**Мастер-класс для педагогов «Применение пособий и игр ТРИЗ в работе с детьми». Подготовила и провела воспитатель Чепилян СА**

**Цель:**Ознакомление педагогов с технологией ТРИЗ, с использованием пособий и игр ТРИЗ в совместной работе с детьми.

**Задачи:**

1. Познакомить педагогов с авторскими пособиями, созданными на основе модели «Элемент-имя признака-значение имени признака», методов «Системный оператор» и «Морфологический анализ».
2. Создать условия для плодотворного общения участников мастер-класса с целью развития познавательных и творческих способностей.

**Форма работы:**практическая.

**ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ.**

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, видеть явления и системы не только в структуре, но и во временной динамике.

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.

**ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ.**

**Пособие «ФОНТАН ПРИЗНАКОВ»  
**

**Материал:**демонстрационное пособие «Фонтан», карточки-признаки со схематичным изображением имён признаков съёмные, можно с ними работать отдельно.

**Условные обозначения:**

Палитра с красками – обозначает цвет; человек – движение, действие; волнистые и ломаные линии – рельеф; М – материал; весы – вес; четыре стрелки, направленные в разные стороны – ориентировка в пространстве; духи – запах; два прямоугольника – размер; геометрические фигуры – форма;  часы – время; домик – местонахождение; термометр – температура; конфеты – вкус; пирамидка, разделённая на части – часть; пальцы рук – количество; колокольчик – звук; капелька – влажность.

**ИГРЫ С ПОСОБИЕМ «ФОНТАН ПРИЗНАКОВ»**

**1. Игра «Чудесный мешочек»**Цель: учить описывать объект, используя имена признаков. Развивать тактильные ощущения, зрительное восприятие, умение работать со схемой признака.

**Материал:**демонстрационное пособие «Фонтан признаков», карточки-признаки со схематичным изображением имён, чудесный мешочек с различными объектами.

**Ход игры:**

Ребёнок достаёт из мешочка объект, называет его и переворачивает признак-карточку на пособии «Фонтан признаков», по которому он будет описывать объект.

Например, ребёнок достаёт из мешочка апельсин, затем переворачивает признак-карточку на пособии (запах) и сам же отвечает на вопрос: «Апельсин, какой ты по запаху? Я ароматный. Следующий ребёнок выходит к пособию, переворачивает следующую карточку-признак и описывает апельсин по другому признаку. Игра продолжается, пока все признаки на пособии не будут описаны. Далее для продолжения игры необходимо возвратить все карточки-признаки на пособие «Фонтан признаков» и достать новый объект из чудесного мешочка.

**2.** **Игра «Поедем кататься»**

Цель: анализ структурных единиц объектов окружающего мира, упражнение в выделении свойств.

**Материал:**карточки-признаки со схематичным изображением, картинки с различными объектами.

**Ход игры:**

На столах у педагогов картинки (часы, диван, кукла, енот, виноград, йогурт, мороженое, шарики воздушные, матрешка). Педагоги произносят текст и двигают ногами и руками, как будто «едут на паровозе»:

*Загудел паровоз и вагончики повёз,*

*Чу-чу-чу, чу-чу-чу, далеко я укачу.*

*Вагончики цветные бегут, бегут, бегут,*

*А круглые колёсики тук-тук, тук-тук, тук-тук.*

Возле станции ведущий показывает карточку с признаком и называет значение признака, в зависимости от признака педагоги решают, выходить им или нет. Те, кто вышел, должен аргументировать свое решение.

*(карточки прикрепляются на ковролин)*

Например:

- карточка «место», станция «лесная» /енот/;

- карточка «температура», станция «холодная» /мороженое/;

- карточка «вкус», станция «сладкая» /виноград, йогурт/;

- карточка «части», станция  «имеет спинку и ножки» /кукла, диван/;

- карточка «количество», станция «больше двух» /воздушные шарики, матрешка/;

- карточка «звук», станция «звучащая» /часы/.

**3. Игра «Паровозик признаков»**

Цель: формировать умение находить сходство между объектами, сравнивать объекты по нескольким различным признакам, развивать воображение.

