**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

 **«Детский сад комбинированного вида № 2 «Улыбка»**

**г. Мичуринск, Тамбовской обл.**

**Мастер-класс**

городское профессиональное объединение педагогов

по речевому развитию дошкольников

 Тема:

**«Применение методов ТРИЗ в домашних условиях».**

**Подготовили:**

старший воспитатель

Рыкова Галина Александровна,

**г. Мичуринск, 2023**

**Цели и задачи:**

* Познакомить родителей с технологией ТРИЗ;
* Повысить их компетентность в сфере инновационных технологий;
* Познакомить с методикой проведения игр и упражнений по технологии ТРИЗ;
* Формировать желание помогать своему ребенку, умение находить с ним контакт.

**Содержание мастер-класса.**

Мы все хотим, чтобы наши дети были умными, всесторонне развитыми и здоровыми. А вот как конкретно это сделать, чтобы получилось качественно и легко? Об этом мы сегодня и поговорим.

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. Решением этих задач занимается ТРИЗ-педагогика.

Для начала давайте определимся с понятием, что такое ТРИЗ-педагогика.

Это самая молодая из известных и популярных инновационных педагогических систем. Она основана на ТРИЗ (теория решения изобретательных задач) и ТРТЛ(теория развития творческой личности), созданной Российским ученым и писателем-фантастом Генрихом Альтшуллером. Ее современное название «прикладная диалектика».

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

 **1 ЭТАП** Научить находить и разрешать противоречия в объектах и явлениях, которые его окружают, развить системное мышление, т.е. умение видеть окружающее во взаимосвязи всех компонентов.

Сейчас мы познакомимся с некоторыми играми:

**1.Игры, направленные на выявление противоречий.**

***Игра “Хорошо-плохо”***

По цепочке дети называют положительные и отрицательные качества одного и того же предмета.

**Вариант** Дождь.

**«Хорошо»:** всё быстрее начинает расти, весело лягушкам, песню хорошо под дождь сочинять, всё чистит и моет, ручьи бегут и прибавляют воды в реках, можно бегать по лужам, на оконном стекле от бегущих капель образуется красивый узор, можно выстирать любую вещь, повесив на бельевую верёвку на улице, можно гулять в резиновых сапогах, можно увидеть на небе красивую радугу и т. д.

**«Плохо»:** нельзя развести костёр, на дорожках грязь, шумно когда дождь стучит по крыше, по окнам, может быть наводнение, мама не разрешает гулять,  большая влажность, плохая видимость, можно простудиться и т. д.

**2.Игры на выявление функционального назначения объектов.**

**«Повторяка»**

Дети выбирают себе образы или получают их от ведущего. Затем ведущий называет свой образ и свойственную ему функцию, а остальные дети «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.

Родители играют в игру.

**3. Игры на сравнение систем**

**"На что похоже" (с 3-летнего возраста).**

Ведущий называет объект, а дети называют объекты, похожие на него (если двое игроков – называют по очереди. Выигрывает тот, кто назвал последний).

Примечание: Похожими объекты могут по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи. (например: На что похож абажур? На зонт, на Красную Шапочку, на колокол, потому что он большой, на цаплю, потому что она стоит на одной ноге.)

Родители играют в игру.

**4**.**Игры на умение выявлять ресурсы объекта**

**"Аукцион"** (со старшего дошкольного возраста).

На аукцион выставляются разнообразные предметы. Дети по очереди называют все ресурсы ее использования. Выигрывает тот, кто последним предложит возможное его применение. (например: Для чего нужна линейка? чтобы измерять чего-то. Вместо указки, помешать ею что -то, спину почесать. В цель метать. На кончик линейки положить что-то легкое и стрельнуть, а на стене мишень нарисовать).

Родители играют в игру.

**2 ЭТАП** Научить детей изобретать предметы с новыми свойствами и качествами: новую игрушку, необычное платье, подарок и т.д.

**Варианты игровых упражнений:**

**«Спаси букву от буквоеда»** - дорисовка букв и цифр до сюжетного изображения.

**«Фоторобот»**- создание образа фантастического героя из комбинации частей других героев (для средней и старшей групп).

**«Каляка»** - дорисовка линии или фигуры с последующим рассказыванием по содержанию.

«**Сделать наоборот» -** изменение свойств и назначения объекта на противоположные, превращая их в антиобъекты.

*Пример:*антисвет делает предметы невидимыми, в то время, когда свет делает предметы видимыми.

Увеличить – уменьшить.Применяется для изменения свойства объекта. С его помощью можно изменять размер, скорость, силу, вес предметов. Увеличение или уменьшение может быть в неограниченных пределах.

Динамика – статика.Применяется для изменения свойств объекта. Предварительно необходимо определить, какие свойства объекта являются постоянными (статичными), а какие переменными (динамичными). Чтобы получить фантастический объект, нужно по приему “динамика” превратить постоянные свойства в переменные, а по приему “статика” – переменные свойства в постоянные.

*Пример****:***Компьютер, измененный по приему “динамика”, мог бы изменять форму ( превращать во что -нибудь). А человек, измененный по приему “статика”, имел бы всю жизнь, начиная с годика, одинаковый рост (рост взрослого человека).

**3 ЭТАП** Решаем сказочные задачи и придумываем новые сказки.

Для примера проведем две игры:

**1. 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?».

Дети загадывают любое слово из трех букв. Можно использовать опять карточки с предметами. Делим это слово на звуки и придумываем слова, только на этот звук.

**4 ЭТАП** Обучаем детей находить выход из любой сложной ситуации.

В процессе выполнения предлагаемых заданий детьми не следует подвергать критике их ответы сразу, без объяснения или развития ими идеи. Скорее всего ребенок не смог ее до нас донести, правильно выразить, или мы в ней не разобрались, так как ребенок в отличии от взрослого мыслит непосредственно, неприземленно. Если мы взрослые пытаемся к решению вопроса подойти с реальной точки зрения, обдумывая каждый шаг, то ребенок не будет задумываться о законах реальной жизни.

Молодцы, вы прекрасно справились со всеми заданиями. Используйте различные приемы ТРИЗ, и перед вами в полной мере раскроется неиссякаемый источник детской фантазии. А чтобы вы лучше освоили технологию ТРИЗ я приготовила для вас буклеты.