1. **«***Технология решения изобретательских задач***»**

2. В настоящее время педагогические коллективы ДОО интенсивно внедряют в работу инновационные технологии. Поэтому основная задача педагогов дошкольного образовательного учреждения *– выбрать методы и формы организации работы с детьми, инновационные педагогические технологии, которые оптимально соответствуют ФГОС дошкольного образования.*

Применение означенной технологии в дошкольном образовании направлено на реализацию государственных стандартов дошкольного образования.

3. Сущность (описание) педагогической технологии (теория).

В последние годы распространилось новое направление в развитии творчества детей – ТРИЗ (теория решения изобретательских задач), которая создана ученым-изобретателем Т.С. Альтшуллером. это прикладная диалектика, то есть система знаний о закономерностях развития, отказ от метода проб и ошибок в науке, технике, в повседневном нашем быту.

        Элементы ТРИЗа прекрасно стали вживаться в дошкольное воспитание, благодаря техническим работникам города Норильска М. Шустерман и А.Шуб, которые разработали методику в соответствии с возрастными особенностями детей 4-7 лет.

Воспитатель использует нетрадиционные формы работы, которые ставят ребенка в позицию думающего человека. Адаптированная к дошкольному возрасту ТРИЗ-технология позволит воспитывать и обучать ребенка под девизом «Творчество во всем!» Дошкольный возраст уникален, ибо как сформируется ребенок, такова будет и его жизнь, именно поэтому важно не упустить этот период для раскрытия творческого потенциала каждого ребенка. Целью использования данной технологии в детском саду является развитие, с одной стороны, таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность; с другой – поисковой активности, стремления к новизне; речи и творческого воображения.

        Основная задача использования ТРИЗ- технологии в дошкольном возрасте – это привить ребенку радость творческих открытий.

                        Для этого необходимо:

1. Организовать проведение занятий таким образом, чтобы они естественно вписывались в естественную жизнь детей
2. Иметь специальную игрушку – героя занятия, которая «помогает» воспитателю. От лица игрушки задаются проблемные вопросы, с ней проводятся обучающие диалоги по теме занятия. Игрушка активно выражает свое мнение, спрашивает и уточняет непонятное, порой ошибается, запутывается, не понимает. Детское стремление общаться и помогать ей существенно увеличивает активность и заинтересованность.
3. В конце занятия подводить итоги для того, чтобы обучать детей навыкам рефлексивного анализа (чем занимались, что узнали нового, что осталось непонятным и другое). Итоги подводятся в самых разнообразных формах: игры «интервью», «копилка новостей», «доскажи предложение» и другие; обсуждение планов на будущее (вот мы сегодня узнали о …, а в следующий раз узнаем еще и о …..); продуктивная деятельность и обсуждение полученных работ. При этом, желательно, обеспечить естественный переход детей от одного вида деятельности к другим, связав содержание занятия с последующим режимным моментом. После подведения итогов дети расстаются с игрушкой до следующего занятия.
4. Проводить на втором году обучения не только коллективные познавательные упражнения, но и индивидуальные на любом окружающем материале. Эти упражнения можно рекомендовать родителям для развивающего общения с детьми.
5. Быть готовым использовать «тризовский» подход в повседневном взаимодействии с детьми, уметь самостоятельно подмечать и стремиться разрешать противоречия, уметь системно воспринимать и анализировать ситуацию.

Основной критерий в работе с детьми – доходчивость и простота в подаче материала и в формулировке сложной, казалось бы, ситуации. Не стоит форсировать внедрение ТРИЗ без понимания детьми основных положений на простейших примерах. Сказки , игровые, бытовые ситуации – вот та среда, через которую ребенок научится применять тризовские решения, встающих перед ним проблем. По мере нахождении противоречий, он сам будет стремиться к идеальному результату, используя многочисленные ресурсы.

