Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад «Теремок»

Залегощенского района Орловской области

**ИННОВАЦИОННЫЕ ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ ДЕТСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

СЕМИНАР

Октябрь 2018 г.

ПЛАН:

1. Презентация «Использование современных образовательных технологий, как средство повышения качества образования»

/старший воспитатель Антипова О.В./

1. Мастер-класс «Применение методов ТРИЗ

в повседневной жизни детского сада» /воспитатель Андреева С.Н./

1. Разработка сценария на тему: «Использование элементов сказкотерапии

в работе с детьми дошкольного возраста» /воспитатели/.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад «Теремок»

Залегощенского района Орловской области.

**Мастер - класс**

**"Применение методов ТРИЗ в совместной деятельности педагога и детей"**

*К семинару " Инновационные формы организации детской деятельности"*

**Воспитатель: АНДРЕЕВА С. Н.**

**Октябрь 2018 г.**

Мастер-класс      для педагогов на тему:                                                                      «Применение методов технологии ТРИЗ в совместной деятельности   педагога и детей в ДОУ»

Цель мастер-класса: практическое освоение технологии ТРИЗ**.**

Задачи:

1. Дать представление о многообразии игровых приемов ТРИЗ.
2. Познакомить с методикой проведения игр и упражнений по технологии ТРИЗ.
3. Познакомить с практическим применением игровых приемов ТРИЗ.
4. Формировать желание помогать детям, умение находить с ними контакт.

Добрый день, уважаемые коллеги! У человека всё предназначено для самого себя: глаза – чтобы смотреть и видеть, рот – чтобы поглощать пищу. Всё нужно самому себе, кроме улыбки. Улыбка самому себе не нужна, она предназначена другим людям, чтобы им с вами было хорошо. Пусть эта встреча принесет вам радость общения, положительные эмоции и улыбки.

                                                 Уважаемые коллеги!

Тема моего мастер-класса «Применение методов технологии ТРИЗ в совместной деятельности педагога и детей в ДОУ»

Прежде мне хотелось бы настроить Вас на нешаблонное мышление. Послушайте задачу.

В давние времена, когда человека, за денежные долги, могли отправить в тюрьму, жил купец, задолжавший большую сумму денег некоему ростовщику. Последний — старый и уродливый — влюбился в юную дочь купца и предложил сделку: он простит долг, если купец отдаст за него свою дочь.

Отец пришел в ужас от подобного предложения. Тогда коварный ростовщик предложил бросить жребии: положить в пустую сумку два камешка, черный и белый, и пусть девушка вытащит один из них. Если она вытащит черный камень, то станет его женой, если же белый, то останется с отцом. В обоих случаях долг будет считаться погашенным. Если же девушка откажется тянуть жребий, то ее отца бросят в тюрьму, а сама она станет нищей.

Купец и его дочь согласились на это предложение. В то время, когда ростовщик наклонился за камешками для жребия, дочь купца заметила, что тот положил в сумку два черных камня. Затем он попросил девушку вытащить один из них, чтобы решить таким образом ее участь и участь ее отца.

Теперь представьте себе, что это вам надо тянуть жребий. Что бы вы стали делать, оказавшись на месте этой несчастной девушки? Или же что бы вы ей посоветовали?

Каждый из вас высказал свое предположение, но пришли вы к этому через тщательный логический анализ, что представляет собой шаблонное мышление. Но есть другой вид мышления — нешаблонный.

Жизнь постоянно ставит перед нами задачи, и от их решения зависит наша судьба. Как воспитать личность, умеющую легко разрешать возникающие проблемы?

Педагоги хорошо знают, что любой ребенок может быть творческой личностью, он от рождения является потенциально талантливым. И только неправильное воспитание, и обучение губит в детях ростки этой одаренности.

Чтобы воспитать талантливого человека, необходимо развивать в дошкольном детстве творческое мышление, способность нестандартно мыслить, смотреть на окружающий мир.

