Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение

детский сад № 8 г. Приволжска

Подготовила и провела

воспитатель

Санатарева А.А.

**СЛАЙД 2**

**Цель:**

* **показать педагогам возможность использования дидактических игр с элементами ТРИЗ-технологии при изучении сказок.**

**Задачи:  
1. передача опыта путем прямого и комментированного показа использования дидактических игр с элементами ТРИЗ-технологии при изучении сказок;**

**2. совместная отработка методических приемов использования дидактических игр с элементами ТРИЗ-технологии при изучении сказок.**

Добрый день, уважаемые педагоги! Я очень рада, что вы решили принять участие в нашем мероприятии.

Сегодня очень хороший, солнечный день. В нашем зале тоже солнышко, но пока без лучиков. Надеюсь, что в завершении мероприятия оно засияет.

**СЛАЙД 3**

**А начать наше мероприятие хочется словами:«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»**

В дошкольном возрасте у детей бурно развивается воображение, которое ярко обнаруживает себя в игре и при восприятии художественных произведений. Особенно детям дошкольного возраста нравятся сказки. Сказка занимает настолько прочное место в жизни ребёнка, что некоторые исследователи называют дошкольный возраст «возрастом сказок».

Сказка способствует формированию у детей нравственных понятий, ведь почти все дети отождествляют себя с положительными героями, а сказка каждый раз показывает, что хорошим быть лучше, чем плохим, что надо стремиться делать добро людям.

Сказка играет большую роль в эстетическом развитии детей дошкольного возраста, без которого немыслимо благородство души, чуткость к чужому горю, страданию. Благодаря сказке, дети познают мир не только умом, но и сердцем, и не только познают, но и откликаются на события и явления окружающего мира, выражают своё отношению к добру и злу.

Сказка учит детей мечтать, подчёркивать главное, индивидуальное в образе, обобщать существенные признаки, усиливает мыслительную деятельность. Сказочный вымысел всегда педагогичен. Он используется как средство воспитания лучших человеческих качеств. Сказка обогащает внутренний мир детей.

А для того, чтобы работа в этом направлении стала более эффективной, я использую дидактические игры.

**ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ**

**СЛАЙД 4**

Сейчас я предлагаю вам рассмотреть **сказки через дидактические игры с элементами ТРИЗ -технологии**. Это не только полезно, но еще и очень интересно. Но сначала разделимся на две группы. Спасибо.

Ну а теперь начнем наше путешествие на **сказочном поезде** с героями одной известной сказки. **А какой отгадайте.**

**ЗАГАДКА:**

В этом доме без забот  
Жили звери, только вот,  
Медведь к ним пришел потом,  
Поломал звериный дом.

Сейчас я хочу вам показать, какие ТРИЗ- игры можно использовать при изучении

сказки «Теремок», а также и при изучении любой другой сказки.

**СЛАЙД 5**

**Первая игра называется «Сказочный поезд» (смотри ПРИЛОЖЕНИЕ)**

**Цель этой игры:** 1) развивать умения находить лишнее;

2) развивать память, логическое мышление, речь;

3) учить выстраивать линию развития сюжета знакомой сказки, делать несложные умозаключения.

**Задание для 1 группы:** Все ли пассажиры этого сказочного поезда являются героями этой сказки?

**Задание для 2 группы:** Расставьте сюжетные картинки к сказке в правильной последовательности.

Попробуйте представить себя в роли детей и выполните эти задания.

**СЛАЙД 6**

Героев сказки мы повторили.

**И следующая игра «Цепочка ассоциаций» (смотри ПРИЛОЖЕНИЕ)**

Эта игра развивает речь дошкольников, мышление, внимание.

**Вариант 1:**Воспитатель предлагает детям ассоциацию из слов, а дети продумывают к какому сказочному герою подходит это описание. Попробуем. Участники мастер-класса отгадывают героев, а ведущий показывает картинки с их изображением .

