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

Дать в руки воспитателям инструмент по конкретному практическому воспитанию у детей качеств  творческой личности, способной понимать единство и противоречие окружающего мира, решать свои маленькие проблемы.

**Программа ТРИЗ для дошкольников**– это программа коллективных игр и занятий с подробными методическими рекомендациями для воспитателей. Все занятия и игры предполагают самостоятельный выбор ребенком темы, материала и вида деятельности.

**Они учат детей:**

* выявлять противоречивые свойства предметов, явлений и разрешать эти противоречия.
* Разрешение противоречий – ключ к творческому мышлению.

**Основные функции ТРИЗ**

1.Решение творческих и изобретательских задач любой сложности и направленности без перебора вариантов.

2. Прогнозирование развития технических систем (ТС) и получение перспективных решений (в том числе и принципиально новых).

3. Развитие качеств творческой личности.

4. Развитие речи дошкольников. Через родной язык ребенок входит в жизнь окружающих его людей. Чем внятнее и выразительнее его речь, тем легче ему высказывать свои мысли, тем глубже и богаче его возможности познать действительность. Чем совершеннее речь малыша, тем правильнее будут формироваться его взаимоотношения с детьми и взрослыми, т. е. его поведение, а, следовательно, и его личность в целом.

**Принципы построения занятий по ТРИЗ.**

* Минимум сообщения информации, максимум рассуждений.
* Оптимальная форма организации обсуждения проблемных ситуаций — мозговой штурм.
* Системный подход (все в мире взаимосвязано, и любое явление должно рассматриваться в развитии).
* Включение в процессе познания всех доступных для ребенка мыслительных операций и средств восприятия(анализаторов, причинно-следственных выводов и заключений, сделанных самостоятельно; предметно-схематичной наглядности).

- Обязательная активизация творческого воображения.

Таким образом, ТРИЗ, с одной стороны, — занимательная игра, с другой — **развитие умственной активности ребенка через творчество.**

**Что дает творчество ребенку?**

Дает возможность проявить себя.

- Стремление получать новую информацию об окружающем.

- Развивает потребность в познавательной деятельности.

- Дает возможность созидать, творить.

- Способствует развитию аналитических способностей.

- Формировать умение развивать и доказывать свою точку зрения.    Этому помогут приемы и методы ТРИЗ.

**При проведении занятий можно применять следующие формы работы с детьми:**

* беседу,
* сюжетно-ролевые и дидактические игры,
* Прослушивание музыки,
* Инсценирование  и моделирование ситуаций,
* выполнение практических работ.
* Важную роль выполняют схемы, таблицы, условные обозначения и иные способы подачи информации.
* В качестве иллюстрирующего материала используются сказки, загадки, пословицы, произведения детских писателей.
* Большое место занимают стихотворения, подобранные таким образом, чтобы мораль, а также заключенный в них вывод не «выпячивались» на передний план, а «прятались» внутри ситуации, нередко смешанной. **Мастерство педагога заключается в том, чтобы дать детям самим увидеть эту мораль и сделать соответствующий вывод.**

**В результате выделяются следующие положительные стороны ТРИЗ:**

* У детей обогащается круг представлений, растет словарный запас, развиваются творческие способности.
* ТРИЗ помогает формировать диалектику и логику, способствует преодолению застенчивости, замкнутости, робости; маленький человек учится отстаивать свою точку зрения, а попадая в трудные ситуации самостоятельно находить оригинальные решения.

- ТРИЗ способствует развитию наглядно-образного, причинного, эвристического мышления; памяти, воображения, воздействует на другие психические процессы.

Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Педагог не должен давать детям готовые знания, раскрывать перед ними истину, он должен учить ее находить.

**Обучение решению творческих изобретательных задач осуществляется в несколько этапов.**

**Первый этап:** занятия даются не как форма, а как поиск истины и сути. Ребенка подводят к проблеме многофункционального использования объекта. На первом этапе дети знакомятся с каждым компонентом в отдельности в игровой форме. Это помогает увидеть в окружающей действительности противоречия и научить их формулировать.

Игра "Да-Нет-ка” или "Угадай, что я загадала”

Например: воспитатель загадывает слово "Слон”, дети задают вопросы (Это живое? Это растение? Это животное? Оно большое? Оно живет в жарких странах? Это слон?), воспитатель отвечает только " да” или "нет”, пока дети не угадают задуманное.