-Что такое технология ТРИЗ-  как переводится?

Дословно ТРИЗ — теория решения изобретательских задач. Это самая молодая из известных и популярных инновационных педагогических систем.

-Какая же цель ТРИЗ?

Целью использования ТРИЗ – технологии в детском саду является развитие с одной стороны таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность, а с другой стороны поисковой активности, стремления к новизне, развитие речи и творческого воображения.

Цель ТРИЗ — не просто развить фантазию детей, а научить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов.

Девиз тризовцев – «Можно говорить все!»» «Творчество во всём!»

-Что же такое ТРИЗ для дошкольников?

ТРИЗ для дошкольников:

- это система коллективных игр, занятий, призванных не изменять основную программу, а максимально увеличить её эффективность.

 Самое главное — обращать внимание ребенка на интересные вещи, не пытаться все на свете объяснить и дать в готовом виде, почаще смотреть на ситуацию с разных сторон, находить хорошее в «плохом» и плохое в «хорошем**»**, размышлять вместе, проводить опыты, но не пытаться полностью объяснить результаты — в общем воспитывать любознательность у дошкольников во всех проявлениях.

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

## 1.Игра «Найди своих друзей» -

## на формирование умения выявлять функции объекта

У каждой группы свой рисунок: машина, дерево, гриб, гитара, рыба, бабочка, перо, заяц, лодка, зонтик, паутина, часы, крокодил, звезда, шарик, самолет, радио, дом, девочка.

Необходимо объединить всех, кто: 1. живой; 2. издает звуки; 3. выше стола; 4. сам передвигается; 5. неживой; 6. молчит; 7. не двигается сам; 8. ниже стола; 9. живет в воде; 10. живет в воздухе; 11. живет в лесу; 12. живет в городе.

**2. «Повторяка»**

 Педагоги выбирают себе образы или получают их от ведущего. Затем ведущий называет свой образ и свойственную ему функцию, а остальные педагоги «примеряют» эту функцию на себя:

Я – лягушка. Я умею прыгать.

Я – машинка. Я тоже прыгаю, когда еду по кочкам.

Я – карандаш, я тоже прыгаю, когда рисую точечки. И т.д.

Основная сложность данного тренинга в том, что необходимо найти условия проявления данной несвойственной функции.

**3.Игра «Полиномы фантазии»**

Загадать любое слово из 3 букв. Д   О     М

Под «Д» пишем слова, обозначающие предмет (существительные)

Под «О» - слова, обозначающие свойства или состояние предметов (прилагательное или образованное от него наречие)

Под «М» слова, обозначающие действие и отвечающие на вопрос «что делает?».

Составьте предложение из слов, например, в комбинации 2, 3, 1. Далее с детьми вы можете придумывать фантастические рассказы, оттолкнувшись от этих сочетаний.

**4. Игра «Метель» -**

научить определять функциональное назначение объектов

Педагоги кружатся по комнате, изображая снегопад, со словами:

Закружила метель,

словно чудо карусель,

Все дорожки замела.

Нам в подарок принесла…

И педагог называет любой объект. Все на последнем слове замирают на месте. Тот, кого укажет педагог, должен изобразить данный объект в действии.

