

Методические рекомендации по ТРИЗ технологии. Метод «Каталога»

***Составила учитель-логопед
Пакина Елена Сергеевна***

Работа по обучению дошкольников составлению текстов сказочного содержания в условиях детского сада должна быть организована по двум направлениям:

1. Это **игры и творческие задания**, позволяющие ребенку усвоить различные варианты действий и взаимодействий героев, увидеть неограниченные возможности создания образов и их характеристик, узнать, что сказка может быть развернута в любом месте и в любое время. На этом этапе дети познают выразительные средства сказочного текста. Дети учатся делать фантастические преобразования реальных объектов с помощью типовых приемов фантазирования (ТПФ).

2. Создание педагогических условий для **усвоения** детьми некоторых **моделей составления сказок**:

- модель составления сказки с помощью метода "Каталога",
- модель составления сказки с помощью метода "Морфологического анализа",
- модель составления сказки с помощью метода "Системного оператора",
- модель составления сказки с помощью ТПФ,
- модель составления сказки с помощью метода "Волшебного треугольника" .

Метод Каталога выполняет функцию подготовки ребенка к усвоению более сложных моделей. Рекомендуется прежде обучить детей по этому методу составлять текст, отражающий борьбу добра и зла в определенном месте и времени, имеющую положительный результата, затем переходить к другим моделям.

На основе морфологического анализа выделяется модель составления сказки динамического типа.

На основе системного оператора - модель сказки описательного типа, с изменением признаков объектов во времени.

Сказка морально-этического типа создается на основе приемов ТПФ.

В основе конфликтного типа сказки лежит метод "Волшебный треугольник" (вепольный анализ).

Работа с детьми по сочинению сказок должна носить сначала коллективный характер, потом подгрупповой, затем дети составляют текст вдвоем или втроем. Далее ребенок сам сочиняет сказку по определенной модели.

Игры и творческие задания по подготовке детей к составлению текстов сказочного содержания

Название игры и цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Назови героя» Цель: учить детей объединять героев по заданному признаку</p>	<p>Воспитатель называет какой-либо образ, а дети должны найти конкретных героев из других сказок ПР: Назовите мне героев-девочек (Герда из «Снежной Королевы», Женя из «Цветика-Семицветика». Вывод: героями сказки может быть девочка, но она должна быть особенной, со своими конкретными свойствами и действиями.</p>
<p>«Действия героя» Цель: Учить детей перечислять все возможные действия какого-либо сказочного героя. Учить детей проводить аналогии в действиях героев разных сказок.</p>	<p>Воспитатель предлагает героя из сказки. ПР: Коза из сказки «Волк и семеро козлят». Просит детей назвать все действия козы. Условие: говорить только глаголами. ПР: жила- была, ходила, наказывала, пела и т.д. Далее воспитатель предлагает вспомнить героев, которые выполняли бы эти же действия в других сказках. При затруднении детей воспитатель пользуется текстом, зачитывая фрагменты сказок.</p>
<p>«Волшебник» Цель: Учить детей наделять фантастическими свойствами реальные предметы</p>	<p>Воспитатель предлагает поиграть в волшебников с помощью колец Луллия. На 1 кольцо - изображение обычных предметов, на 2-ом - волшебники (ТПФ). Дети раскручивают круги, выделяют сектор и рассказывают о том волшебстве, которому научился предмет. Рассказ дополняется практической значимостью волшебства, дается оценка, кому от него хорошо или плохо. ПР: Синичка на круге встретила с Волшебником Окаменения: «Птичка летает место, куда она сядет, становится каменным. Это хорошо, если птичка сядет на руки мальчишке, который стреляет из рогатки и плохо, если она сядет на растущий цветок». Вывод: в сказке волшебным может быть любой предмет. Волшебство может приносить добро и</p>

