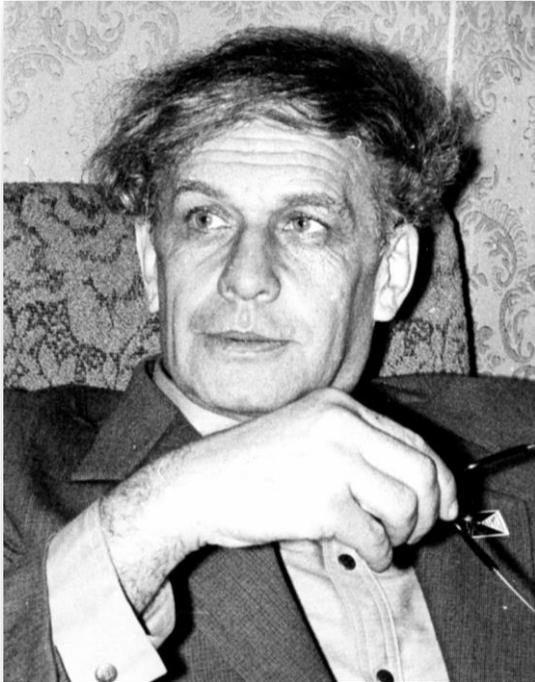


Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 120 «Сказочный»

**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!**