

Мастер-класс на тему: «Игровая деятельность детей с применением ТРИЗ»

*Каждый ребенок изначально талантлив и даже гениален,
но его надо научить ориентироваться в современном мире,
чтобы при минимуме затрат достичь максимум эффекта*
Г.С. Альтшуллер.



Подготовила: воспитатель первой квалификационной
категории Кочурова И.Н.

МАДОУ №47 «Дельфин»
2020г.

Цель мастер-класса: практическое освоение педагогами идеи ТРИЗ - технологии через активные формы работы .

Ход мастер-класса.

Детей редко учат выходить за границы привычного, придумывать что – то новое, тренировать воображение. Задача ТРИЗ - научить их этому. Но делать это нужно постепенно, соблюдая правило трех «П»:

Просто, Последовательно, Постоянно.

Моя работа с детьми включает использование методов и приемов ТРИЗ для развития творческого потенциала. Здесь я могу выделить следующие этапы работы:

Первый этап – научить ребенка **находить и разрешать противоречия**, которые окружают его по всюду.

Второй этап – **учить детей фантазировать, изобретать.**

Третий этап – **решение сказочных задач, придумывание новых сказок.**

Четвертый этап – ребенок **применяет полученные знания и, используя нестандартные, оригинальные решения проблем**, учиться находить выход из любой сложной ситуации.

Уважаемые коллеги! Проведем с вами небольшое наблюдение за метаморфозами своего сознания, которые возможно произойдут с вами по окончании нашего мастер-класса. Обратите внимание на предмет, который я держу в своих руках (дерево, выполненное в технике топиарий). Что это?

Ответы участников мастер-класса.

Вы действительно дали объективные ответы, но они вполне предсказуемы. Хорошо, оставим в покое наше дерево, оно снова появится в заключении мастер-класса. Мне интересно знать, изменится ли ваше мнение об этом предмете. А сейчас попробуем немного окунуться в технологию творчества – ТРИЗ. Проиграем основные этапы моей работы с детьми.

Уважаемые коллеги предлагаю вашему вниманию игру под названием «Хорошо – плохо» **ярко демонстрирующую первый этап работы – научить детей находить и разрешать противоречия.**

Хорошо – плохо в соотношении количества и качества.

«Один – хорошо, много – плохо»

«Много – хорошо, один – плохо».

Ваша задача обосновать понятие с позиции « Один руководитель – хорошо, много – плохо».

Ответы участников.

А теперь наоборот обоснуйте понятие с позиции «Много руководителей – хорошо, один плохо».

Спасибо, Вы отлично справились с заданием.

Следующая игра «Теремок» по мотивам одноименной русской народной сказки.

Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.

Реквизит: карточки с изображением объектов: гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш.

Правила игры. Всем игрокам раздаются карточки с изображениями. Один из игроков называется хозяином теремка. Другие же по очереди подходят к домику и просят в него. Диалог строится на примере сказки:

- 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.

Пришедший сравнивает оба предмета, выявит общие признаки (цвет, форма, размер, материал изготовления, отдельные детали и т. д.) называет их. Если у него это получается, то он становится хозяином теремка. Например, и у гитары и у яблока есть палочка. После этого гость заходит в теремок, и становится хозяином. К нему обращается следующий участник игры. И так, пока все не зайдут в теремок. Если кто-то не сможет ответить хозяину, остальные участники могут помочь.

Игры второго этапа учат детей фантазировать, изобретать например:

Коллективное рисование «Необычного животного».

Я хочу, чтобы у меня было домашнее животное. Но я не знаю какое.

Оно должно уметь охранять дом, как собака;

еще я хочу, чтобы умело быстро бегать, как лошадь;

но чтобы я не упала, у него должно быть два горба как у верблюда;

и рога, как у оленя, чтобы можно было держаться...

А еще хорошо, чтобы у него был красивый хвост, как у павлина и оно умело летать...

Коллективное рисование участников мастер-класса. По окончании рисования животному придумывают фантастическое название.

Какое удивительное животное у вас получилось!

Далее с помощью **игры Круги Луллия** составляется рассказ по плану:

1. Чем питается?
2. Что любит делать?
3. Где живет?

Мы подошли с вами к **третьему этапу, на котором дети учатся решать сказочные задачи, придумывать новые сказки и загадки.**

Начнем с решения сказочных проблем. Я предлагаю решить вам задачу в сказке «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка». «Просила Алёнушка братца: «Не пей водицы, козленочком станешь». Не послушался Иванушка» **Задача звучит так:** как сделать так, чтобы Иванушка напился, но козленочком не стал». Ответы участников мастер-класса: поесть ягоды, поискать ручеек, сделать след своей ногой и из него напиток. В ответе ярко выражена изобретательность – трансформировать чужой след в свой.

Решив сказочную задачу, мы можем перейти к сочинению сказки.

Игра «Режиссер»

Педагогам предлагается кубик, на гранях которого – изображения каких – либо предметов. Педагоги по очереди бросают кубик.

Задание: составить одно предложение с данным словом, та чтобы получилась сказка.

Сочинение загадки.

Последовательность сочинения:

– Ответить, на что похожа расческа (3–4 названия).

Например, на пилу, на забор, на траву.

– Ответить, чем расческа отличается от этих объектов.

Например, от пилы – тем, что расческа не пилит; от забора – тем, что на нее нельзя

залезать; от травы – тем, что не растет.

– Составить загадку, используя слова-связки «как», «но не».

Например: «Как пила, но не пилит; как забор, но нельзя лазить; как трава, но не растет.

Что это такое?» (расческа).

И наконец, четвертый, заключительный этап- нахождение выхода из сложных ситуаций. Ситуации могут быть разные, из любой области человеческой деятельности например:

«Ира потеряла на прогулке варежки, искала, искала, но найти не смогла, а на улице очень холодно и до дома далеко. Как дойти до него, не заморозив руки?»

Но мы с вами будем решать взрослые проблемы.

Крупная фирма построила в городе Тайване и в городе Таиланде фабрики – филиалы производства обуви. Основное место сбыта- крупные европейские магазины. И столкнулась с проблемой: рабочие фабрик – филиалов воруют обувь. Что бы вы делали на месте управляющих этими филиалами?

Решение: Стали производить правые ботинки в городе Тайване, а левые в городе Таиланд, а соединять их в пары уже за границей.

Уважаемые коллеги, мы проработали основные этапы ТРИЗ – технологии, которые я использую в работе с детьми. А теперь, я предлагаю еще раз взглянуть на предмет в моих руках. Что это?

Вывод: Обратите внимание, как изменилось ваше восприятие, сознание. А ведь мы всего лишь чуть – чуть поработали над развитием ваших творческих способностей. Результат – уход от шаблонного мышления к творческому. Рефлексия. Предлагаю Вам в знак полученных новых знаний разместить на дереве эти цветы).

Мы вносим в сознание ребенка зерно противоречий. Из зерна прорастают ростки фантазии и воображения. Любая интеллектуальная творческая деятельность рано или поздно приносит свои плоды – ребенок становится

творческой, личностью, способной самостоятельно ставить и творчески решать проблемы.

Вот в чем суть технологии ТРИЗ. И вы сегодня наглядно убедились в ее эффективности.

Спасибо за внимание!

Игра «Сенсорный ящик».



Игра "Подбери цифре количество предметов"



Игра "Цветные картинки"



Игра "На что похоже"



Игра «Ассоциации»



Игра «Фрукты и листья»

