Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Олонский детский сад»

**Мастер – класс на тему: «Применение методов ТРИЗ**

**в совместной деятельности с детьми в ДОУ»**

Подготовил: воспитатель 1 квал.к.

Дозорова Алена Иннокентьевна

Цель: практическое освоение технологии ТРИЗ.

Задачи:

* Познакомить педагогов дошкольных образовательных учреждений с теоретическими основами ТРИЗ.
* Повысить компетентность в сфере инновационных технологий.
* Дать представление о многообразии методов и приемов ТРИЗ.
* Познакомьтесь с практическим применением игровых приемов ТРИЗ.
* Формировать желание помогать воспитанникам, развивать их творческое мышление.

Ход:

Здравствуйте коллеги!

Много гостей, много новостей!

Чтоб мастер-класс был веселей

Отвечайте поскорей!

Вы хотите поиграть?

Мастер – класс пообсуждать?

Вы сегодня ночью спали?

Утром встали, танцевали?

На мастер-класс вы опоздали?

Ручки и блокноты взяли?

Сколько вас всего, узнали?

На вопросы отвечали?

Уважаемые коллеги, представляю мастер – класс на тему « Применение методов ТРИЗ в совместной деятельности с детьми в ДОУ».

Адаптированная к дошкольному возрасту, технология ТРИЗ позволяет воспитывать и обучать ребенка под девизом «Творчество во всем».

Цель ТРИЗ: не просто развивать фантазию детей, а научить мыслить системно, нестандартно и находить собственные решения.

Основателем является Генрих Саулович Альтшуллер. Главная идея его технологии состоит в том, что технические системы возникают и развиваются не «как попало», а по определенным законам: эти законы можно познать и использовать для сознательного – без множества пустых проб – решения изобретательских задач. ТРИЗ превращает производство новых технических идей в точную науку, так как решение изобретательских задач строится на системе логических операций.

Главное отличие технологии ТРИЗ от классического подхода к дошкольному развитию – это дать детям возможность самостоятельно находить ответы на вопросы, решать задачи, анализировать, а не повторять сказанное взрослыми.

ТРИЗ – технология, как универсальный инструмент можно использовать во всех видах деятельности (как в образовательной, так и в играх и режимных моментах). Это позволяет формировать единую, гармоничную, научно обоснованную модель мира в сознании ребенка дошкольника. Создается ситуация успеха, идет взаимообмен результатами решения, решение одного ребенка активизирует мысль другого, расширяет диапазон воображения, стимулирует его развитие. Технология дает возможность каждому ребенку проявить свою индивидуальность. Учит дошкольников нестандартному решению.

В арсенале технологии ТРИЗ существует множество методов, которые хорошо зарекомендовали себя в работе с детьми дошкольного возраста, такие как:

* Круги Луллия;
* Метод «Мозговой штурм»;
* Метод маленьких человечков;
* Фантазирование;
* Системный оператор;
* Страна загадок и другие.

Как же ввести элементы ТРИЗ в повседневную жизнь детского сада? Работа по системе ТРИЗ с детьми дошкольного возраста должна осуществляться постепенно, от простого к сложному, через разные виды деятельности. Можно выделить следующие этапы работы:

*Цель первого этапа*: научить ребенка находить и разрешать противоречия в объектах, которые его окружают, развивать системное мышление, т.е. уметь видеть окружающее во взаимосвязи всех компонентов. Например, чем похожи цветок и дерево?

*На втором этапе* научить детей изобретать предметы с новыми свойствами и качествами: новую игрушку, необычное платье, подарок и др.

*На третьем этапе* решаем сказочные задачи и придумываем новые сказки.

*На четвертом этапе* - применение полученных знаний, дети учатся находить выход из любой сложной ситуации.

Используя в работе элементы ТРИЗ   с дошкольниками, важно учитывать следующие дидактические принципы:

- 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 условие творческого задания необходимо закладывать разные варианты решения.

- принцип деятельности — в любое творческое задание нужно включать практическую деятельность.

- принцип обратной связи — воспитатель 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.

Практическая часть.

Для более полного представления о методах и приемах ТРИЗ я предлагаю вам поиграть.

**Игра «Хорошо – плохо» (с 4-х летнего возраста).**

В этой игре дети учатся выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны. Выбирается любой предмет или объект: может выбрать сам педагог, дать вытянуть карточку детям, кинуть кубик. Достать из «чудесного мешочка» и т.д.

1 вариант. Например, съесть конфету – это хорошо. Почему?

Съесть конфету – плохо. Почему?