1. Рыжая плутовка хитрая да ловкая (лиса)
2. Злой и страшный серый зверь,

Водится в лесу теперь,  
Но он бедный и голодный,  
Хоть страшный и проворный... (волк)

1. Большой и мохнатый, неуклюжий, косолапый (медведь)
2. Зверь ушастый, летом серый,  
   А зимою снежно-белый.

Боится волка и лису. (заяц)

1. Скользкая, мокрая, зеленая квакушка, выпуклые глазки, кривые лапки (лягушка)
2. Малышка в серой шубке, с длинным хвостом и остренькими зубками. (мышь)

**Может быть и другой вариант : Опиши этого героя (какой он?).**

Ведущий показывает картинку с изображением сказочного героя, а участники характеризуют его.

**СЛАЙД 7**

В продолжение этой темы можно использовать и другую игру. Ведь герои **сказок** обладают различными чертами характера. А выявить их нам помогает **игра «Черное-белое» (смотри ПРИЛОЖЕНИЕ)**

Ведущий раздает участникам картинки с изображением сказочных персонажей и дает время подумать, какими качествами обладает этот герой. Потом поднимает карточку с изображением белого домика, и они называют положительные качества сказочных героев (по очереди), затем поднимает карточку с изображением черного домика и участники перечисляют их отрицательные качества.

**НАПРИМЕР,**

**Как вы думаете, что дети могут сказать про этих героев?**

1 группа -лиса , мышка, волк

2 группа –медведь, заяц, лягушка

**СЛАЙД 8**

Усвоить *«противоположные значения»*  помогает **игра «Волшебный мяч» (смотри ПРИЛОЖЕНИЕ)**

Я назову вам слово и кину мяч, а вы – антоним этого слова и вернете мяч мне.

**СЛАЙД 9**

Можно использовать **игру «Исправь ошибку сказочника» (смотри ПРИЛОЖЕНИЕ)**

Я произношу предложение, в котором сопоставляются два предмета *(объекта)*. Вам необходимо исправить ошибку, предложив два правильных варианта суждения. Например: «Внучка маленькая, а бабушка старенькая .В первой части сравнения сказано о росте, а во второй части – о возрасте.

Как же будет правильно? (внучка маленькая, а бабушка большая или внучка юная, а бабушка старенькая»)

Проверим ваши способности. Я читаю выражение, а вы исправляете ошибки.

•1 группа-Лиса хитрая, а Колобок жёлтый;

2 группа- Гулливер высокий, а Дюймовочка маленькая;

1 группа- Заяц серый, а петушок смелый;

2 группа- Дюймовочка лёгкая, а ласточка большая и т. п.

**СЛАЙД 10**

В работе со сказками вы можете использовать **игру «Да-нет-ка» (смотри ПРИЛОЖЕНИЕ)**

**Цель этой игры-** учить находить задуманный предмет, отсекая лишние признаки. Воспитатель (а может и старший дошкольник) загадывает какой-то предмет, а дети с помощью наводящих вопросов отгадывают этот предмет. Ответ на вопрос может быть только да или нет. Если нельзя ответить да или нет, то вопрос перефразируется. Лишние предметы постепенно убираются.

**Попробуем.** Посмотрите на таблицу, там изображения героев сказки. Сегодня мы поиграем с одним из этих героев. Отгадайте с каким? Вы задаете мне вопросы, на которые я могу ответить только да или нет.

Начнем (по очереди).

**СЛАЙД 11**

Этот сказочный герой предлагает вам поиграть в другую **игру «Вертолина» (смотри ПРИЛОЖЕНИЕ)**

**Цель игры:** расширять и активизировать словарный запас детей, закреплять знание сказок.

Герои сказки «Теремок» встречаются и в других сказках.

На плотных цветных листах картона приклеиваются иллюстрации из сказок, в которых встречаются герои сказки «Теремок». Листы картона соединяются между собой. Количество их может быть разным.

