

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад № 120 «Сказочный»

**Развитие воображения  
как фундамента креативного мышления  
через использование ТРИЗ и детской мультстудии**

В.С. Пономарева, старший воспитатель

# ТРИЗ - инструмент развития воображения



**Генрих Саулович  
Альтшуллер**

***Принцип свободы выбора*** – в любом обучающем или управляющем действии предоставить ребенку право выбора.

***Принцип открытости*** – нужно предоставлять ребенку возможность работать с открытыми задачами (не имеющими единственно правильного решения). В условии творческого задания необходимо закладывать разные варианты решения.

***Принцип деятельности*** – в любое творческое задание нужно включать практическую деятельность.

***Принцип обратной связи*** – педагог может регулярно контролировать процесс освоения детьми мыслительных операций, так как в новых творческих заданиях есть элементы предыдущих.

***Принцип идеальности*** – творческие задания не требуют специального оборудования и могут быть частью любого занятия, что позволяет максимально использовать возможности, знания и интересы детей.



## ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ ВООБРАЖЕНИЯ И ФАНТАЗИИ

*Дети садятся в круг, передают друг другу мяч (игрушку, клубок), и сочиняют историю по выбранному заданию:*

### **«Вот и сказочки конец, а кто слушал, молодец!»**

Придумать окончание сказки или истории (педагог задает: Где? Когда? Кто? И как? Рассказывает сказку или историю, но не до конца, а конец придумывают дети)

### **«А дальше было вот что...»**

Педагог рассказывает детям сказку или этюд и на самом интересном месте останавливается, а детям нужно продолжить и закончить историю.

**«Жили-были»** Продолжить сочинять историю по цепочке. Задаем только самое начало истории.

**«Живой мир»** Придумать историю от имени живого существа или предмета

**«Страна наоборот»** Придумать историю про мир, в котором все «наоборот» (например: дети работают, а взрослые ходят в детский сад; все днем спят, а ночью бодрствуют...)

**«Моя история»** Придумать маленькую историю, в основе которой лежат события, пережитые автором.

**«Однажды»** Придумать характер персонажа истории и события, которые могли с ним произойти (например: жил был плакса, и вот однажды...)

- Метод мозгового штурма
- Метод каталога
- Метод фокальных объектов
- Метод морфологического анализа
- Метод «Системный анализ»
- Метод обоснования новых идей «Золотая рыбка»
- Метод ММЧ (моделирования маленькими человечками)
- Мышление по аналогии
- Типовые приемы фантазирования (ТПФ)

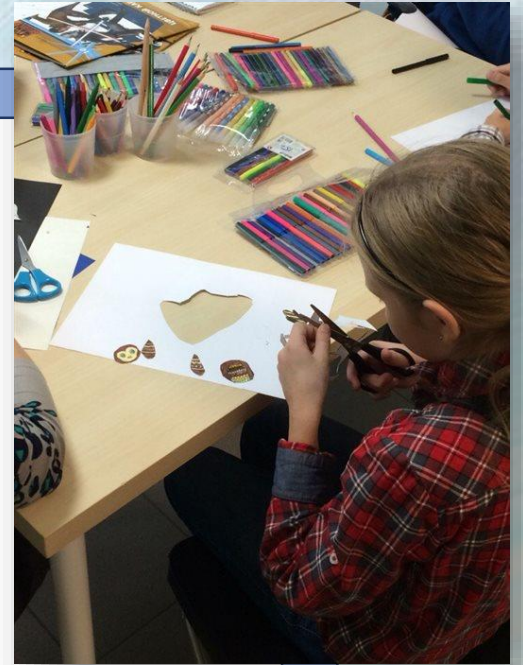
## **Правила мозгового штурма:**

- ❑ исключение всякой критики;**
- ❑ поощрение самых невероятных идей;**
- ❑ большое количество ответов,  
предложений;**
- ❑ чужие идеи можно улучшать.**









**БЛАГОДАРИМ  
ЗА ВНИМАНИЕ!**