

**МБДОУ « Детский сад №26 «Теремок»
г.Назарово.**


Мастер – класс

**«РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ
АКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА ЧЕРЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
МЕТОДОВ И ПРИЁМОВ ТЕХНОЛОГИИ
ТРИЗ В ДОУ».**

**Подготовила: воспитатель Рулькова Н.Ю.
2019г**

Цель: практическое освоение технологии ТРИЗ педагогами.

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.
- 

Для развития познавательной активности используются следующие методы и приёмы технологии ТРИЗ:

- **Метод мозгового штурма.**
- **Метод каталога.**
- **Метод фокальных объектов.**
- **Метод «Системный анализ».**
- **Метод «Золотая рыбка» (обоснование новых идей).**
- **Метод ММЧ (моделирования маленькими человечками).**

Основным принципом работы с детьми по этой методике является педагогический поиск.

Педагог не должен давать готовые знания, раскрывать перед ним истину, он должен учить ее находить. Если ребенок задает вопрос, не надо тут же давать готовый ответ. Наоборот, надо спросить его, что он сам об этом думает. Пригласить его к рассуждению. И наводящими вопросами подвести к тому, чтобы ребенок сам нашел ответ.

Суть «**Мозгового штурма**» – дать свободный выход мыслям из подсознания, создать условия расковывающие ребенка.

Изобретательские задачи должны быть доступны детям по возрасту.

Темами мозгового штурма могут быть:

- как уберечь продукты от мышей;
- как не намокнуть под дождем;
- как мышам достать сыр из-под носа кота;
- как выгнать лису из зайкиной избушки;
- как потушить пожар, если в доме нет воды;
- как не дать медведю залезть на теремок и развалить его;
- как оставить кусочек лета в зиму.

Правила мозгового штурма:

- 1) исключение всякой критики;
- 2) поощрение самых невероятных идей;
- 3) большое количество ответов, предложений;
- 4) чужие идеи можно улучшать.

Игра «Хорошо–плохо» — берется объект, не вызывающий у игроков стойких положительных или отрицательных ассоциаций и называется как можно больше положительных и отрицательных его сторон.

Игра "Черное-белое"

Воспитатель поднимает карточку с изображением белого домика, и дети называют положительные качества объекта, затем поднимает карточку с изображением черного домика и дети перечисляют отрицательные качества. (Пример: "Книга". Хорошо – из книг узнаешь много интересного . . . Плохо – они быстро рвутся . . . и т.д.)

Игра «Да–Нет» — игроки разгадывают “тайну”, заданную ведущим.

Для этого игроки задают ведущему вопросы в такой форме, чтобы он мог ответить “Да” или “Нет”.



Метод каталога

Этот метод успешно адаптирован к работе с дошкольниками. Для работы понадобится любая детская книга с минимальным количеством иллюстраций.

Главное здесь - грамотно составить вопросы и расположить их в нужной последовательности.

Последовательность вопросов может быть следующей:

О ком сочиняем сказку?

Он добрый или злой герой? Какое добро (зло) он делал?

С кем он дружил?

Кто им мешал? Каким образом?

Как добрый герой боролся со злом?

Чем всё закончилось?

Метод фокальных объектов (МФО) – это метод поиска новых идей путем присоединения к исходному объекту свойств, других, случайно выбранных объектов. Его еще называют «методом случайных объектов».

Игра «Фантастическое животное» или «Несуществующее животное»

Цель: научить соединять воедино элементы различных животных и создавать новые образы на основе заданных характеристик.

Принцип игры аналогичный, выбирается случайное слово, выделяются его свойства и присоединяются к живому объекту.

Осьминогожираф - Живет в России. Зимой улетает в Африку.

Питается фруктами, растениями. Любит есть, может ходить по воде.

Слонопрыг - Живет в воде и на земле. Очень добрый! Питается

только растениями. Хорошо плавает и прыгает по деревьям. У него очень хороший слух и обоняние. Любит погулять где-нибудь в горах.

Мне он очень нравится! Это очень редкий зверь. Живет только в Америке. Прыгучий. Занесен в Красную книгу.

Кошаверб - Живет в Африке. Питается мясом, мухами и кактусами.

Есть семья. Привычки: всё время разговаривает. Живет до 100 лет.

Метод системного анализа

Помогает рассмотреть мир в системе, как совокупность связанных между собой определенным образом элементов, удобно функционирующих между собой. Его цель – определить роль и место функций объектов и их взаимодействие по каждому подсистемному и надсистемному элементу.

Например: Система "Лягушонок", Подсистема (часть системы) – лапки, глаза, кровеносная система, Надсистема (более сложная система, в которую входит рассматриваемая система) – водоем.