Я зачитываю отрывки из сказок или загадываю загадки, вы отгадываете название сказок.

Ну, что, поиграем?

Я начну, а вы кончайте,

На загадки отвечайте.

1. Группа

В гости к бабушке пошла,

      Пирожки её понесла.

      Серый волк за ней следил,

      Обманул и проглотил. ( «Красная шапочка»)

1. Группа

Летела стрела и попала на болото,

А в этом болоте поймал ее кто-то.

Кто распростился с зеленой кожей?

Сделался мигом красивой-пригожей. (Царевна-лягушка)

1. Группа

Рыжая плутовка, хитрая, да ловкая

К дому подошла- обманула петуха.

Унесла его в темные леса,

За высокие горы, за быстрые реки. (Петушок-золотой гребешок)

1. Группа

В лес с подружками пошла,   
Ягоды, грибы нашла,   
От подружек отделилась,   
В чаще леса заблудилась.   
Дом увидела – вошла,   
Там поела, спать легла.   
И не ведала о том,   
Что медведи жили в нём. (Три медведя)

1. Группа

Эта девочка – малышка

      В большой лилии спала.

     Её ночью злая жаба

      К себе в болото унесла? ( «Дюймовочка»)

1. Группа

Был он весел, был он смел  
И в пути он песню пел.  
А когда малыш в лесу  
Встретил рыжую лису,  
От нее уйти не смог.  
Что за сказка? (Колобок)

Все сказки угадали, вертолину выкладываем на стол. В середину ставим юлу. Крутим по очереди и называем героев той сказки, на которую показала стрелка.

**СЛАЙД 12**

Очень интересна для детей дошкольного возраста **игра «Загадочные круги» (смотри ПРИЛОЖЕНИЕ)**

**Цель игры:** закреплять знание текстов знако­мых сказок, учить изменять текст сказки в зависимости от введения новых объектов;развивать интерес, мышление, воображение, речь.

Начинать играть можно уже с детьми 4 года жизни. Для работы с детьми четвертого года жизни целесообразно брать только два круга разного диаметра с 4 секторами на каждом. В работе с детьми пятого года жизни ис­пользуют два-три круга (4-6 секторов на каждом).Дети седьмого года жизни вполне справляются с заданиями, в которых ис­пользуются три-четыре круга с 6-8 секторами на каждом. Работу целесообразно проводить вне занятий в качестве игровых упражнений (индивидуально или с подгруппами детей). На сектора прикрепляются иллюстрации сюжетов сказок, героев, сказочных предметов, мест действия.

Работа состоит из двух час­тей: 1) уточнение имеющихся знаний в оп­ределенных областях (реальное задание - РЗ);

2) упражнения на развитие воображе­ния (фантастическое задание - ФЗ).

**Рассмотрим несколько вариантов.**

**Вариант 1:**здесь кругов только два. На них по 6 секторов. На первом изображены герои сказки «Теремок», а на другом- иллюстрации из других сказок, в которых тоже встречаются эти герои. Это вариант для средней группы.

**Вариант 2:** а здесь уже три круга по 6 секторов на каждом. На первом изображены герои сказки «Теремок», на втором- иллюстрации из других сказок, где встречаются эти герои, на третьем - предметы, которые могут принадлежать этим героям. Это вариант для старшей - подготовительной групп.

**Реальное задание:** *в первом варианте* -в какой сказке встречается этот герой?

*во втором варианте*- в какой сказке встречается этот герой и какой предмет ему принадлежит?

**Фантастическое задание: раскручиваем круги и смотрим, что оказалось под стрелкой. В сказку «….» попал новый сказочный герой. Измените сюжет сказки. Посовещайтесь несколько минут.**

*Работа в группах.*

Посмотрим, какую сказку придумали вы (рассказывает 1 группа, потом 2 группа).

Нельзя не отметить универсальность игрового пособия: используя лишь несколько кругов, можно получить разные варианты игры. Карточки легко снимаются и меняются.