	зло.
<p>«Где-то, кто-то...» Учить детей представлять объект в каком-либо месте и составлять про него небольшой сюжет сказочного содержания.</p>	<p>Работа идет либо на морфотаблице, либо с кольцами Луллия. Воспитатель на одной части выкладывает карточки с изображением героев, на второй - с изображением места, где это может происходить.</p> <p>Пересечение объекта и места позволяет ребенку представить сказочную ситуацию и стимулирует его творчество.</p> <p>ПР: как Иванушка попал в подземелье. Как он будет оттуда выбираться, кто ему может помочь и т.д.</p>
<p>«Парад волшебников времени» Цель: Учить детей преобразовывать объект с помощью изменения свойств времени</p>	<p>Воспитатель показывает волшебные часы, на цифрах которого сидят разные волшебники времени. На стрелке часов помещается картинка с изображением какого-либо объекта. Ребенок раскручивает стрелку, и указанный Волшебник преобразует объект.</p> <p>ПР: Стрекоза встретила с Волшебником Остановки Времени. Она будет вечно энергичной, молодой, даже через много сотен лет.</p>
<p>«Волшебники Ухо, Нос, Рука и Глаз» Цель: учить детей представлять ощущения, которые можно получить с помощью различных анализаторов.</p>	<p>Воспитатель поочередно показывает картинки с изображением органов чувств и предлагает с их помощью посетить какую-либо сказку.</p> <p>ПР: С волшебным Носом дети попали в комнату Наф-Нафа, когда он открыл крышку котла. Дети рассказывают о том, что они почувствовали запах сажи, шерсти волка, кипящей воды.</p> <p>Далее в этот же сюжет приглашается Волшебник Глаз (дети видят то, что не описано в сказке), Волшебник Ухо (представление возможных звуков, озвучивание мыслей), Волшебник Рука (описание ощущений, которые возникли бы у детей, если бы они дотрагивались руками до горячего котла или мокрого носа поросят).</p>

<p>«Сказочные слова» Цель: учить детей перечислять разные варианты слов и словосочетаний по заданному признаку.</p>	<p>Воспитатель предлагает детям вспомнить и сказать все заклинания, которые они знают в сказках (Сим-сим, открой дверь», Сивка-бурка, вещая каурка... и т.д.) затем перечислить все слова, с которых начинается сказка (Однажды в некотором царстве, в стародавние времена... и т.д.).</p>
<p>«В какой сказке?» Цель: учить детей находить сказочные тексты, которые бы учили какому-либо жизненному правилу</p>	<p>Воспитатель называет пословицу, поговорку или какое-либо жизненное правило, дети должны вспомнить сказки, которые этому учат. ПР: Воспитатель говорит «Не имей сто рублей, а имей сто друзей». Дети вспоминают, как Герда с помощью других героев нашла Кая, а деньги принцессы ей в этом не помогли.</p>

Составление сказок с помощью метода "Каталога"

Метод разработан профессором Берлинского университета Э.Кунце в 1932 году. Его суть в применении к синтезу сказок: построение связанного текста сказочного содержания осуществляется с помощью наугад выбранных носителей (героев, предметов, действий и т.д.). Метод создан для снятия психологической инерции и стереотипов в придумывании сказочных героев, их действий и описания места происходящего.

Цель: научить ребенка связывать в единую сюжетную линию случайно выбранные объекты, сформировать умение составлять сказочный текст по модели, в которой присутствуют два героя (положительный и отрицательный), имеющие свои цели; их друзья, помогающие эти цели достигнуть; определенное место.

Цель: научить ребенка связывать в единую сюжетную линию случайно выбранные объекты, сформировать умение составлять сказочный текст по модели, в которой присутствуют два героя (положительный и отрицательный), имеющие свои цели; их друзья, помогающие эти цели достигнуть; определенное место.

Алгоритм построения тренинга

1. Небольшой группе детей предлагается сочинить сказку (историю) с помощью какой-либо книги.
2. Ведущий задает вопрос детям, ответ на который ребенок "находит", указав слово на открытой странице выбранного текста.
3. Ответы, "найденные" в книге, постепенно собираются в единую сюжетную линию.
4. Когда сказка составлена, дети придумывают ей название и пересказывают.