Воспитатель задает вопросы: "Что было бы, если бы все лягушки исчезли?", "Для чего они нужны?", "Какую пользу они приносят?" (Дети предлагают варианты своих ответов, суждений). В результате приходят к выводу, что все в мире устроено системно и если нарушить одно звено этой цепочки, то непременно нарушится другое звено (другая система).



<p>Надсистема в прошлом <i>Среда обитания</i></p> <p>6</p>	<p>Надсистема в настоящем <i>Среда обитания</i></p> <p>3</p>	<p>Надсистема в будущем <i>Среда обитания</i></p> <p>9</p>
<p>Система в прошлом <i>Кем был?</i></p> <p>4</p>	<p>Система в настоящем <i>Кто (что) это? Что делает?</i></p> <p>1</p>	<p>Система в будущем <i>Кем будет?</i></p> <p>7</p>
<p>Подсистема в прошлом <i>Части</i></p> <p>5</p>	<p>Подсистема в настоящем <i>Какой? Из чего состоит?</i></p> <p>2</p>	<p>Подсистема в будущем <i>Части</i></p> <p>8</p>

Прошлое надсистемы:

**Любые подсобные
предметы**

Пещера, изба

**Родовое понятие:
«МЕБЕЛЬ»**

**По месту
расположения:
В ДОМЕ, КАФЕ,
ДЕТСКОМ САДИКЕ**

Будущее надсистемы:

**Многофункциональная
мебель**

**Город-комплекс
(или все в одном
месте)**

**КАМЕНЬ
ПЕНЕК
СУНДУК
ТАБУРЕТ
СКАМЕЙКА**



СТУЛ



Прошлое подсистемы:

**Отсутствие ножек,
спинки, шурупов,
мягкой подушечки.**

**Ножки, спинка,
сиденье, шурупы,
рейки, планка,
мягкая «подушечка»
на сиденье**

Будущее подсистемы:

**Отсутствие ножек,
Появление
дополнительных
приспособлений,
Большой комфорт
и др.**

Нод по познавательному развитию «Подводный мир».



Метод «Золотая рыбка»

Суть метода заключается в разделении ситуации на реальную и фантастическую составляющие с дальнейшим нахождением реальных проявлений фантастической составляющей.

Ситуация фантастическая.

Рассмотрим, что в ней реального.

Мог ли старик выйти на берег моря, забросить невод и вытащить рыбку?

Мог.

Это реальная составляющая.

Мог ли старик вытащить золотую рыбку?

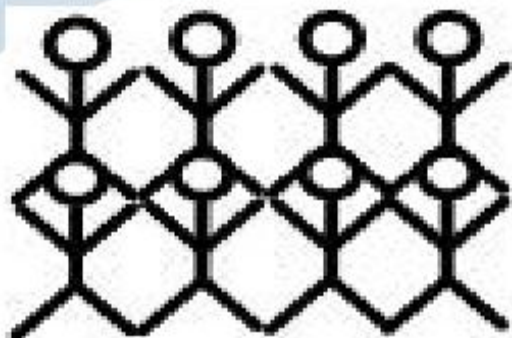
Нереально - в море рыбки обычные. Рассмотрим, что в этой нереальной ситуации возможно.

Бывают ли золотые рыбки? Бывают в аквариуме. Здесь нереальным является то, что аквариумная рыбка попала в море. Рассмотрим, что тут может быть реальным. Реально, что на каком-то судне разбился аквариум, стоявший на палубе, и рыбка из него попала в море.

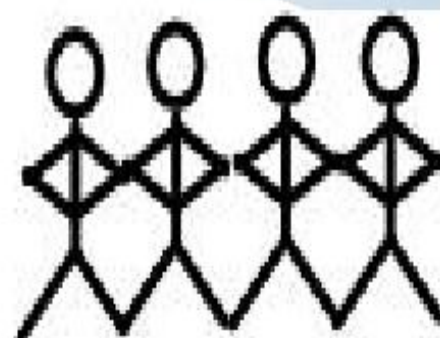
Но наша цель в том и заключается, чтобы перейти от сказочной, фантастической ситуации к реальной.

