**Мастер – класс по теме: «Развитие творческого воображения детей старшего дошкольного возраста посредством технологии ТРИЗ».**

Провела:

Пашкова Елена Владимировна,

воспитатель высшей категории,

МБОУ Школы №12

Ленинского района г.о. Самары

 2020 учебный год

Цель проведения мастер-класса: представить коллегам технологию ТРИЗ как средство развития творческого воображения дошкольников.

Задачи проведения мастер-класса:

Обозначить актуальность проблемы на современном этапе образования;

Ознакомить участников мастер-класса с приёмами работы по этой теме;

Провести практическую часть мастер-класса по ознакомлению отдельных методов технологии ТРИЗ.

Провести рефлексию продуктивности мастер-класса.

Ожидаемый результат:

Повышение профессиональной компетенции воспитателей по данной теме.

Оборудование:

Таблицы морфологического анализа, раздаточный материал

Форма проведения: доклад, индивидуальная работа, межгрупповое взаимодействие.

Структура мастер – класса:

1.Вступительная часть.

 Тема, цель мастер-класса.

2. Представление опыта работы.

Ознакомление коллег с методами технологии ТРИЗ на примере дидактических игр.

3. Практическая часть.

Выполнение постройки сказочного дома.

4. Рефлексия участников мастер-класса. Подведение итогов.

 **Ход мастер - класса**

**Вступительная часть.**

-Здравствуйте уважаемые коллеги! Тема моего мастер-класса: «Развитие творческого воображения детей старшего дошкольного возраста посредством технологии ТРИЗ».

-Цель моего мастер-класса: представить вам технологию ТРИЗ как средство развития творческого воображения дошкольников.

**Представление опыта работы:**

Одним из основных целевых ориентиров ФГОС дошкольного образования является – развитие творческих способностей ребёнка. Развитие творческого воображения является одной из главных в процессе развития творческой личности. (Творческое воображение – это создание новых образов без опоры на готовое описание или условное изображение) Использование технологии ТРИЗ – это один из лучших способов развить творческую личность! ТРИЗ – теория решения изобретательских задач. Технология была разработана инженером, писателем-фантастом Генрихом Альтшуллером. Смысл ее – развитие творческих способностей ребенка. Цель - научить ребенка думать нестандартно и находить собственные решения. Технология ТРИЗ направлена на развитие творческого мышления, логического мышления, воображения, внимания, речи. ТРИЗ для дошкольников - это программа коллективных игр и занятий с подробными методическими рекомендациями. Все занятия и игры предлагают самостоятельный выбор ребенком темы, материала и вида деятельности. Сказки, игровые и бытовые ситуации - это та среда, через которую ребёнок научится применять «тризовские» решения, встающих перед ним проблем; будет стремиться к идеальному результату, используя многочисленные ресурсы. Этапы работы:

1 этап: научить ребенка находить и различать противоречия,

которые окружают его повсюду;

2 этап: учить детей фантазировать, изобретать;

3 этап: решение сказочных задач и придумывание разных сказок;

4 этап: применение полученных знаний, используя нестандартное, оригинальное решение проблем.

- Используя технологию ТРИЗ, я вижу, что у детей растет словарный запас; они используют в речи антонимы, синонимы, сравнения; самостоятельно определяют задачи; выявляют и осмысливают противоречия.

Основные методы ТРИЗ:

Метод проб и ошибок.

Метод фокальных объектов.

Морфологический анализ.

Мозговой штурм.

Метод контрольных и наводящих вопросов.

Синектика.

Системный анализ.

Метод противоречий.

Метод борьбы с психологической инерцией.

Оператор РВС.

Метод моделирования маленькими человечками.

Вепольный анализ.

Ресурсы.

Функционально-стоимостный анализ(ФСА)

**Практическая часть.**

 -Сейчас мы познакомимся с некоторыми из них на примере дидактических игр.

- Ну, что ж, коллеги, в добрый путь! Я жду от вас креативных идей.

«**Механизм решения изобретательных задач».** Он основан на противоречиях, приемах разрешения противоречий «хорошо/плохо»

Поиграем в игру «Тайна двойного».

Задание: предлагается объект, нужно назвать хорошую и плохую сторону объекта.

• Шоколадка – что хорошо? сладкая, вкусная, шоколадная, большая.

• Шоколадка – что плохо? могут заболеть зубы, живот, испачкаешься.

• Снег (+) – можно играть в снежки, лепить снеговика, крепость.

• Снег (-) – холодно, промокнешь, тяжело идти.

Игры «Наоборот», «Кто кем был», «Чудесные превращения», «Поезд», «Чего на свете не бывает?»

**Метод системного оператора «Лента времени».** В неё входит система, элементы которой рассматриваются в прошлом, настоящем и будущем.

Игра: «А что потом?», целью которой является -развитие понимания простых причинно-следственных отношений.

Задание: предлагается начальный объект, нужно продолжить цепочку последовательности в правильном порядке.

Сначала зима, а потом? – весна…

Сначала среда, а потом?

Сначала утро, а потом?

Усложнение:

Сначала глина, а потом? - Ваза, кирпич, скульптура.

Сначала бревно, а потом? - Дом, бумага, шкаф.

Игры: «Системный анализ объектов», «В круг выходят…», «Чудесный светофор»

 «**Метод фокальных объектов»** (пересечение свойств в одном предмете) Выбирается два любых предмета, описываются их свойства. В дальнейшем эти свойства используются для характеристики создаваемого объекта.

Поиграем в игру: «Путаница»

Цель: учить детей подбирать по смыслу слова в предложении, убирать лишнее слово и подбирать на его место другое

Прослушайте задание. Замените объект на правильный вариант

• Девочка ест варежку…

• Висит желтая корова…

Игры: «Необычный подарок», «Изобретатели», «Давай поменяемся», «Отгадай секрет», «Случайный выбор»

**«Морфологический анализ».** Это способ, как получать разнообразные варианты одного объекта. Для морфологического анализа строят таблицу, которая состоит их двух осей, вертикальная и горизонтальная.



Уважаемые участники мастер-класса, мы сегодня построим сказочный объект, в нашем случае сказочный домик. Посмотрите на таблицу. По горизонтали выбираем части объекта: труба, окно, крыша, дверь. А по вертикали выбираем числовые варианты частей и выводим формулу дома. Например, А4+Б4+В2+Г3 или любое другое сочетание. Запишите на листе свою формулу сказочного дома и приступайте к постройке. Даю вам 1 минуту.

- Когда дети научились строить объекты по таблице, а это могут быть и конфеты, и игрушки, и детское меню на день рождения, то можно усложнить задание: добавить сказочных героев, растения, животных, игрушки, магниты, и даже дорисовать, а затем составить известную или авторскую сказку.

Участники мастер-класса, возьмите раздаточный материал (картинки цветов, деревьев, животных, птиц, сказочных героев), добавьте к дому, и сочините сказку.

 **Рефлексия** (1 мин.)

- Возьмите карточку с лестницей успеха, оцените себя, на сколько вы поняли технологию ТРИЗ и поставьте галочку на ступеньку «Лестницы успеха».

