**Мастер-класс для педагогов**

**«Применение пособий и игр ТРИЗ в работе с детьми»**

Цель:Ознакомление педагогов с использованием пособий и игр ТРИЗ в совместной работе с детьми. Создание условий для плодотворного общения участников мастер-класса с целью развития познавательных и творческих способностей.

Теоретическая часть.

ТРИЗ – теория решения изобретательных задач. Оснавателем теории является

Генрих Саулович Альтшуллер.

С самого рождения дети, получая информацию и анализируя ее, активно познают мир, пытаются построить систему отношений, понять закономерность происходящих процессов. Практическая диалектика, как иногда называют ТРИЗ, призвана помочь нам, воспитателям и детям, увидеть многогранность окружающего мира, его противоречивость, закономерности развития. Использование элементов ТРИЗ в игровом процессе с детьми помогает научить их анализировать всё происходящее вокруг, развивает воображение, мыслительные процессы.

ТРИЗ для дошкольников – это система коллективных игр, занятий, призванная не изменять основную программу, а максимально увеличивать её эффективность.

Поэтому тем, кто заинтересован в становлении гармоничной творческой личности ребёнка, я предлагаю поближе ознакомиться с играми ТРИЗ, т.к. это не только полезно, но ещё и очень интересно.

**Дидактическая игра « Чудесная лестница»**

Цель: Учить воспринимать окружающий мир как живой, самостоятельно создавать развёрнутые рассказы о каком-либо объекте.

Данная игра даёт возможность превращать изучение любой темы в увлекательное «мыслительное конструирование», эта схема-алгоритм, с помощью которой дошкольники не только могут получить представление о любой системе- предмете, явлении и т.п., но и имеют возможность самостоятельно создавать развернутые рассказы о ней. На каждой ступеньке лестницы в виде символов отображены методы и приемы ТРИЗ. Можно менять количество ступенек в зависимости от того, какие методы и приемы ТРИЗ используются на занятии.

***Например.*** –вывешивается карточка (Береза) и загадывается загадка.

**1.ступенька** - Что это(кто это?)

**2. ступенька** - Где можно увидеть много берез?

**3. ступенька -** Из каких частей состоит береза

**4. ступенька** - Если березу обхватить руками,какую форму они примут?

**5.ступенька -**Какими цветами мы будем рисовать березу?

**6. ступенька** – Какая по величине может быть береза? (Игра«Хорошо-плохо»)

**7. ступенька** - Физическое состояние объекта(твердое,жидкое,газообразное)

**8.ступенька** - С кем сравнить можно березку ?(С чем ее можно сравнить?)

**9.ступенька** -Какая польза (вред) от березы?

**10.ступенька**- Чем система была в прошлом и чем станет в будущем?Что нужно делать,чтобы сохранить ее как можно долше красивой?

**11.ступенька** -Что произойдет,если все березы исчезнут?

**12. ступенька**- Эмпатия. «Если Я -береза,что я чувствую зимой? Ночью? О чем мечтаю?

**Дидактическая игра «Чудесный мешочек»**

Цель: Учить детей описывать объект, используя признаки: цвет, форма, части, запах, вкус, действие. Развивать тактильные ощущения, зрительное восприятие, умение работать со схемой признака, наглядно-образное мышление, речь. Воспитывать интерес к совместным играм, умение выслушать сверстника.

Оборудование: Демонстрационное пособие «Ромашка», карточки-признаки «Божьи коровки», чудесный мешочек с объектами (предметы или картинки с изображением предметов)

Ход игры: Дети сидят полукругом. Воспитатель предлагает поиграть в игру «Чудесный мешочек». Ребёнок достает из мешочка объект, называет его и переворачивает признак - карточку на пособии «Ромашка», по которому он будет описывать объект.

Например: Ребёнок достаёт объект. Это мандарин. Карточка - имя признака «Цвет». Ребёнок спрашивает у мандарина и сам же отвечает на вопрос: «Мандарин, мандарин, какой ты по цвету? Я оранжевый». Следующий ребёнок выходит к пособию, переворачивает следующую карточку - признак и описывает мандарин по этому признаку. Игра продолжается, пока все признаки на пособии не будут описаны.

**Дидактическая игра «Волшебные дощечки»**   
В качестве материала понадобятся плоскостные фигуры, например квадратные **дощечки** (10х10см)На **дощечки** необходимо приклеить различный материал.

Это может быть: проволока, спички, шнурки, наждачная бумага, сеточка для оформления букетов, пуговицы, камешки, мех, вата, боа, швейная липучка, кусочки тканей, семена и косточки овощей и фруктов, разные виды круп, т. е. всё то, что подскажет вам ваша фантазия. Цель игры: обучение дошкольников творческому рассказыванию.

#### Задачи: мотивировать и активизировать познавательную позицию детей; развивать тактильную память, речь, воображение, образное мышление;способствовать формированию творческого потенциала.

Ход игры:На первоначальном этапе воспитатель показывает, как можно придумать интересную историю, основываясь на свои тактильные ощущения. Затем сам выбирает и кладёт перед ребёнком **дощечки**, выкладывая их в цепочку, побуждает к рассказыванию, задавая наводящие вопросы: "Потрогай **дощечку**, что ты чувствуешь? Какой предмет напоминает? Давай попробуем сочинить сказку?"

После можно переходить к следующему этапу работы. Выложить перед ребёнком все **дощечки,** и он сам зрительно выбирает те, что понравились, тактильно обследует и, выкладывая в цепочку, составляет свой творческий рассказ.

Вот пример детского творчества: "Жил-был котёнок. Его шёрстка была очень белая и пушистая. Поэтому его назвали Снежок. Он любил умываться своим шершавым язычком. Как-то раз он остался дома один. Ему было скучно и грустно. Но тут он увидел в коридоре ботинки со шнурками. Снежок лапкой дотронулся до шнурка. Ему показалось, что тот пошевелился, как змейка. И ему это очень понравилось, и он стал весело **играть.** "

**Дидактическая игра «Расскажи-ка»**

Цель: Выполнение действий по знаковым обозначениям, определение последовательности действий, развитие логического мышления, связной речи.

Оборудование: Схемы для составления рассказов-описаний по разным лексическим темам(Игрушки, транспорт, птицы, насекомые, деревья,овощи, фрукты, домашние и дикие животные.)

## Ход игры: Воспитатель предлагает ребёнку выбрать любую карточку и используя схему рассказать о предмете или объекте.

**Дидактическая игра «Учимся составлять загадки»**

Цель: Учить составлять загадку, опираясь на схему. Стимулировать речевое творчество детей. Поддерживать интерес к рассказыванию по собственной инициативе. Развивать творческое мышление, память, внимание.

Материал: Схемы с признаками предметов или объектов, предметы или картинки, с изображением предмета или объекта.

Ход: 1 вариант. Воспитатель предлагает одному ребёнку , опираясь на схему и используя предмет или картинку, составить загадку. Остальные дети должны

отгадать , что за предмет или объект был загадан.

2 вариант. Ребёнок самостоятельно , без предмета или картинки , только опираясь на схему, придумывает загадку.

Подготовила:

Воспитатель – Ненастьева Н.Л.

2021 год