**СЛАЙД 13**

Очень увлекает детей ТРИЗ- **игра «Чудо-яблонька» (смотри ПРИЛОЖЕНИЕ)**

Она формирует у детей самостоятельность и творческое воображение при придумывании решений проблемных сказочных ситуаций, опираясь на «таблицу признаков» объектов.

Многие герои сказки «Теремок» встречаются и в других сказках, например «Колобок». Колобок бежит по лесу и встречается с разными героями. Но на пути видит яблоньку, на ней чудо- яблочки с признаками. Дети обсуждают, какой колобок по этим признакам (цвет, влажность, температура, форма, размер, рельеф, части).

Давайте вспомним какой Колобок **( описываем по этим признакам**).

* А как закончилась сказка «Колобок»? Почему?

-А вот волшебные яблочки  **помогут Колобку защититься от зверей**!

Далее придумываются фантастические варианты по «спасению **Колобка**».

Каким он может быть по «рельефу», чтобы его не съели (  колючим, липким и т. д.)

\* по цвету,

\* по «влажности»,

\* по признаку «части» ,

\* по «размеру»  и т.д.

Также можно спасать и других сказочных героев (репка, аленький цветочек, золотая рыбка, козляток и т.д.)

Дети любят сказки о животных. Кот, петух, заяц, лиса, волк, медведь наиболее знакомые детям животные. Своим содержанием сказки дают детям знания о природе, животных. Дети узнают об образе жизни животных, об их повадках, о том, какие черты присущи тому или иному зверю. Ведь многие интересные особенности поведения животных, произрастания растений, суть некоторых явлений неживой природы, недоступны для наблюдения и здесь на помощь приходит сказка. Детям старшего дошкольного возраста можно рассказать об особенностях жизни животных в природных условиях, о том, как они устраивают свои жилища, заботятся о своих детёнышах, добывают пищу. Также можно объяснить значение животного в природе.

**СЛАЙД 14**

А сделать это лучше с помощью метода системный оператор. Метод системного оператора (а по- другому, **«Чудесный экран»)** позволяет посмотреть историю создания предмета, разложить предмет по деталям, а так же заглянуть в будущее предмета. **(смотри ПРИЛОЖЕНИЕ)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **6.Частью чего объект являлся в прошлом?** | **4.Частью чего объект является?** | **5.Где используется**  **объект?** |
| **1.Из чего сделан объект?** | **Объект**  **Свойства**  **Функции** | **2.Для чего может быть использован объект?** |
| **7.Из каких частей объект состоял в прошлом?** | **3.Из каких частей объект состоит?** | **8.Каким может быть объект?** |

**Цель игры:** [развивать](http://50ds.ru/psiholog/3062-kak-razvivat-poznavatelnuyu-aktivnost-detey-doshkolnogo-vozrasta.html) системное мышление, формировать [познавательный интерес](http://50ds.ru/psiholog/7698-razvivaem-poznavatelnyy-interes--konspekty-zanyatiy-po-femp-s-ispolzovaniem-blokov-denesha.html) к окружающему миру.

На одном из занятий мы сочиняли с детьми сказку про занимательную книжку, а перед этим мы, используя игру «Чудесный экран», узнали, как они появляются и какими бывают. Посмотрите, как мы это делали (слушатели вовлекаются в игру).

Часто с детьми сочиняем сказки про различные предметы (посуду, мебель, бумагу, транспорт и т.д.), а используя эту игру, узнаем об предметах подробно.

**СЛАЙД 15**

Очень нравится детям **игра «Сказочный кубарик» (смотри ПРИЛОЖЕНИЕ)**

Начинать играть можно со средней группы.

**Цель:**1) развивать активную речь, коммуникативные навыки, обогащать словарь;  
 2) составлять грамматически правильные предложения;

3) узнавать сказочные ситуации;

4) развивать детское речевое творчество;

5) воспитывать интерес к сказке;

6) активизировать ребенка использовать в речи прилагательные; слова, обозначающие действия.