5. Воспитатель просит детей вспомнить, на какие вопросы они отвечали с помощью книги (выведение алгоритма вопросов).
6. Продуктивная деятельность детей по придуманному сюжету: рисование, лепка, аппликация, конструирование или схематизация (запись действий сказки с помощью схем).
7. Попросить детей вечером рассказать дома придуманную сказку.
8. Через некоторое время воспитатель предлагает детям научить кого-нибудь из детей вспомнить вопросы, по которым составляется сказочный текст.

Методические рекомендации

Данный метод можно использовать уже в работе с трехлетними детьми. Объекты могут быть спрятаны в "Чудесном мешочке" (игрушки или картинки).

Начиная с пяти лет объекты можно выбирать в книгах. Книги должны быть незнакомы детям.

Примерная цепочка вопросов для детей 3-х лет:

- Жил-был... Кто?
- С кем он дружил?
- Пришел злой... Кто?
- Кто помог друзьям спастись?

Постепенно цепочка вопросов увеличивается, и шестилетним детям задаются примерно следующие вопросы:

- Жил-был... Кто? Какой он был? (Какое добро умел делать?)
- Пошел гулять (путешествовать, смотреть...)... Куда?
- Встретил кого злого? Какое зло этот отрицательный герой всем причинял?
- Был у нашего героя друг. Кто? Какой он был? Как он мог помочь главному герою? Что стало со злым героем?
- Где наши друзья стали жить?
- Что стали делать?

(Вопросы составлены на основе адаптированного алгоритма сказок В.Я. Проппа).

Правила поиска ответа на вопрос:

- Задается вопрос детям. Например: "Жил-был кто?"
- Ведущий открывает книгу на любой странице и предлагает ребенку указать пальчиком на любое слово (например: "Жил-был... карандаш!") Значит, история будет про карандаш, который попал в беду.
- Следующий "ответ" на вопрос ищется на любой другой странице.
- Если по сюжету должно быть имя существительное или глагол, а ребенок указал на другую часть речи, педагогу необходимо переделать слово в нужную часть речи, либо найти другое на этой же строчке.

Во время работы с книгой дети могут терять интерес к сочинительству. Для снятия этого эффекта необходимо:

- "Собирать" сюжет в быстром темпе.

- Эмоционально реагировать на каждый "найденный" ответ (удивление, радость, ужас и т.д.).
- Использовать приемы драматизации.
- Прекратить искать "ответы" в книге, а придумывать вместе с детьми окончание истории, используя элементы "мозгового штурма".

По мере использования данного метода следует стремиться к тому, чтобы дети самостоятельно делали связи наугад выбранных "ответов" и восстанавливали последовательность вопросов.

Иногда роль ведущего берет на себя ребенок. Сам ставит вопросы и "читает" на них ответ. Воспитатель осуществляет функцию контролера.

Время от времени рекомендуется вспоминать составленные истории и рассказывать их так, как делают это артисты-сказочники. Сначала это делает воспитатель, а затем и сами дети.

Составление сказок динамического типа

Цель: создать педагогические условия для усвоения модели сказки динамического типа. В такой сказке один или несколько объектов совершают действия с определенной целью, при этом взаимодействуя с разным окружением, которое по-разному реагирует на действия героев. Герой должен делать выводы, корректировать свое поведение, набираться опыта, в результате чего идет достижение цели и изменение отношения окружающих. Если же герои не меняются и не делают выводов, то это заканчивается плачевно для самих героев.

Базовый алгоритм составления сказки

1. Выбирается сквозной герой (герои).
2. Описываются их свойства, мотивы и цели.
3. Герои совершают действия для достижения цели и встречаются при этом с другими объектами.
4. Последовательно по каждому взаимодействию фиксируются изменения главного героя, идет описание реакции других объектов при взаимодействии с героем.
5. Итог - изменение героя (героев) и вывод жизненного правила.
6. Придумывается название получившейся сказки и составляются правила ее сочинения.

Методические рекомендации (работа с волшебной дорожкой).