2 вариант. По цепочке: съесть конфету – хорошо. Почему? Потому, что она сладкая. Сладкая конфета – это плохо. Почему? Потому что могут заболеть зубы. Зубы заболят – это хорошо. Почему? Вовремя обратишься к врачу и зубы вылечат. Обратиться к врачу – это плохо. Почему? В поликлинике большая очередь. Большая очередь – это хорошо. Почему? Можешь познакомиться с новыми друзьями и т.д.

**Игра «Теремок» (с 5 лет).**

Каждый участник получает карточку и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает картинку и становится хозяином условного теремка (ковер, стул, детский домик и т.д.), а остальные по очереди подходят к теремку и просятся в него:

- Тук, тук, кто в теремочке живет?

- Я, гитара. А ты кто?

- Я – удочка. Пусти меня в теремок!

- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявив общие признаки и назвать их. Например, и гитара и удочка сделаны из дерева. Или и у гитары и у удочки есть струна – леска. После этого гость заходит в теремок или просто в домик карточку, и вступает в игру следующий участник игры, или тот же участник берет другую карточку. И так, пока все карточки не окажутся в теремке.

Можно играть по-другому, все время меняя хозяина теремка.

**«Системный оператор» (с 3-х лет).**

С помощью стихотворения в игровой форме коллективно составляем рассказ об объекте.

*Если мы рассмотрим что-то,*

*Это что-то для чего-то….*

*Это что-то часть чего-то….*

*Это что-то из чего-то…*

*Чем-то было это что-то…*

*Что-то будет с этим что-то…*

*Что-то ты сейчас возьми,*

*На экране рассмотри…*

*Если мы рассмотрим что-то, это что-то для чего-то…*

Для чего он нам нужен (например, автомобиль)? (Он нужен для того, чтобы возить людей,  ездить на дальние расстояния, передвигаться с одного места в другое).

*Это что-то часть чего-то…*

Частью чего является легковой автомобиль? (Автомобиль – это часть транспорта, это наземный транспорт).

*Это что-то из чего-то…*

Какие части есть у легкового автомобиля?

(У автомобиля есть колеса, руль, педали, мотор, сиденья, дверцы, капот, багажник, фары).

*Чем-то было это что-то…*

Всегда ли люди ездили на автомобилях? (нет).

На чем люди ездили раньше? (на лошадях, на телегах). Потом люди придумали первый автомобиль. Он выглядел не так, как современные автомобили. У него был очень большой мотор. Ему нужно было много топлива. Он ездил не очень быстро.

*Что-то будет с этим что-то…*

Всем ли хороши современные автомобили? (нет). Что в них вам хотелось бы изменить? (нужно, чтобы они были прочные, чтобы не разбивались в авариях, чтобы не загрязняли воздух, чтобы могли не только ездить, но и летать и плавать…).

Затем один ребенок самостоятельно составляет весь рассказ с опорой на картинки «Системного оператора».

*Образец рассказа ребёнка:* Легковой автомобиль – это транспорт. Он нужен для того, чтобы возить людей, ездить на дальние расстояния, передвигаться с одного места в другое. У автомобиля есть: колеса, руль, педали, мотор, сиденья, дверцы, капот, багажник, фары. Раньше автомобилей не было, люди ездили на лошадях, на телегах. Потом они придумали первый автомобиль. У него был очень большой мотор. Этому автомобилю нужно было много топлива. Он не мог ездить быстро. Автомобили будущего будут небольшого размера. Они будут очень прочные. Им нужно будет немного топлива. Они не будут сильно загрязнять воздух. Они смогут и ездить по земле, и летать по воздуху, и плавать по воде.

**«Мои друзья» (с 4-х лет).**

Воспитатель предварительно раздаёт карточки

В: Мои друзья - это то, что может говорить.

 К ведущему подходят дети, взявшие образ человека, радио, книги, телевизора, робота, говорящей куклы…

 В: Мои друзья - это то, на чем можно сидеть.

 К ведущему подходят дети, взявшие образ дивана, стула, ковра, мягкой игрушки, мяча.

В: Мои друзья - это то, что может перевозить грузы.

 К ведущему подходят те дети, которые выбрали машину, трактор, поезд, корабль.

 В: Мои друзья - это то, что умеет жужжать.

 К ведущему подходят дети, взявшие образ пчелы, стрекозы, пылесоса, фена… и произносят в качестве упражнения : ж-ж-ж.

 В: Я - рыба. Мои друзья - это те слова, в которых есть звук "р" (в начале слова, в середине, в конце).

**«Что умеет делать?" (с 3-х лет).**

 Правила игры: Ведущий называет объект. (Объект можно показать или загадать с помощью игры "Да-Нет" или загадки). Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

 Примерный ход:

 В: Телевизор.

 Д: Может сломаться, может показывать разные фильмы, мультфильмы, песни, может пылиться, включаться, выключаться.