Метод Маленьких Человечков

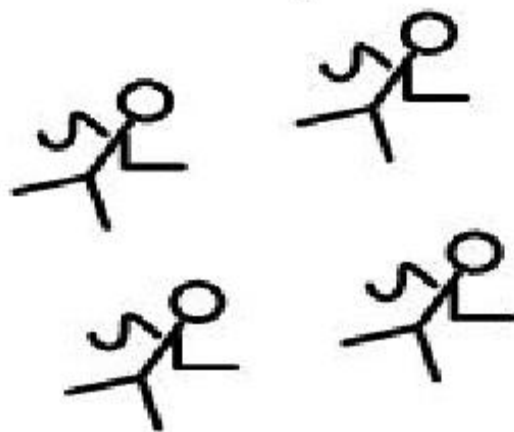
твёрдое



жидкое



газообразное



Сущность **ММЧ** заключается в представлении о том, что все предметы и вещества состоят из множества МЧ. В зависимости от состояния вещества МЧ ведут себя по-разному.

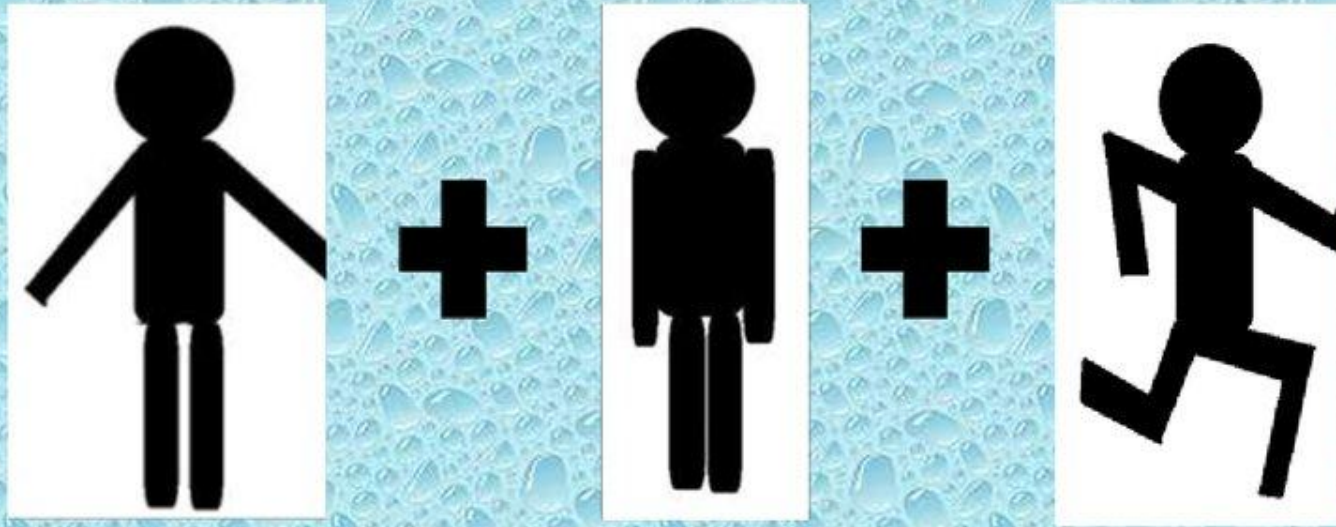
Есть множество вариаций использования ММЧ: карточки с нарисованными маленькими человечками, кубики, МЧ из пластика и картона, наконец, «живые» человечки, в роли которых выступают дети.

Человечки твердого вещества крепко держатся за руки, и, чтобы их разъединить, нужно приложить усилие.

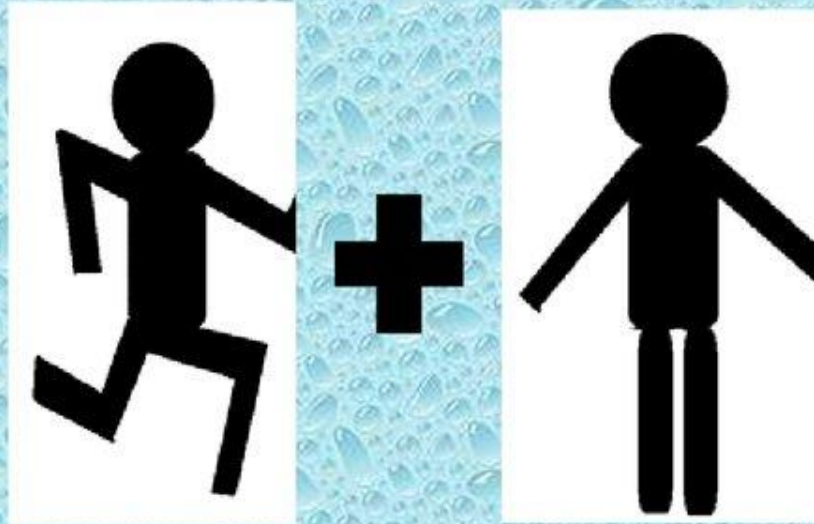
В жидком веществе человечки стоят рядом, слегка касаясь друг друга. Эта связь непрочная: их можно легко отделить друг от друга (отлить воду из стакана и т.д.).