Второй этап: «Тайна двойного» или выявление противоречий в объекте, явлении, когда что-то в нем хорошо, а что-то плохо, что-то вредно, что-то мешает, а что-то нужно . Для этого выбираем объект и предлагаем найти положительные и отрицательные качества данного объекта. В эту игру можно начинать играть уже с детьми 4-го года жизни. В начале берем объект, который не вызывает у детей положительных или отрицательных ассоциаций. Так как дети более склонны называть положительные стороны объекта, на 1-м этапе игры называем "плохо”, дети "хорошо”. Детей 5-го года жизни можно делить на две команды, одна команда называет "хорошо”, другая - "плохо”, соревнуясь, кто больше назовет качеств. В работе со старшими дошкольниками берем объекты, имеющие для детей социальную значимость, и учимся находить противоречивые свойства ("В следующем году мы пойдём в первый класс - это хорошо или плохо?").

**Пример:** "Учеными выведена новая порода зайца. Внешне он, в общем – то, такой же, как и обычные зайцы, но только новый заяц черного цвета. Какая проблема возникнет у нового зайца? Как помочь новому зайцу выжить?”

Третий этап:– разрешение противоречий. Для разрешения противоречий существует целая система игровых и сказочных задач.  Задача: «Как можно перенести воду в решете?» Воспитатель формирует противоречие, вода должна быть в решете, чтобы ее перенести, и воды не должно быть, так как в решете ее не перенести – вытечет. Разрешается противоречие изменением агрегатного состояния вещества — воды. Вода будет в решете в измененном виде (лед) и ее не будет, так как лед – это не вода. Решение задачи – перенести в решете воду в виде льда.

На этапе изобретательства основная задача: научить детей искать и находить свое решение.

Изобретательство детей выражается в творческой фантазии, в соображении, в придумывании чего-то нового.

 Для этого детям предлагается ряд специальных заданий. Например, придумайте новый учебный стул, на котором вам хотелось бы сидеть. Придумайте новую игрушку и др.

Четвертый этап: Решение сказочных задач и придумывание новых сказок с помощью специальных методов. Вся эта работа включает в себя разные виды детской деятельности – игровую деятельность, речевую, рисование, лепку, аппликацию, конструирование и т.д. Только не надо думать, что все сказки написаны или рассказаны. Можно придумать сколько угодно новых сказок. Но прежде чем составлять сказки, целесообразно научить детей решать сказочные задачи.

Мы пытаемся помочь сказочным героям, попавшим в затруднительное положение. Решение проблемы зачастую зависит от выявления и использования ресурсов, дети стремятся к идеальному конечному результату.

Таким образом, опираясь на полученные знания, интуицию, используя нестандартные, оригинальные решения малыши находят выход из сложной

ситуации.

Пятый этап: опираясь на полученные знания, интуицию, используя оригинальные решения проблем, малыш учится находить выход из любой сложной ситуации. Здесь воспитатель только наблюдает, ребенок рассчитывает на собственные силы, свой умственный и творческий потенциалы. Ситуации могут быть разные, из любой области человеческой деятельности. Дети ставятся и в экспериментальные ситуации, где необходимо быстро принимать решения.

**ПРАКТИЧЕСКАЯ    ЧАСТЬ.**

Уважаемые коллеги я приглашаю желающих пройти к столам и распределиться на две группы по выбору цвета.

Уважаемые коллеги!

Прежде мне хотелось бы настроить Вас на нешаблонное мышление. Послушайте задачу и помогите мне её решить.

В давние времена, когда человека, за денежные долги, могли отправить в тюрьму, жил купец, задолжавший большую сумму денег некоему ростовщику. Последний — старый и уродливый — влюбился в юную дочь купца и предложил сделку: он простит долг, если купец отдаст за него свою дочь.

Отец пришел в ужас от подобного предложения. Тогда коварный ростовщик предложил бросить жребии: положить в пустую сумку два камешка, черный и белый, и пусть девушка вытащит один из них. Если она вытащит черный камень, то станет его женой, если же белый, то останется с отцом. В обоих случаях долг будет считаться погашенным. Если же девушка откажется тянуть жребий, то ее отца бросят в тюрьму, а сама она станет нищей.

Купец и его дочь согласились на это предложение. В то время, Когда ростовщик наклонился за камешками для жребия, дочь купца заметила, что тот положил в сумку два черных камня. Затем он попросил девушку вытащить один из них, чтобы решить таким образом ее участь и участь ее отца.