 В: Что может мяч?

 Д: Прыгать, катиться, плавать, сдуться, потеряться, лопнуть, подпрыгивать, пачкаться, лежать.

**«Да–Нет» (с3 лет).**

Игроки разгадывают “тайну”, заданную ведущим. Для этого игроки задают ведущему вопросы в такой форме, чтобы он мог ответить “Да” или “Нет”. Ведущему разрешается давать следующие ответы на поставленные вопросы: “да”, “нет”, “и да, и нет”, “это не существенно”, “об этом нет информации”. К примеру:

– Я загадала слово (кошка).

 – Это слово обозначает предмет?

 – Да.

 – Это растение?

 – Нет.

 – Это что-то неживое?

 – Нет.

 – Это животное?

 – Да.

 – Оно белого цвета?

 – Это несущественно.

 И т.д., пока слово не будет угадано.

**Метод технологии ТРИЗ «Сенсорный ящик».**

В сенсорном ящике спрятан какой-то объект.

Что это, дети должны угадать, задавая вопросы, используя условные обозначения анализаторов (зрение, слух, обоняние, осязание, вкус) на полях сенсорного ящика. На вопросы детей отвечает воспитатель. Для облегчения формулировки вопроса я детям раскладываю карточки с именами признаков объекта (влажность, температура, рельеф, запах, цвет, вкус, вес, части размер, количество, форма).

*Зрение:* Какой он формы? (он овальной формы)

Какого он цвета?  (он желтый)

Какого он размера? (по сравнению с арбузом – он маленький, по сравнению с вишней – большой)

Сколько у него частей? (у него есть кожица, мякоть, семечки, дольки)

*Осязание:* Какой он на ощупь? (он шероховатый на ощупь)

*Слух:* Он издает звук? (нет)

*Обоняние:* Он пахнет? (да)

Какой запах у этого предмета? (у него кисловатый запах)

*Вкус:* Это съедобный предмет? (да)

Какой он на вкус? (он кислый)

Это лимон. Правильный ответ.

**Метод технологии ТРИЗ Круги Луллия «Части. Материал».**

*1 круг* – образцы материалов (дерево, стекло, пластмасса, кожа, велюр, гобелен, металл).

*2 круг* – картинки с изображением частей объекта (спинка, ножки, сиденье, столешница, подлокотники, дверца).

*3 круг* – картинки с изображением мебели, сделанной из этих материалов (шкаф, журнальный столик, табурет, кресло, диван, стул)

Ход игры:

*Задание 1:* раскрутить круги, найти сектор, в котором находиться объект и принадлежащая ему часть, назвать, что это такое.

Например: Это ножка стола. Это спинка дивана. Это дверца шкафа.

*Задание 2:* ответить бывает ли часть, изображённая на среднем круге у каждого из объектов маленького круга в реальной жизни?

Например: У шкафа не бывает столешницы. У стола не бывает спинки. У стула бывают ножки.

*Задание 3:* найди материал или материалы, из которого сделан объект и расскажи.

Например: шкаф сделан из дерева – он деревянный; ножки табурета сделаны из  металла – они металлические, а сиденье  табурета сделано из кожи – оно кожаное.

*Задание 4:* Объясни необычное сочетание (высокий уровень).

Цель: развитие творческого воображения, построение предложений, развитие связной речи.

Например: Шкаф – гобелен. У шкафа сломалась дверца, и хозяева повесили  вместо неё гобелен.

**Метод технологии ТРИЗ «Сужение поля поиска» (Игра «Да – Нет»).**

На доске в одну линию расставляется  несколько объектов. Воспитатель загадывает 1 объект. Дети отгадывают его, выясняя   с помощью вопросов, с какой стороны от среднего он находится, справа или слева. Логопед отвечает «да» или «нет».

 Вопросы детей:

— это самолет? – нет

— это слева от самолета? – нет

— это справа от самолета? – да (убираются трамвай, вертолет, троллейбус, грузовик и самолет).

— это автобус? – нет

— это левее автобуса? – нет

— это правее автобуса? – да

— это легковой автомобиль? – да.

Благодаря играм и упражнениям, описанным выше,  у детей повышается интерес к занятиям, увеличивается словарный запас, формируется грамматический строй речи, развиваются такие мыслительные операции, как анализ, синтез, сравнение, обобщение. Данные игры делают работу над выразительностью речи более увлекательной, стимулируют речевое творчество детей. Дети с большим желанием и заинтересованностью относятся к каждой творчески поставленной задаче, быстро включаются в занятия, психологически раскованны и уверенны на занятиях. Поэтому адаптированное использование методов и приёмов технологии ТРИЗ является неоспоримым.