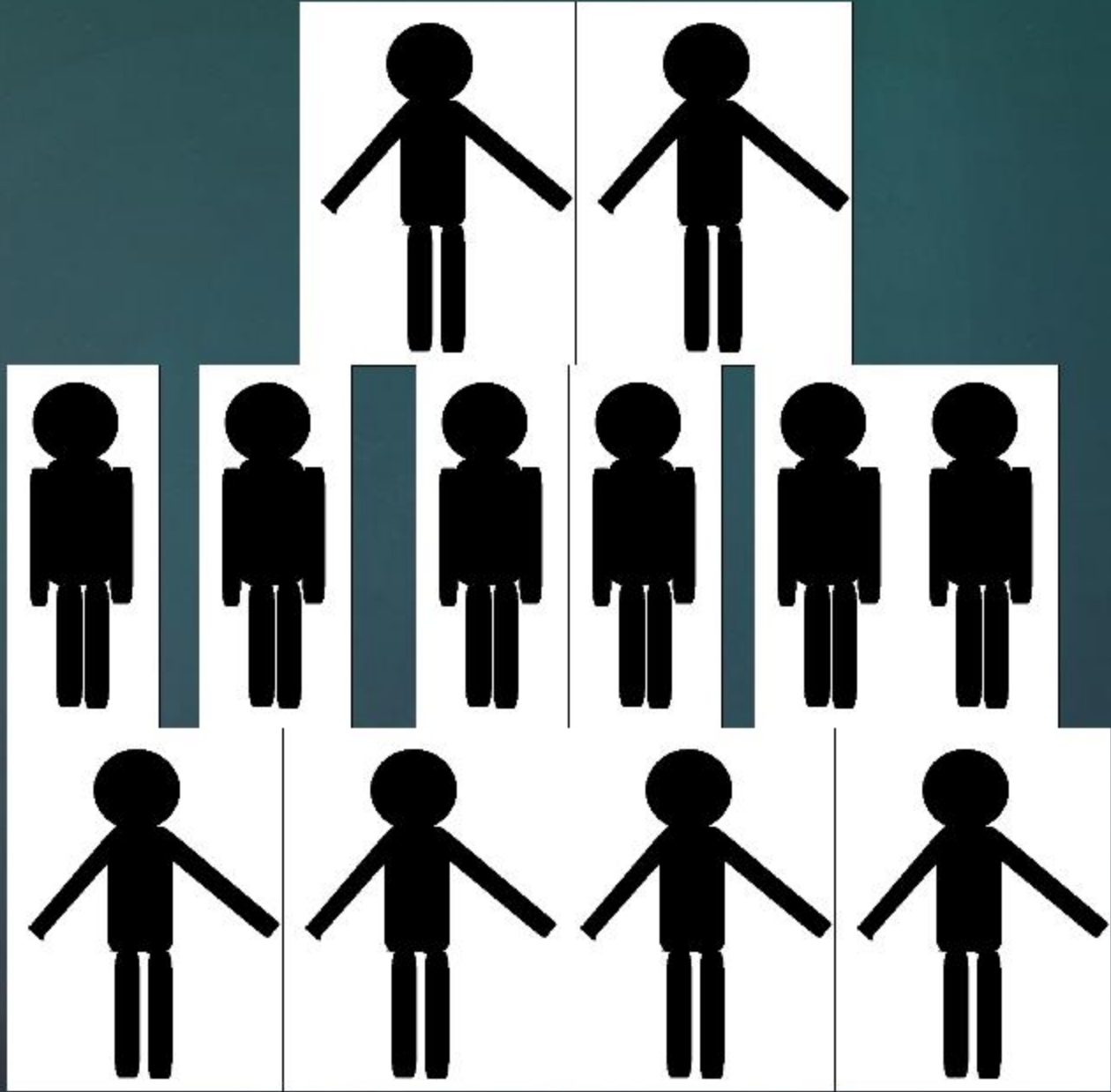
Человечки газообразных веществ постоянно в движении. Помимо основного названия – «бегущие», дети характеризуют их как «летающие» или «летающие».

Модель горячего чая в чашке



Модель мягких предметов окружающего мира





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.

Игра «Теремок»



Уважаемые педагоги!

Если вы хотите идти на работу как на праздник; если вам нравится, когда глаза детей блестят;

- если вы хотите получать от каждого занятия максимум удовольствия;
- если вы желаете общаться с умными, думающими детьми;
- если вы хотите получить ключи к творчеству, сочинительству, займитесь **ТРИЗом!**