В любом общении с детьми нужно стараться базироваться на методах РТВ (развитие творческого воображения). Одно из направлений – использование изобразительной деятельности, как основополагающего компонента в обучении детей творческому мышлению на базе ТРИЗ. Использование лепки, аппликации, конструирования важно для начального моделирования каких-нибудь изобретений или ситуаций. Но для полного творческого раскрепощения детей необходимо стимулировать фантазию применительно к созиданию – это главное в тризовской педагогике.

        Можно применять в работе только элементы ТРИЗ (инструментарий), если педагог недостаточно освоил ТРИЗ-технологию.

        Игра является, как бы отправной точкой для дальнейшего преобразования, развития и создания множества интересных вариантов.

Зачастую, педагог уже проводит тризовские занятия, даже не подозревая об этом. Ведь, именно, раскрепощенность мышления и способность идти до конца в решении поставленной задачи – суть творческой педагогики.

**4.** В своей работе применяю элементы ТРИЗ (инструментарий) в виде развивающих игр.

**Игры на формирование умения выделять функции объекта**

«Что умеет делать»

(проводится с середины 2 младшей группы)

Правила игры: Объект отгадать с помощью «Да-нетки» или загадки.

Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

Ход игры:

Воспитатель: Что может слон?

Дети: Слон умеет ходить, дышать, расти. Слон добывает себе пищу, перевозит грузы, людей, выступает в цирке. Он помогает людям в хозяйстве: бревна даже таскает

Игры на формирование умения выделять функции объекта

**Игры на определение линии развития объекта**

«Раньше – позже»

(проводится со 2 младшей группы)

Правило игры: Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом.

Ход игры:

Воспитатель: посмотрите, какая  медведя сделана берлога?

Дети: Большая, крепкая, добротная.

Воспитатель: Она всегда была такой? Что с ней было раньше?

Дети: Ее не было, росли деревья.

Воспитатель: Правильно, а еще раньше?

Дети: Росли маленькие ростки.

Воспитатель: А еще раньше?

Дети: Семечки в земле.

Воспитатель: А что будет с берлогой потом?

Дети: Она развалится, сгниет, смешается с землей.

**Игры на выявление подсистемных связей**

«Где живет?»

(проводится со 2 младшей группы)

Правила игры: Ведущий называет предметы окружающего мира. В средней группе это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. дети называют среду обитания живых объектов.

Ход игры:

Воспитатель: Посмотрите, сколько здесь картинок! Выберите себе любую!

Воспитатель: Где живет медведь?

Дети: В лесу, зоопарке.

Воспитатель: А еще?

Дети: В мультиках, в книжках.

Воспитатель: Где живет собака?

Дети: В конуре, если она дом охраняет. В доме, прямо в квартире. А есть собаки, живущие на улице – бродячие.

**Игры на объединение надсистемы и подсистемы объекта.**

«Хорошо – плохо»

(проводится со 2 младшей группы)

Правила игры: Ведущим называется любой объект, явление, у которого определяются положительные и отрицательные свойства.

Вопросы задаются по принципу: «что-то хорошо – почему?», «что-то плохо – почему?» - идут по цепочке.

Ход игры:

Воспитатель: Лиса – это хорошо. Почему?

Дети: Потому что она красивая, пушистая, мягкая, рыженькая.

Воспитатель: Лиса – это плохо. Почему?

Дети: Потому что ворует кур и гусей, ест мышек и зайчиков.

**Игры на сравнение систем**

«На что похоже»

(проводится со 2 младшей группы)

Правила игры: ведущий называет объект, а дети называют  объекты похожие на него.

Примечание:  Похожими объекты могут быть по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать предметные картинки, особенно на этапе ознакомления с игрой.

Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

Воспитатель: На что похожа колючка ежика?

**Дети: На иголки, на булавки, на гвозди. На стержни от ручки и т.д.**

**Игра на классификацию объекта**

«Все в мире перепуталось»

(проводится со 2 младшей группы).