Теперь представьте себе, что это вам надо тянуть жребий. Что бы вы стали делать, оказавшись на месте этой несчастной девушки? Или же что бы вы ей посоветовали?

Каждый из вас высказал свое предположение,  но пришли вы к этому через тщательный логический анализ, что представляет собой шаблонное мышление. Но есть другой вид мышления — нешаблонный.

Первое задание:

В течение 2-3 минут обведите свою ладонь на листе бумаги и на каждом пальце напишите ответ на вопрос «Что я ожидаю от данного мастер-класса?».

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.

1. **Один из Методов ТРИЗ, является метод - Мозговой штурм.**

Мозговой штурм предполагает постановку изобретательской задачи и нахождения способов ее решения с помощью перебора ресурсов, выбор идеального решения.

Изобретательские задачи должны быть доступны детям по возрасту.

Предлагаю каждой группе ответить на вопрос:

* как уберечь продукты от мышей;
* как оставить кусочек лета в зиму.

**2.Метод аналогий- синтектика.**

**Личностная аналогия (эмпатия).**

Представь, что ты животное, которое любит музыку, но не умеет говорить, а хочет спеть песню.

 1 группа Прохрюкайте "В лесу родилась елочка»

2 группа промяукайте "Солнечный круг»

**Фантастическая аналогия.**

Для всех групп: нарисуй свою радость .

3.       **Игра «Да- Нет-ка»**

**Каждая команда загадывает животное или предмет, и по очереди угадывают , используя метод: «Да- Нет-ка»**

**4. Использование  метода ТРИЗ  в процессе знакомства детей дошкольного возраста со сказками.**

Дети решают проблемные ситуации в сказках. Предлагаю на практике в этом убедиться.

Одна подгруппа педагогов зачитывает сказку,

 а другая подгруппа педагогов отвечает на вопрос.

Сказка №1

«Непослушный песок»

Маленький львёнок сидел под пальмой и пытался что-то строить из песка. Но у него ничего не получалось, потому что всё рассыпалось. Львёнок был очень недоволен тем, что песок такой сыпучий и мягкий. Не получалось даже рисовать на песке: рисунки выходили нечёткие и некрасивые.

«Что это ты такой сердитый?» - спросила львёнка умная черепаха, вернувшаяся с озера. «Понимаешь, я так стараюсь, а у меня ничего не получается!» - жаловался раздосадованный львёнок. «И не получится! - твёрдо сказала черепаха. - Ведь песок очень мягкий и сыпучий». «Что же мне теперь делать? - расстроился львёнок. - Песок должен быть мягким, чтобы я мог поваляться и покувыркаться, и должен быть твёрдым, чтобы можно было рисовать и строить».

«Молодец! - похвалила его черепаха, - ты почти нашёл правильное решение». «Неужели? - удивился маленький львёнок. - А как же сделать песок твёрдым?». «Подумай хорошенько, ведь ты прекрасно знаешь ответ», - посоветовала черепаха. Львёнок немного подумал и сказал: «Послушай, черепаха, я, кажется, придумал».

Что же придумал львёнок?

Сказка №2

Львёнок учится плавать

Как-то раз, когда маленький львёнок и большая черепаха снова пришли на озеро, львёнок спросил: «Скажи, черепаха, как ты научилась так хорошо плавать?». Черепаха подумала и ответила: «А я всегда умела хорошо плавать». «Научи меня, пожалуйста», - попросил маленький львёнок. «Ну хорошо, - согласилась умная черепаха, - но учти, чтобы научиться плавать, ты должен хорошенько грести лапами».

«Понял! Понял!» - закричал львёнок и прыгнул в воду. Он изо всех сил начал бить лапами по воде, но только распугал рыбок. «Вот видишь, - огорчился львёнок, - у меня ничего не получается». «А ты зайди поглубже и попробуй ещё раз», - предложила черепаха. Львёнок зашёл поглубже, но через минуту уже звал на помощь: «Тону! Спасите!».

Когда черепаха вытащила испуганного львёнка, он, фыркая, с обидой сказал: «Никогда я не научусь плавать, меня всё время тянет вниз!». Тут умная черепаха посоветовала львёнку: «Сделай так, чтобы тебя не тянуло вниз». «Ну как же меня не будет тянуть вниз, если я тяжёлый?» - возразил львёнок.