**Материал:**демонстрационное пособие «Паровозик», карточки-признаки со схематичным изображением имён признаков и картинки различных объектов.

**Ход игры:**

На ковролине после паровозика стоят картинки: енот, мороженое, виноград, йогурт, кукла, диван,  и т.д.  Чтобы паровоз поехал, нужно соединить рядом стоящие картинки с помощью колеса-признака.

*Например,* чем похожи енот и мороженое? /**цвет**, изменение во времени, количество/;

А мороженое и виноград? /изменение во времени, **вкус/**;

Виноград и йогурт? /**запах**, цвет, размер, температура, вес/;

Йогурт и кукла? /цвет, **количество, действие/**;

Кукла и диван? /части, время, **рельеф**, материал, место/;

Диван и воздушные шары? /**звук**, цвет, изменение во времени/;

Воздушные шары и матрешка? /**форма,** цвет, количество, звук/;

Матрешка и часы? /**материал**, цвет, размер, температура/.

**4. Игра «Определи имя признака»**

Цель: учить выделять из текста (стиха, сказки, любого предложения) имя признака и находить его схематическое изображение.

**Материал:**карточки-признаки со схематичным изображением имён (раздаточный материал), подборка текстов.

**Ход игры:**

*Например,* «На лесной опушке (место) в маленькой (размер) избушке (место) жила-была (действие) коза с козлятами (количество)».

*Или:* «Я (количество) вчера (изменение во времени) нарисовал (действие) на картине (место) снеговика (количество) с кривым (рельеф) красным (цвет) носом….»

**5. Игра «Незаменимый признак»**

Цель: упражнять в выделении характерных и  важных значений признаков объекта.

**Материал:**демонстрационное пособие «Корабль» карточки-признаки со схематичным изображением имён (раздаточный материал), картинки различных объектов.

**  
Ход игры:**

Ведущий вставляет в окошко объект (например, гитара). Играющие называют значения признаков объекта и вставляют в окошки карточки-признаки со схематичным изображением имён. Из перечисленного ряда выбирают одно важное значение признака для данного объекта.  
**6. Игра «Весёлые стишки»**

Цель: учить составлять по алгоритму рифмованные тексты, активизировать речь с помощью рифмующихся слов.

**Материал:**рифмующиеся карточки, таблицы для детей.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Объект** | **Действие или (место)** | **Признак**(выбирается стихийно из набора карточек) | **Значение** |
| Зайка | В лесу | цвет | белый |
| Майка | В шкафу | вес | легкая |

*Например:*

В лесу жил белый зайка,

В шкафу хранилась легкая майка.

*Примеры детей:*

Колено-полено              Сгибается тяжёлое (вес) колено, лежит кривое (рельеф) полено.

Банан-баран                   На столе мягкий (материал) банан, на лугу пахучий (запах) баран.

Каска- маска       На стройке лежала круглая (форма) каска, на карнавале бегала мокрая (влажность) маска.

Корона-ворона              На голове шоколадная (вкус) корона, на ветке толстая (размер) ворона.

Печка-речка                   В доме горячая (температура) печка, в лесу бурлящая (звук) речка.

Картина-корзина           На полу старая (время) корзина, на стене тёмная (цвет) картина.

**Пособие «КРУГИ ЛУЛЛИЯ»  
**

**Материал:**демонстрационное пособие «Круги Луллия», картотека картинок по лексическим темам.

**ИГРЫ С ПОСОБИЕМ «КРУГИ ЛУЛЛИЯ»**

**1. Тренинг по признаку «Форма (объемная, плоскостная)»**

Цель: научить детей переносить форму одного объекта на другой.

1-й круг – объекты природного мира (цветок, рыба, дерево, заяц и т.д.)

2-й круг – объекты рукотворного мира (чашка, самолет, здание, блузка и т.д.)

- Нарисуй или слепи рукотворный предмет в форме природного. (Самолет – цветок: изображение самолета в форме цветка; рыба – часы: часы изображены в виде рыбы).

**2. Тренинг по признаку «Материал»**

Цель: формировать обобщенное понятие о том, что каждый объект создан из какого-либо материала.