**5. Игра "Теремок"**Цель:  тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.  
Реквизит: рисунки разных объектов, например: гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т.д. На каждого ребенка - один рисунок.   
Ввод в игру: напоминание сказки "Теремок" и предложение сыграть сказку в измененном виде.  
Ход игры:   
1-й вариант: каждый ребенок получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного из детей хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (теремок чисто условный - шкафчик, коврик или просто часть комнаты) и проводят с хозяином следующий диалог:  
- Тук, тук, кто в теремочке живет?   
- Я, (называет себя, например, гитара). А ты кто?   
- А я - (называет себя, например, - яблоко). Пустишь меня в теремок?   
- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.  
Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у гитары и у яблока есть палочка. После этого гость заходит в теремок, а к хозяину обращается следующий участник игры. И так, пока все не зайдут в теремок. Если кто-то не сможет ответить хозяину, остальные дети могут помочь.  
2-й вариант: то же, что и в первом варианте, но хозяин постоянно меняется - вошедший гость становится хозяином, а бывший хозяин уходит в "почетные". И так, пока все играющие примут участие в "ротации".  
3-й вариант: Пусть теперь теремков и их хозяев будет несколько. А гости поочередно посещают каждый из теремков.  
Примечания: играть можно не только в группе, но и с отдельным ребенком. Тогда ведущий и ребенок попеременно становятся хозяином и гостем теремка, а вместо рисунков можно использовать окружающие бытовые предметы. Игра пройдет живее, если предварительно немного потренировать детей в назывании свойств различных предметов.  
**6. Игра «Поезд»**  
Ход: На стол кладется карточка паровоза. Далее все игроки по очереди начинают цеплять к поезду вагончики, делая его все длиннее и длиннее. Вагончики - это карточки с изображениями. Но так как это необычный поезд, а логический, то нужно найти и объяснить связь между картинками-вагончиками.  
Например: первая картинка дождик, вторая - резиновые сапоги (мы надеваем их в дождь), третья - резиновый мячик (он тоже сделан из резины, как и сапоги), арбуз (он круглый, как мячик) и так далее. Каждый ход объясняется ребенком, придумывается обобщающий признак - это может быть форма, цвет, назначение, размер, материал...  
**7.Игра «Построй фигуру»**Ход: Берется какой-нибудь шнур или веревка, и связываются концы. Верёвка должна быть достаточно длинной, чтобы за неё могли ухватиться все участники и могли участвовать в её деформировании, а не просто держаться. Построить из верёвки предложенную фигуру, деформируя по- всякому верёвку. Предлагается построить квадрат, треугольник, прямоугольник.   
**8. Игра "Да-Нетки” или "Угадай, что я загадала”**  
Например: воспитатель показывает сундук, а дети задавая вопросы и отгадывают, что в нем находится (Это живое? Это игрушка? Это бумажное? Оно большое? Оно квадратное? Это коробка?), воспитатель отвечает только " да” или "нет”, пока дети не угадают задуманное.   
**9. Игра «Четвертый лишний»**Ход: На доске – изображение четырех предметов. Объяснить детям, что «лишним» будет каждый предмет по очереди, чтобы не было никому обидно.  
Например: - Вот помидор. Он будет лишним среди банана, яблока, апельсина. ПОЧЕМУ? (помидор – овощ, а все остальные фрукты).   
**10. Игра «Цепочка»** Первый ребёнок называет объект, второй – его свойство, третий – объект с названным свойством, четвёртый – другое свойство нового объекта и т.д.   
Например: 1. Морковь. 2. Морковь сладкая. 3. Сладким бывает сахар. 4. Сахар белый. 5. Белым бывает снег и т.д.  
**11. Игра "Перевирание сказки".**Возможно, эта игра знакома многим из вас. С нашей же точки зрения она обладает следующими дидактическими свойствами, оправдывающими ее использование на логопедических занятиях по развитию связной речи - она обучает ребенка одновременно операции декомпозиции и композиции.  
Рассмотрим в качестве примера всем известную сказку:  
- Жила-была девочка, которую звали Желтая Шапочка:  
- Не Желтая, а Красная  
- Ах да, Красная. Так вот, позвал ее папа и:  
- Да нет же, не папа, а мама.  
- Правильно. Позвала ее мама и говорит: сходи-ка к тете Марине и отнеси ей:  
- К бабушке она велела ей сходить, а не к тете:  
И так далее.  
**12. Игра «Живая и неживая системы»**  
В: Было семечком, а стало?   
Д: Стало ростком.   
В: Было головастиком, а стало?   
Д: Лягушонком.   
В: Был дождь, а стал?   
Д: Вода впиталась в землю, а часть воды испарилась. Жидкие человечки превратились в бегущих, стали незаметными и исчезли.   
В: Было деревом, а стало Чем может стать дерево?   
Д: Домиком для белочки, сухим деревом, дровами, досками, мебелью, бумагой  
  