«Значит, найди то, что поможет тебе стать лёгким, а я пока поплаваю», - сказала черепаха и нырнула в воду. Когда львёнок вернулся, черепаха уже лежала на тёплом песке. Увидев львёнка, она похвалила его: «Я всегда знала, что ты очень сообразительный!»

Что же нашёл львёнок для того, чтобы научиться плавать?

Источник: В. Богат. В жаркой Африке. - Ярославль: Академия развития, 2006.

**Особый этап работы педагога – тризовца – это работа со сказками, решение сказочных задач и придумывание новых сказок с помощью специальных методик**.

**Коллаж из сказок .**

1.Первая команда.    Придумайте новую сказку на основе уже известных детям сказок. " Вот что приключилось с нашей книгой сказок. В ней все страницы перепутались и Буратино, Красную Шапочку и Колобка злой волшебник превратил в мышек. Горевали они, горевали и решили искать спасение. Встретили старика Хоттабыча, а он забыл заклинание . . .” Дальше начинается творческая совместная работа детей и воспитателя.

2. Вторая команда. Придумайте новую сказку «Гуси- Лебеди» ситуация- на пути девочки встречается серый волк и ежик.

      Знакомые герои в новых обстоятельствах. Этот метод развивает фантазию, ломает привычные стереотипы у детей, создает условия, при которых главные герои остаются, но попадают в новые обстоятельства, которые могут быть фантастическими и невероятными.

             **Спасательные ситуации в сказках.**

         Такой метод служит предпосылкой для сочинения всевозможных сюжетов и концовок. Кроме умения сочинять, ребенок учится находить выход из трудных обстоятельств.

"Однажды котенок решил поплавать. Заплыл он очень далеко от берега. Вдруг началась буря, и он начал тонуть . . .” Предложите свои варианты спасения котенка.

**Сказки, по-новому.**

          Этот метод помогает по – новому взглянуть на знакомые сюжеты.

Старая сказка – "Красная Шапочка ” Сказка по – новому – "Красная Шапочка- хитрая и злая”.

Сказки от "живых” капель и клякс.

          Сначала надо научить детей делать кляксы (черные, разноцветные). Затем даже трехлетний ребенок, глядя на них, может увидеть образы, предметы или их отдельные детали и ответить на вопросы: "на что похожа твоя или моя клякса?” "Кого или что напоминает?” далее можно прейти к следующему этапу – обведение или дорисовка клякс. Образы "живых” капель, клякс помогают сочинить сказку.

**Моделирование сказок**

        Вначале необходимо обучить дошкольников составлению сказки по предметно – схематической модели. Например, показать какой – то предмет или картинку, которая должна стать отправной точкой детской фантазии.

Пример: черный домик (это может быть домик бабы Яги или кого – то еще, а черный он потому что тот, кто живет в нем – злой . . .)

           На следующем этапе можно предложить несколько карточек с уже готовым схематичным изображением героев (люди, животные, сказочные персонажи, явления, волшебные объекты). Детям остается только сделать выбор и придумывание сказки пойдет быстрее. Когда дети освоят упрощенный вариант работы со схемами к сказке, они уже смогут самостоятельно изобразить схему к своей придуманной сказочной истории и рассказать ее с опорой на модель.

                 В процессе работы вы увидите, что дети стали находить выходы из разных ситуаций, анализировать их, делать самый оптимальный выбор, научились размышлять и передавать свои размышления через рассуждения, речь детей стала более образной, интересной.

Игра «Теремок» по ТРИЗ технологии.

У современных дошкольников достаточно бедный словарь, они

недостаточно умеют анализировать, отбирать основные свойства и качества,

устанавливать причинно-следственные, временные и другие связи между

предметами и явлениями.

Через игру “Теремок” дети дошкольного возраста учатся выделять

общие и различные признаки путем сравнения, тренируя этим аналитическое

мышление, у детей развивается творческое воображение. Эту игру можно

использовать с детьми с 4 лет, можно проводить со всей группой, также и

малыми группами.

Для игры мы специально сделали пособие «Теремок».

В верхний кармашек ставится картинка объекта – хозяина теремка. В

кармашках с левой и правой стороны будем вставлять картинки объектов,

которые по какому-либо признаку не похожи (или похожи на хозяина

теремка). А в верхний длинный кармашек помещаем значки признаков

объектов, по которым сравниваются два объекта.

Правила игры очень простые: ребенку выдаются (или дети сами

выбирают) картинки с изображением разных объектов. Например: солнышко,

яблоко, шкаф, воздушный шар, снег, мороженое, утюг, кактус, огурец,

машина, дерево, цветок, ковер, муравей, сыр, компот, суп и т.д.