На доске воспитатель рисует сказочную дорожку и обозначает 3-4 ячейки на ее горизонтали

Например:

Девочка Лена	магазин	лес	детский сад
-----------------	---------	-----	-------------

Обозначается сквозной герой (девочка Лена), ему дается характеристика (девочка умела красиво рассказывать стихи) и цель деятельности (хотела всех научить это делать). Последовательно идет обсуждение реализации этой деятельности: кого хотела научить, где (в магазине, в лесу, в детском саду) и

как у нее это получилось. Вывод правила: если даже ты что-то умеешь делать, то нужно учить того, кто этому хочет научиться, для этого нужно знать место и время.

Главным героем сказки может быть какое-то человеческое чувство (любовь, ненависть, зависть, страх), которое путешествует по свету с какой-либо целью. Вывод жизненного правила зависит от стратегии сочинения. Если путешествует герой с отрицательными качествами, то в результате взаимодействия с другими героями он может перевоспитаться, либо остаться в одиночестве, сам себя наказать. Такое окончание типично для данного типа сказок.

Составление сказок описательного типа

В сказках, созданных человеком, можно выделить модель текстов, в которых есть достаточно подробное описание жизни героя, его изменение во времени. У героя должно быть детство, в котором закладываются основы дальнейшей жизни. А в зрелом возрасте героя описываются случаи его испытания на стойкость, выносливость. Из этого можно сделать выводы, что такие сказки показывают: никогда ничего не бывает просто так, все имеет достаточно четкую причинно-следственную связь. (ПР: "Сказ про Илью Муромца").

Модель сказки-описания наилучшим образом отрабатывается на "чудесном экране" (системном операторе):

Место, где герой учился делу	Место, где осуществляет герой свое дело	Место, в котором есть помеха действиям героя
Герой в детстве, который учится этому делу	Герой и его главное дело	Герой, противостоящий внешним обстоятельствам, мешающим ему делать свое дело.
Черты характера, качества личности и умения героя в детстве	Черты характера, качества личности и умения героя при выполнении главного дела	Черты характера, качества личности (изменение их) и умения героя при взаимодействии с окружением

Цель: освоение детьми модели сказки описательного типа (герой должен чему-то научиться в детстве, в зрелом возрасте совершенствовать свое мастерство, противостоять при этом внешним обстоятельствам, мешающим его деятельности).

Сказка-описание, построенная по данной методике, позволяет заложить

первые представления о качествах и стиле жизни творческой личности, описанных в Теории развития творческой личности (ТРТЛ).

Базовый алгоритм

1. Выбор какого-либо героя в детском возрасте.
2. Описание его увлечений, влияния ближайшего окружения, в результате чего у героя появляется интерес к какому-либо роду деятельности и желание этим заниматься.
3. Описание становления взрослого человека, который хорошо делает свое дело.
4. Порча кем-либо дела героя.
5. Решение творческих задач героя.
6. Продолжение главного дела.
7. Вывод жизненного правила, связанного с целеустремленностью, настойчивостью, преодолением трудностей.
8. Название сказки и воспроизведение шагов ее создания.

Методические рекомендации

Рекомендуется проанализировать знакомые сказки: чем герой увлекался раньше и как это влияет на сегодняшнее его дело. Если в сказках неявно прописано детство героя, то необходимо его домыслить и составить небольшой рассказ.

ПП1: Наф-Наф и его детство. У кого он научился быть таким трудолюбивым и разумным.

ПП2: Кем станет в будущем Витя, если он сейчас уже изобретателен и смело борется со злыми силами (Новогодние приключения Маши и Вити).

Первые сказки описательного характера лучше всего составлять про знакомых сказочных героев.

ПР: История про Бабу Ягу.

Однажды в одном городе жила маленькая девочка. Звали ее Гая. Она всегда была капризная, жадная, отбирала игрушки у других ребят в песочнице. Она не слушалась маму и папу и делала им все на зло. Однажды мама приготовила вкусный обед на день рождения Гаи, девочка все съела сама и никого не угостила. Мама с папой и гости обиделись. Они стали ей говорить, что так делать нельзя. Гая топала ногами, кричала, плакала и убежала из дома в лес. Там она построила себе избушку и стала в ней жить. Когда девочка подросла, она стала делать пакости. Зверята все время отгоняли ее от себя, поэтому она ушла далеко в глухой лес, где не было детей, а были только совы. Она забыла, как ее зовут, поэтому придумала себе новое имя - Яга. Так она жила очень долго, много всего плохого делала, она не любила никого, и никто ее не любил. Однажды в лесу решили построить красивый город.