**13. Игра "Робинзон Крузо" (старший дошкольный возраст).**  Цель: учить детей выделять ресурсы предмета; используя полученные ресурсы, создавать фантастические ситуации.   
Правила игры:   
Воспитатель рассказывает историю о корабле, потерпевшем крушение и о том, что у спасшихся людей из множества предметов остался только один какой-то предмет, но его много. После этого начинается игра, в ходе которой детям надо придумать выход из создавшейся проблемной ситуации (построить жилище, защититься от врагов, найти и добыть пищу и так далее). Ведущий метод - мозговой штурм. Принимаются все без исключения предложения, но педагог выделяет самые "сильные" детские решения. В конце занятия детям можно предложить реализовать и воплотить свой вариант в рисунке, в лепке, придумать сказку или рассказ и рассказать родителям. Важно, чтобы была какая-то продуктивная деятельность.   
  
Ход игры:   
В: Давайте представим, что мы отправились в путешествие в дальние страны вокруг света на корабле. На борту этого корабля находился разнообразный груз, среди которого было большое количество карандашей. И вот однажды поднялся шторм и наш корабль потерпел крушение. Нам чудом удалось спастись. Оказалось, что наш груз весь утонул кроме карандашей. Мы очутились на необитаемом острове. Как нам выжить? Давайте обсудим, что нужно для жизни человека?   
Д: Для жизни человека нужна пища, вода, жилье, если на острове есть враги, то нужно оружие, чтобы обороняться или высокий забор, или построить крепость. А еще нужны игрушки, чтобы не скучно было на острове. А еще надо сообщить кому-нибудь, что мы на острове и нас надо спасти.   
В: Молодцы! Давайте теперь подумаем как нам построить жилище из большого количества ручек. Какие у вас будут предложения? Как карандаши помогут нам в добывании пищи?   
И так далее **14. Игра «хорошо-плохо»** научить выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

**15.Игра «Создание лимерика»**

Лимерик – это английский вариант организованной нелепицы. В течении 5 минут постарайтесь придумать лимерик. Он должен быть сказочным, загадочным, можно даже использовать непонятные слова, но, чтобы рифма сохранялась.

Первая строка – выбор героя (красно-синий медвежонок)

Вторая строчка – характеристика героя или его действия (по небу летал)

Третья строчка – реализация действия (как герой это сделал) (лапами как крыльями махал)

Четвертая строчка – выбор конечного эпитета или свое отношение к герою (птичек всех напугал)

Понятно ли вам задание? Пожалуйста, приступаем.

Молодцы, вы творчески подошли к созданию лимерик.

Я постаралась подобрать вам игры, в которые вы можете играть с детьми. ТРИЗ дает вам и детям методы и инструменты творчества, которые осваивает человек независимо от своего возраста. Владея единым инструментом, дети и взрослые могут легче найти общий язык, понять друг друга. Воспитывая и обучая своего ребенка руководствуйтесь девизом: «Творчество во всём!»

 Рефлексия

Перед вами дерево. Если вам понравилось и мастер-класс прошёл плодотворно, прикрепите яблоко, если чего-то не хватило- цветок, а если вам было не интересно - листок.

Спасибо!

Если мы рассмотрим что-то...

Это что-то для чего-то...

Это что-то из чего-то...

Это что-то часть чего-то...

Чем-то было это что-то...

Что-то будет с этим что-то...

Что-то ты сейчас возьми, и скорее рассмотри!

"Что-то" автор: М.С.Гафитулин, г.Жуковский