Тема: Развитие творческого воображения и речи дошкольников 3–7 лет посредством ТРИЗ-метода «Перенос героя» (с демонстрацией авторских книг)

Метод «Перенос героя» выступает как эффективный инструмент снятия *привычных шаблонов, знакомых методов при решении задач с новыми подходами и меняющимися обстоятельствами*. В основе лежат новые идеи и нестандартные решения, путём переноса свойств, случайных предметов на улучшаемый объект, т. е. привычный персонаж помещается в измененные условия (другая среда, измененное время или новые свойства), что заставляет ребенка решать изобретательские задачи для спасения героя или достижения им цели.

В ТРИЗ-педагогике приём «Перенос героя» (иногда его называют «фантастическое допущение») — это инструмент для развития творческого мышления и воображения. Его суть в том, чтобы поместить литературного или сказочного героя в непривычные, часто фантастические условия или современную реальность, чтобы посмотреть на ситуацию с неожиданного угла.

Как это работает

Цель приёма — не просто развлечь, а научить ребёнка видеть противоречия, искать нестандартные решения и развивать эмпатию (умение «вжиться» в образ героя).

Как это выглядит на практике:

Перенос в фантастические условия. Например, герой классической сказки вдруг оказывается на другой планете или в мире с иными законами физики.

Перенос в современность. Классического сказочного персонажа (Кота в сапогах — в эпоху Google, Красную Шапочку — в интернет) помещают в бытовые или социальные реалии нашего времени.

Изменение какого-то параметра. Герою меняют черту характера, цель или обстоятельства. Например, делают героя очень ленивым или, наоборот, гиперактивным.

Связь с другими методами ТРИЗ

Часто «Перенос героя» комбинируют с другими инструментами ТРИЗ для углубления анализа:

Метод фокальных объектов. После переноса можно «примерить» к герою свойства других объектов (например, добавить «технологичность» от героя-изобретателя или «интуитивность» от интуитивного персонажа) и придумать, как эти свойства помогут решить возникшую задачу.

Типовое фантазирование. Этот приём помогает системно менять элементы героя или ситуации (например, с помощью приёмов «Увеличение-уменьшение» или «Деление-объединение»), чтобы найти противоречие и способ его разрешить.

Морфологический анализ. После «переноса» можно составить таблицу всех возможных изменений и комбинаций, чтобы найти неочевидные варианты развития сюжета или решения проблемы.

ПО ВОЗРАСТАМ

Возрастная группа

Младший и средний возраст (3–5 лет)

Доминирующий тип переноса:

Перенос в пространстве (смена среды). Базовые, контрастные изменения (сухое ➔ мокрое, теплое ➔ холодное).

Алгоритм работы и роль педагога:

Педагог задает наводящие вопросы, выступает главным секретарем (записывает фразы). Дети исследуют одно свойство и создают иллюстрации-аппликации.

Пример авторской книжки для демонстрации:

Книжка -вырубка «Колобок в Антарктиде»
• Сюжет: Колобок катился и попал к пингвинам на лед.
• ТРИЗ-задача: Как ему не замерзнуть и не растаять? Лиса хочет его съесть, но он стал ледяным и твердым.
• Детское решение: «Колобок прыгнул в термос с чаем» или «Стал кататься как колесо, чтобы согреться от трения».

Возрастная группа

Старшая группа (5–6 лет)

Доминирующий тип переноса:

Перенос свойств и наделение аномальными функциями. Изменение морфологии персонажа.

Алгоритм работы и роль педагога:

Дети самостоятельно выбирают новые свойства героя. Педагог стимулирует поиск причинно-следственных связей: «Если ты стал невидимым, как тебя найдет мама?»

Пример авторской книжки для демонстрации:

Книга-панорама «Чебурашка с кристальными ушами»•

Сюжет: Уши Чебурашки стали стеклянными/прозрачными.•

ТРИЗ-задача: Уши стали хрупкими, но через них теперь можно видеть солнце и собирать лучи.• ***Детское решение***: «Чебурашка использует уши как лупу, чтобы разжечь костер для друзей» или «Прячет уши в поролоновые подушечки во время бега».

Возрастная группа

Подготовительная группа (6–7 лет) **Доминирующий тип переноса:**

Перенос во времени и модернизация систем. Прошлое ➔ Будущее, биологическое ➔ технологическое.

Алгоритм работы и роль педагога:

Полная автономность детей при создании сюжета. Воспитатель помогает оформить книгу в виде полноценного комикса или энциклопедии с использованием схем.

Пример авторской книжки для демонстрации:

Книга-комикс «Цифровая Репка 3000»•

Сюжет: Дед вырастил репку-робота на космической станции.•

ТРИЗ-задача: Мышка не может потянуть, так как нужен пароль доступа к корневой системе.•

Детское решение: «Мышка становится хакером, пишет код» или «Персонажи строят рычаг из космического мусора, используя закон физики».

Чек-лист для педагога: правила успешного «Переноса»

1. Не критиковать: Любой ответ ребенка принимается. Если решение «магическое» (например, «прилетит фея и все исправит»), педагог мягко возвращает в реальность: «Фея улетела на другую планету, давай думать, как справиться самим».

2. Визуализация: Для младших — игрушки, для средних — картинки, для старших — схемы, которые они зарисовывают сами.

3. Принцип «Один перенос — одна задача»: Не перегружайте занятие. Достаточно решить 1-2 крупных противоречия, чтобы метод остался в памяти как успешный опыт победы разума над обстоятельствами.