Пришли строители и увидели, что стоит избушка, вся в паутине. Пока Баба Яга ходила-бродила по лесу, они ее дом отремонтировали, посадили цветы, убрали мусор. Когда Баба Яга подошла к дому, то она его не узнала, ей стало стыдно грязной заходить в такой дом, поэтому она помылась, причесалась, одела новое платье и пошла ухаживать за цветами. Тут она вспомнила свое имя, и написала на доме "Здесь живет Гая Ивановна". Иногда она вспоминала

о своих плохих делах, но делать их не делала, потому что кругом строился красивый город, и это ее радовало.

Главным героем описательных сказок может быть человек, владеющий каким-либо ремеслом. ПР: Иванушка, который умеет плести хорошо корзины.

Разработка сюжета идет следующим образом:

В доме есть дедушка, который очень хорошо умел плести корзины	Дом у реки, где рядом растут ивы	Дом, речка и ивы, погубленные злым Суховеем
Мальчик Ванечка, интерес к деятельности деда	Иванушка Плетет корзины	Иван спасает деревья
Помощь деду, любовь к нему, внимательность	Трудолюбие, упорство, сильные крепкие руки, доброе сердце	Бойцовские качества (борьба с Суховеем)

Ожидаемые результаты

Дети осваивают модель описательного типа сказки, в которой основными жизненными правилами являются:

1. Для того, чтобы делать какое-либо дело, нужны определенные свойства личности или черты характера.
2. Свойства человека закладываются в детстве под влиянием кого-нибудь или чего-нибудь.
3. Когда человек делает какое-либо дело, то ему могут мешать внешние обстоятельства, и он должен уметь противостоять им и отстаивать свои интересы.

Современные исследователи проблемы воспитания дошкольников не во всем соглашаются с М. Монтессори, но признают полезность и эффективность разработанных ею дидактических средств.

Современной педагогической технологией является теория решения изобретательных задач (ТРИЗ). Основная цель – развитие интеллекта дошкольников и предпосылок творческой деятельности. ТРИЗ разработана на разных уровнях образования (от дошкольного до высшего).

Создателями ТРИЗа предлагаются оригинальные методы и средства развития интеллекта дошкольников и предпосылок творческой деятельности. К этим методам и средствам относятся: метод тотальных объектов, типовые приемы фантазирования, системный оператор, морфологические таблицы, метод маленьких человечков.

I. Сущность метода тотальных объектов состоит в том, что какой—то объект или предмет становится основным при организации деятельности детей. Авторы ТРИЗа считают этот метод универсальным, т. е. он может использоваться в различных видах деятельности: игровой, изобразительной, конструктивной, развитии речи и т. д.

Возможности метода тотальных объектов состоят в том, что с его помощью может быть сформировано умение увидеть главное, основное: умение анализировать объекты и устанавливать взаимосвязи. Метод тотальных объектов способствует воображению.

II. Типовые приемы фантазирования. Главная их цель состоит в развитии воображения дошкольников. Авторы разработок предлагают 4 типовых приема фантазирования.

1. «Очеловечивание» приемов и явлений.
2. Изменение сюжета сказки.
3. Изменение эпизода сказки.
4. Изменение конца.

Эти приемы фантазирования способствуют развитию умения устанавливать взаимосвязи и умения при известных способах действия предлагать новые, неизвестные.

III. Морфологическая таблица, с помощью которой можно выделить некоторые части объектов, предметов, явлений, например основные части сказки.

Название	Главные герои	Второстепенные герои	Дополнительные атрибуты
«Царевна-лягушка»	Иван Царевич	Царь	Шкура лягушки

Данный метод способствует формированию таких умений, как умение увидеть структуру объекта, т. е. главное. Аналогичными возможностями обладает системный оператор. Первый метод используется авторами ТРИЗа для анализа состояния вещества: жидкого, газообразного, твердого. Каждому состоянию соответствуют свои человечки. Этот метод способствует формированию видения структуры объекта.