Воспитатель сначала объясняет детям в каком случае пускают в теремок.

Например: сегодня в теремок пускают тех, кто скажет, по каким признакам

отличаются герои теремка. Сначала заходит один, становится хозяином, либо

хозяин меняется в каждый раз. Остальные герои сказки (карточки по очереди)

стучатся в теремок. Хозяин обещает их пустить, но только если они скажут,

чем они на хозяина теремка похожи. Ребенок должен сравнить картинки,

выявить какой-то общий признак.

Вариант игры: сначала воспитатель заходит в теремок. У нее карточка

солнышко.

- Тук, тук, кто в теремочке живет? Никого нет, зайду, буду в нем жить я

солнышко.

Воспитатель ставит свою карточку в кармашек. Она теперь хозяин

теремка.

Затем дети по очереди заселяют теремок и ведут с хозяином диалог.

Следующий играющий ребенок идет с картинкой изображением яблоко.

Стучится в теремок.

Р: -Тук, тук, кто в теремочке живет?

В: - Я, солнышко. А ты кто?

Р: - А я яблоко. Пусти меня в теремок?

В:- Пущу, если скажешь, по какому признаку мы с тобой отличаемся.

Ребенок должен сравнить оба рисунка, выявить признаки различия и

назвать их.

Р: мы отличаемся по температуре: ты, солнышко, по температуре

горячее, а я яблоко холодное, а по размеру ты большое, а я маленькое.

В кармашек ставим значок имени признака "температура" и «размер».

В: - Заходи, будем вместе жить.

Идет следующий ребенок.

- Тук, тук, кто в теремочке живет?

- Я яблоко. А ты кто?

- А я шкаф. Пусти меня в теремок?

- Пущу, если скажешь, по какому признаку мы с тобой отличаемся.

Р: мы отличаемся по форме: ты, яблоко, по форме круглое, а я шкаф

прямоугольный. (ребенок ставит значок имени признака «форма»)

- Заходи, будем вместе жить.

- Тук, тук, кто в теремочке живет?

- Я, шкаф. А ты кто?

- А я огурец. Пустишь меня в теремок?

- Пущу, если скажешь, по какому признаку мы с тобой отличаемся.

Р: мы отличаемся по рельефу: ты, шкаф, по рельефу твердый, гладкий, а

я огурец шероховатый, пупырчатый. (ребенок ставит значок имени признака

«рельеф»)

- Заходи, будем вместе жить.

- Тук, тук, кто в теремочке живет?

- Я, огурец. А ты кто?

- А я снег. Пустишь меня в теремок?

- Пущу, если скажешь, по какому признаку мы с тобой отличаемся.

Р: мы отличаемся по влажности: ты, огурец, по влажности сухой, а я снег

мокрый. (ребенок ставит значок имени признака «влажность»)

- Заходи, будем вместе жить.

- Тук, тук, кто в теремочке живет?

- Я, снег. А ты кто?

- А я цветок. Пустишь меня в теремок?

- Пущу, если скажешь, по какому признаку мы с тобой отличаемся.

Р: мы отличаемся по цвету: ты, снег, по цвету белый, а я цветок синего

цвета. (ребенок ставит значок имени признака «цвет»)

- Заходи, будем вместе жить.

- Тук, тук, кто в теремочке живет?

- Я, цветок. А ты кто?

- А я дерево. Пустишь меня в теремок?

- Пущу, если скажешь, по какому признаку мы с тобой отличаемся.

Р: мы отличаемся по размеру: ты, цветок, по размеру низкий, а я дерево

высокое (ребенок ставит значок имени признака «цвет»)

- Заходи, будем вместе жить.

- Тук, тук, кто в теремочке живет?

- Я, дерево. А ты кто?

- А я мороженое. Пустишь меня в теремок?

- Пущу, если скажешь, по какому признаку мы с тобой отличаемся.

Р: мы отличаемся по температуре: ты, дерево, по температуре теплое, а

я мороженое холодное (ребенок ставит значок признака «температура»)

Так играем и с остальными предметами. (воздушный шар, кактус, ковер,

машина, муравей, сыр, компот, суп, утюг)

Вариантов игры может быть много, все на усмотрение воспитателя.

«Теремок» - замечательная игра, она очень нравится детям. Играйте вместе с

детьми и развивайтесь с удовольствием!