Суть ее заключается в том, что нужно подбросить кубик со словами «Вертись, крутись- на бочок ложись!» и отгадать, что изображено на верхней грани.

Варианты этой игры могут быть разные. Мы сейчас попробуемотгадать названия сказок, которые будут выпадать на верхней грани.

**СЛАЙД 16**

Не менее интересна для старших дошкольников остается **ТРИЗ-игра «Волшебная дорожка» (смотри ПРИЛОЖЕНИЕ)**

**Цели:**обучать составлению творческих рассказов на основе знакомого сюжета; формировать умения коллективного обсуждения общей проблемы; развивать связную речь; активизировать творческое воображение; включить в процесс познания все доступные для ребенка мыслительные операции и средства восприятия (анализаторов, причинно-следственных выводов).

**Попробуем –поиграем:**

В: А вот и герои нашей сказки

Сестрица и братец, которого похитили гуси-лебеди

* Из какой они сказки?
* А давайте пофантазируем и придумаем свою необычную сказку с этими героями.
* Наши герои направляются на «волшебную дорожку». Цифра на дорожке определяет последовательность рассказывания сказки: «Что сначала, что потом».

С чего сказку начнем, как продолжим и чем закончим. Отвечая на вопрос, вы выбираете конверт с цифрой, в котором лежат картинки, помогающие вам ответить.

Зашла сестрица в домик Бабы-Яги, увидела братца.

Выберите, каким могла увидеть сестрица братца.

**Конверт №1.** Выберите картинку, лишнее уберите обратно в конверт.

Выложите картинку на «волшебную дорожку».

Взяла братца за руки и побежала. Чтобы сказка была интересней, выберите средство передвижения для них, на котором они отправились в путь.

Выберите картинку из **конверта №2** и выложите на дорожку.

Все было хорошо, но тут случилось… Подумайте, с каким препятствиям встретятся герои.

Выберите картинку из **конверта №3** и выложите на дорожку.

Мы выбрали препятствие, но без помощи не обойтись.

Что делать, что или кто поможет нашим героям.

Выберите картинку из **конверта №4** и выложите на дорожку.

Подумайте, чем закончится ваша сказка.

Выберите картинку из **конверта №5** и выложите на дорожку.

Вот мы ее с вами собрали, а теперь с помощью «волшебной дорожки» попробуйте ее рассказать. Сначала своей команде. Обговорите, кто сначала будет рассказывать, кто потом, кто ее закончит.

Звучит спокойная музыка, играющие начинают работать в командах. А потом рассказывают вслух.

**СЛАЙД 17**

Не менее интересна для детей **игра «Волшебный домик».**

**Цель:**

* закреплять знания детей о добродетелях, о свойствах различных предметов;
* расширять активный словарь детей.

**Варианты игры могут быть разные:**

Например,

1. ведущий называет качество характера (доброта, отзывчивость, трудолюбие и т.д.), а участники по очереди выбирают из большого числа картинок изображения сказочных героев, которые проявляют это качество. При этом они обосновывают свой выбор. Выбранные картинки с изображенными героями прикрепляются к окошечкам домика .
2. рассели сказочные геометрические фигуры.
3. ведущий прячет в домике предмет из сказки (яблоко, пирожок, гриб и т.д.). Нужно определить его на ощупь и описать.
4. А иногда мы с ребятами сочиняем небольшие сказки. Например, посадил дед весной овощи. Осенью выросли ароматные, душистые, вкусные…. Догадайтесь, что? Опускаем руку в домик, берем один предмет, на ощупь определяем, что это.

**СЛАЙД 18**

А сейчас, чтобы вы могли отдохнуть, предлагаю **игру «Теремок на новый лад» (смотри ПРИЛОЖЕНИЕ)**

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

**Вариантов игры может быть несколько:**

Вместо животных в домике могут поселиться ягоды (или фрукты), овощи, разные виды машин, геометрические фигуры, домашние животные и т.д.