1-й круг – образцы материалов: стекло, пластмасса, бумага, кожа, резина, шоколад, металл.

2-й круг – картинки с изображениями предметов, сделанных из этих материалов: очки, неваляшка, тетрадь, кожаный портфель, шина, шоколадный заяц, монета.

- Найди материал, из которого сделан объект

- Найди материал, из которого сделана часть предмета.

- Соедини объекты и объясни необычное сочетание.

**2.1.Задание на определение признаков объекта.**

1-й круг – образцы материалов: шерсть, кожа, резина, стекло, дерево, бумага, металл, мех.

2-й круг – природные и рукотворные объекты.

3-й круг – эталоны формы (бесформенность, круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник, многоугольник, ромб, трапеция).

Раскрути круги, совмести сектора кругов, чтобы получился предмет с фантастическими, нереальными признаками.  Игра «Хорошо-плохо». Например, чем хорош круглый меховой домик или бесформенное бумажное платье.

Усложнение: прошу рассказать о необычных функциях этих сказочных предметов. Пример: круглый меховой домик перекатывается по дорожке – путешествует, может подружиться с дикими животными…

**3. «Составь сказку»**

Цель: развивать связную речь детей, закреплять умение составлять простые предложения с однородными членами, соединительными союзами.

1-й круг – карточки с изображениями сказочных героев.

2-й круг – изображения природных и рукотворных объектов.

3-й круг – закодированные черты характера (веселый, любопытный, трудолюбивый, добрый, жадный, злой, печальный, умный)

Задание: раскрутить круги, выбрать объекты, составить сказку по схеме:

- Жил-был кто? Каким он был?

- С кем подружился?

- Какая беда случилась?

- Как друзья справились с бедой?

*Пример:* золушка, злой, жук

Жила-была добрая, трудолюбивая Золушка. Она дружила с феей. Однажды злой жук позавидовал этой дружбе. Он спрятал волшебную палочку феи, чтобы Золушка не смогла попасть на бал. На помощь пришли веселые воробьи, которых Золушка кормила каждое утро зернышками, они вернули волшебную палочку фее.

**Пособие «УДИВИТЕЛЬНЫЙ ДОМ»**

**  
Материал:**демонстрационное пособие «Удивительный дом», за ламинированный;  маркер, картинки по лексическим темам.

**ИГРЫ С ПОСОБИЕМ «УДИВИТЕЛЬНЫЙ ДОМ»**

**1. Упражнение «Удивительный дом»**

Цель: учить выделять систему, надсистему и подсистему объекта.

В стране Диалектике есть удивительный дом. Если в этом доме поселить в среднюю комнату кота, то комнаты сверху, снизу, слева и справа быстро заселятся. Вот так. Если поселить гриб, то получится… Постройте свой удивительный дом…  
**2. Упражнение «Катание в лифте»**

Цель: учить выделять части объектов природного и рукотворного мира, а также места обитания и функционирования объектов.

Во всех домах есть лифт. Давайте покатаемся.

Изучите внимательно первую картинку и догадайтесь, что происходит с объектами при поездках в нашем необычном лифте. Покатайте в лифте другие объекты.

**Пособие «ЦВЕТОК АНАЛИЗАТОРОВ»  
**

**ИГРЫ С ПОСОБИЕМ «ЦВЕТОК АНАЛИЗАТОРОВ»**

1. **Упражнение «Внутри не себя»**
2. Цель: учить на основе восприятия объекта представлять возможные ощущения через разные органы чувств (слух, зрение, осязание).  
   

Посмотрите на картинку. Так и хочется сказать: «Идет бычок, качается, вздыхает на ходу…»! А теперь представьте, что оказались в ситуации, изображенной на картинке. Опишите, что вы ощущаете и заполните таблицу.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Я вижу*** | ***Я слышу*** | ***Я чувствую*** |
| Доску | Вздохи бычка | Теплую погоду |
| Грустного бычка | Скрежет дощечек | Гибкую доску |
| Голубое небо | Стук копытцев | Мокрый нос |