**2. Игра «Создание лимерика»** Ли́мерик — форма короткого стихотворения, появившегося в Великобритании, основанного на обыгрывании бессмыслицы.

Форма лимерика.

 Форма лимериков была строго закреплена: они состояли из пяти строк. В первой, довольно длинной строке, обычно описывается, кто и где жил да был; вторая, тоже довольно длинная строка, знакомит с какой-то интересной особенностью героя; третья и четвертая строки – короткие, они повествуют о неожиданных, а подчас невероятных событиях; пятая строка – довольно длинная и самая смешная (иногда она похожа на первую). Рифма в лимериках строго фиксирована: первая и вторая строки рифмуются с пятой строкой, а третья – с четвертой (схема – аабба).

 Как правило, лимерика начинается со слов “There was a …”, что соответствует русскому фольклорному зачину “Жил-был”.

Однажды увидел чудак

Во сне, что он ест свой башмак

Он вмиг пробудился

И убедился,

Что это действительно так.

(Перевод С.Я. Маршака)

Жил-был старичок у причала,

Которого жизнь удручала.

Ему дали салату

И сыграли сонату

И немного ему полегчало.

(Перевод С. Я. Маршак

Задание подгруппам.  **В течении 5 минут постарайтесь придумать лимерик. Он должен быть сказочным, загадочным, можно даже использовать непонятные слова, но чтобы рифма сохранялась.**

Первая строка – выбор героя (красно-синий медвежонок)

Вторая строчка – характеристика героя или его действия (по небу летал)

Третья строчка – реализация действия (как герой это сделал) (лапами как крыльями махал)

Четвертая строчка – выбор конечного эпитета или свое отношение к герою (птичек всех напугал)

Понятно ли вам задание? Пожалуйста, приступаем.

**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 творчески подошли к созданию лимерик.

**Рефлексия. Подведение итогов мастер-класса**

И в заключении моего мастер-класса, представьте, что сегодняшний день вы   провели в ресторане и теперь директор ресторана просит вас ответить на несколько вопросов:

– Я съел бы еще этого…

– Больше всего мне понравилось…

– Я почти переварил…

– Я переел…

– Пожалуйста, добавьте…

Кто готов к общению с директором ресторана?

Молодцы, вы прекрасно справились со всеми заданиями. Используйте различные приемы ТРИЗ, и перед вами в полной мере раскроется неиссякаемый источник детской фантазии. Я думаю, что теперь вы можете ответить на вопросы, поставленные в начале мастер-класса.

**Триз-игра "Маша-Растеряша"**

**Цель:** тренировать внимание, умение увидеть все необходимые ресурсы.

Перед игрой важно включить элементы ТРИЗ. В детском саду это сделать

нетрудно, так как вниманию ребенка предлагается огромное количество

разнообразных предметов. Можно спросить, указывая на объект: "Для чего

эта чашка? Для чего дверь? Для чего эта подушка?" Вступление: рассказать

детям о рассеянных и забывчивых людях, которые все путают и забывают (незабыть сделать воспитательный вывод). А затем спросить: кто хочет помочь машам-растеряшам? Далее игру можно проводить двумя способами по

желанию. Ведущий будет Машей. Растерянно оглядываясь по сторонам, он

говорит: - Ой! - Что случилось? - Я потеряла (называет какой-то предмет,

например, ложку). Чем же я теперь буду суп есть (или назвать любое другое

действие)? Сочувствующие помощники начинают предлагать свои способы

решения проблемы: можно взять чашку и выпить юшку, а потом вилкой

съесть все остальное и т. д.

2. Развитие игры происходит так же как и в первом, но роль Маши-

Растеряши исполняют разные дети, а не только ведущий. Например, кто

предложил лучшую альтернативу потерянному предмету, тот становится

Машей. Таким образом, обеспечивается активность всех участников игры.

Это только два наглядных примера, которые иллюстрируют, насколько

эффективны методы ТРИЗ в детском саду. Игры, конечно, могут быть

самыми разнообразными, для педагога здесь полная свобода фантазии. Но

если вначале что-то получается не очень хорошо, это не повод опускать руки.

Игра для развития ребенка в возрасте от 3 до 7 лет имеет колоссальное

значение, ведь именно в ней ребенок имитирует окружающие его социальные

роли, поэтому следует постараться, чтобы научиться сочетать с игрой ТРИЗ-

технологии. В детском саду это особенно важно, поверьте, результат того

стоит.