А сейчас я вам предлагаю **ту** же самую сказку, но на новый лад. Перед вами карточки, на которых изображены геометрические фигуры. Пофантазируйте и превратите эти овалы в героев сказки «Теремок» (нарисуйте им лапки, уши, нос, глаза и т.д.).

А теперь поиграем в сказку. Я начну, а вы продолжайте. Вы можете попасть в теремок только в том случае, если определите сходство между животными (героями сказки).

Спасибо, за такое интересное представление.

**СЛАЙД 19**

**Вывод:**

**В завершение хочется сказать, что** используя игры с элементами ТРИЗ -технологии, я заметила, что у детей повысился уровень развития интеллектуальных способностей, памяти, внимания, воображения, речи, логического мышления, повысилась исследовательская активность. ТРИЗ- игры детям очень интересны. Не бойтесь использовать их в работе.

«Учите – играя, а воспитывайте детей любя!»

**СЛАЙД 20**

В завершение хочу поблагодарить всех за поддержку, за терпенье, за улыбки, за веселье. Очень хочется, чтобы наше солнышко тоже улыбнулось и заиграло своими лучиками. Прикрепите их к солнышку. Если вы считаете, что мероприятие было интересным, и вы получили много полезной информации, то прикрепите желтый лучик. Если мероприятие не понравилось, не было никакой полезной информации - голубой. Спасибо.

Список использованной литературы:

1. Альтов Г.С. И тут появился изобретатель. - М.: Детская литература, 1984 г. - 243 с.   
  
2. Альтшуллер Г.С. Найти идею. Введение в теорию решения изобретательских задач. - Новосибирск: Наука, 1991 год. - 223 с.   
  
3.  Гуткович И.Я. Методическое пособие по организации и проведению развивающих занятий с дошкольниками. сборник конспектов занятий воспитателей Центра. -Ульяновск, 1996г. -100 с.   
  
4. Мурашковска И.Н. Развивающие игры. Игра "Теремок". -Рига 1994 г.   
  
5.  Нестеренко А.А. Страна загадок. - Ростов-на-Дону, 1993г. - 32 с.   
  
6.  Поддъяков Н.Н., Сохин Ф.А., Умственное воспитание детей дошкольного возраста. - М, 1998 г.   
  
7.  Программа воспитания, обучения дошкольников и формирования у них диалектического способа мышления. сост. Н.И.Ардашева, И.Я.Гуткович, Т.А.Сидорчук, О.Н.Тарасова. -Ульяновск, 1995г. -67с.   
  
8. Саламатов Ю. П. Как стать изобретателем. 50 часов творчества. - М.: Просвещение, 1990 г.   
  
9. Салмина Н.Г. Знак и символ в обучении. - М, 1998.   
  
10. Самойлова О.Н. Технологические цепочки по использованию методов РТВ в работе с дошкольниками. пособие для воспитателей и методистов дошкольных учреждений. -Ульяновск, 1996г. -39с.   
  
11. Сидорчук Т.А. К вопросу об использовании элементов ТРИЗ в работе с детьми дошкольного возраста. изд. 2, - Ульяновск, 1991г.- 52с.   
  
12. Сидорчук Т.А., Мушарапова Л.А. Некоторые пути формирования системного мышления у детей старшего дошкольного возраста в сб. Проблемы образ. в системе детский сад - школа: традиции и инновации, -г. Ростов-на-Дону, 1994г. - стр.75-77.   
  
13. Сидорчук Т.А. Программа формирования творческих способностей дошкольников: Пособие для педагогов детских дошкольных учреждений. - Обнинск: ООО "Росток", 1998. -64 с.   
  
16. Сидорчук Т.А. Технология обучения дошкольников умению решать творческие задачи. -Ульяновск, 1996г. -152с.