофункциональное игровое пособие, которое применяется во всех видах образовательной деятельности

Примеры:

- Игра «Сказка на новый лад». Раскручиваются два кольца, далее ребёнок моделирует историю, используя случайно выпавшую комбинацию двух карточек (сказочный герой и атрибут сказки). Составить сюжет сказки нужно, рассматривая, например, такие непривычные пары, как Золушка и Золотой ключик, Буратино и сапоги-скороходы, Чебурашка и ковёр-самолёт и т. д.

- Игра «Кто чей детёныш». Круги с изображением животных и детёнышей. Обсуждается парадоксальная ситуация, например: «Как зайцы будут воспитывать волчонка, а курица лисёнка?».

Данетка

Скорее игра, чем метод, данетка учит точно и понятно формулировать вопросы, выделять наиболее значимые признаки, систематизировать предметы по общим характеристикам.

Правила: дети отгадывают объект с помощью наводящих вопросов, которые сами же и формулируют, отвечать можно только «да» или «нет». Первоначально ставятся вопросы общего характера (это человек, животное, механизм, растение и т. д.), затем более направленные и уточняющие.

Данетка — метод, который учит точно и понятно формулировать вопросы, находить важнейшие признаки, систематизировать предметы по общим характеристикам

Моделирование маленькими человечками

Моделирование маленькими человечками развивает понимание сути природных явлений, состава вещества. Сказочные персонажи в разных веществах ведут себя по-разному, например, в твёрдых телах они неразлучны, неподвижны и крепко прижимаются друг к другу, в жидких — находятся рядом друг с другом, но не так близко, наконец, в газообразных — очень шаловливые и постоянно двигаются. Следовательно, путём экспериментирования дети приходят к выводу о том, что, когда вода превращается в лёд, человечки меняют свой характер и поведение.

Прием создания речевых творческих продуктов.

Составление загадок. Загадка - это настоящее высокое творчество. Так, при работе над сочинением загадок по действиям объекта детям предлагается отгадать загадки, записанные на доске, и проанализировать, как они составлены.

Летает, а не муха.

Светит, а не солнце,

Гудит, а не пылесос.

Висит, а не яблоко,

Оставляет след, а не мел.
Что это? (*Самолёт*)

Нагревается, а не уют.
Что это? (*Лампочка*)

Коллективно продумывается последовательность сочинения загадок по действиям, например,

- 1) выбрать объект;
- 2) придумать, какие действия он выполняет;
- 3) придумать, какие ещё объекты выполняют такие же действия;
- 4) вставить слова-связки «...но не ...» и прочитать загадку.

Или используется таблица для сочинения загадок:

Что делает? Какой?	Какой объект делает так же? Кто такой же?
-----------------------	--

Коллективно составляются 2-3 загадки с использованием алгоритма или таблицы. Обращается внимание учащихся на то, что загадки по действиям желательно придумывать про подвижные, «активные» объекты, которые сами производят различные действия. Можно придумывать интересные загадки по действиям о животных, людях, транспорте, бытовой технике и т. д.

У объекта выделяется признак, отвечающий на вопрос «какой?», и делается подборка объектов, у которых данный признак ярко выражен. После заполнения таблицы вставляем между правыми и левыми столбцами «как» или «но не». Например,

Какая?	Кто такая же?	
нарядная	барышня	Нарядная, как барышня
сверкающая	звезда	Сверкающая, <i>как</i> звезда.
привлекающая внимание	модница	Привлекающая внимание, <i>но не</i> модница.

Ответ: новогодняя елка.

Типовые приёмы фантазирования. Методы решения проблемных ситуаций разнообразны. Одно из средств решения проблем в работе с младшими школьниками - это использование (ТПФ).

В гости к детям приходят волшебники: Увеличения, Уменьшения, Дробления - Объединения, Специал - Универсал, Оживления, Путаница, Волшебник времени.

Фрагмент урока окружающего мира по теме «Компас».

Учитель: Мы заблудились в лесу. Надо попасть домой. Какие волшебники нам помогут?

Ученики: Волшебник Увеличения - Уменьшения. Увеличить в росте нас будем выше деревьев и увидим, куда идти.

Ученики: Волшебник Времени. Может изобрести машину времени. Она отнесет нас обратно домой.

Фантастичность решения помогает мотивировать познавательную деятельность, развивать воображение. Далее целесообразно решить эту же ситуацию реальным способом.

Приемы фантазирования:

«Переверание сказки» (Жила-была девочка, которую звали Желтая Шапочка). «Сказка наизнанку» (Красная Шапочка злая, а волк добрый). «Салат из сказок» (Что произойдет, если Золушка выйдет замуж за Емелю). «Что было бы если:» на земле исчезли все кошки; - на земле исчезла вода; и т.д.

Результат: развитие у детей гибкого мышления и фантазии, способности решать сложные задачи изящным и эффективным способом, используя все сохранные анализаторы

Литература для педагога:

С.И. Гин «Мир фантазии»

Шустерман М.Н. — «Колобок и все-все-все, или как раскрыть в ребенке творца»