Примечание: Для игры используется «модель мира», которая на первом этапа ознакомления состоит из двух частей: рукотворного и природного мира. С постепенным усвоением количество частей мира увеличивается. В старшем дошкольном возрасте ведущим может быть ребенок. В игру можно играть как подгруппой, так и группой. Ведущий просит объяснить, почему предмет определили именно в эту часть мира, а затем воспитатель обобщает.

Во 2 младшей группе воспитатель сам показывает, помещает или раздает детям предметные картинки. Вместе с воспитателем дети определяют местонахождение объекта на модели мира, объясняют, почему этот объект относится к природному или рукотворному миру.

Правила игры со средней группой:

Ведущий игры – воспитатель (в конце года – ребенок) показывает картинку с объектом.  Играющие определяют, к какому миру относится. Если объект относится к рукотворному миру, то требуется определить к какой функциональной группе он относится (одежда, мебель, посуда, обувь, транспорт, игрушки и т.д.)

Примечание: Расширение этой части модели мира происходит постепенно с расширением представлений детей об окружающем мире. В этом возрасте появляются новые разделы в секторе рукотворного мира и в секторе природного мира (воздух, вода, земля).

Ход игры:

Воспитатель: На картинке – собака. К какому миру принадлежит7

Дети: К природному.

Воспитатель: Где живет собака? Где обитает?

Дети: Собака живет у человека в доме, может у дома, в будке; на земле.

Воспитатель: Значит, картинку можно поместить в сектор «земля».

Воспитатель: На картинке – бобер. К какому миру он относится?

Дети: К природному.

Воспитатель: Где живет бобер? Где обитает?

Дети: Бобер живет и на земле и в воде.

Воспитатель: Значит, картинку можно поместить и в сектор «вода», и сектор «земля». Но где больше всего обитает бобер? Вспомните сказки о бобре.

Дети: Больше всего в воде. Туда поместим картинку.

Игра Пространственная «да – нет ка»

(с игрушками, геометрическими формами)

Цель: обучение мыслительному действию.

Ход:

1. Линейная: с игрушками, геометрическими формами.

На стол выставляется 5(10,20) игрушек.

Ведущий: Я загадала игрушку, а вы должны сказать – это слева (справа) от машины (машинка стоит посередине).

1. Плоскостная: на листе (столе, доске) располагаются предметные картинки.

Дети мысленно делят лист бумаги по вертикали пополам.

Ведущий: У меня загадана картинка. Задавайте вопросы.

Дети: Это справа (слева) от середины?

Затем дети делят лист по горизонтали:

- Это ближе 9дальше) от меня?

Это слева (справа) от телевизора?

Это в верхней половине? (нижней половине?)

В средней группе используется большое количество картинок, игрушек, цифры, буквы.

*Достигнутые образовательные результаты.*

- дети интересуются окружающими предметами и активно действуют с ними; эмоционально вовлекаются в действия с игрушками и другими предметами, стремятся проявлять настойчивость в достижении результата своих действий;

- используют специфические, культурно фиксированные предметные действия - стремятся проявлять самостоятельность в игровом поведении;

- овладевают активной речью, включенной в общение; обращаются ко мне с вопросами и просьбами, понимают речь взрослых; знают названия окружающих предметов и игрушек;

- стремятся к общению со взрослыми;

- проявляют интерес к сверстникам; наблюдает за их действиями

- проявляют интерес к стихам, песням и сказкам, рассматриванию картинок, стремятся двигаться под музыку; эмоционально откликаются на различные произведения культуры и искусства;

- обладают установкой положительного отношения к миру, к разным видам труда, другим людям и к себе самому

4. Список использованных информационных источников

(включая Интернет-источники).

1)Модуль 2.

«ПЛАНИРОВАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ»

2)Модуль 3.

«СОВРЕМЕННЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

В ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ»

3)Соц[иальная сеть работников  
образования nsportal.ru](http://nsportal.ru/" \o "На главную) «ТРИЗ в детском саду» (Бирюкова Е.И.)

4)Со[циальная сеть работников  
 образования nsportal.ru](http://nsportal.ru/) « ТРИЗ - игры для дошкольников» (Черепанова Е.Н.)