Мастер-класс

«Технология ТРИЗ как средство развития познавательного интереса старшего дошкольника»

**Цель:**

познакомить педагогов с некоторыми методами ТРИЗ-технологии, используемых в практической деятельности.

**Задачи:**

- активизировать и поддерживать творческий потенциал педагогов;

- стимулировать использование полученных знаний и практических умений в профессиональной деятельности;

- повысить компетентность педагогов в сфере инновационных технологий.

**Материалы и оборудование:** магнитная доска, карточки с изображением предметов, карточки со словами, альбомные листы, фломастеры, музыка, оценочный материал для рефлексии.

**Ход мастер-класса:**

**Приветствие**

Добрый день, уважаемые коллеги! Я рада приветствовать вас на нашем **мастер-классе**. Мне очень хочется, чтобы вы получили для себя полезную информацию, которую сможете использовать в своей работе и поделиться своим опытом.

«Жил мудрец, который знал все. Один человек захотел доказать, что мудрец знает не все. Зажав в ладонях бабочку, он спросил: мертвая она или живая?». А сам думает: «Скажет живая – я ее умерщвлю, скажет мертвая – выпущу: Мудрец, подумав, ответил: *«Все в твоих руках»*».

Вот так и в наших руках имеется возможность создать в детском саду такую атмосферу, в которой ребенок сможет проявить себя творчески.

**Теоретическая часть**

Тема моего мастер-класса: «Технология ТРИЗ как средство развития познавательного интереса старшего дошкольника».

Для развития познавательного интереса детей я выбрала ТРИЗ-технологию. ТРИЗ - теория решения изобретательских задач. Для дошкольников - это система коллективных игр, занятий и заданий, позволяющих развивать у них познавательный интерес, творческие способности, мышление, нестандартное видение мира. Технология позволяет осуществить естественным образом личностно-ориентированный подход, что особенно актуально в контексте ФГОС ДО.

Девизы тризовцев – «Можно говорить все!», «Творчество во всём!»

**Практическая часть**

Для более полного представления о приемах ТРИЗ я предлагаю вам поиграть. И я приглашаю 5 человек. Зрителей я тоже попрошу принять участие в мастер-классе. Пока я с фокус группой буду проводить игры, я предлагаю вам подумать, какие цели были поставлены мною в этих играх. Итак, начнем.

**1. Игра *«*Теремок»**

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

Ход игры: каждый участник получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного из участников хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку и проводят с хозяином следующий диалог:

- 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, что у на с тобой общего, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. После этого он заходит в теремок, а к хозяину обращается следующий участник игры. И так, пока все не зайдут в теремок. Если кто-то не сможет ответить хозяину, остальные могут помочь.

Молодцы! Вот такая необычная сказка у нас получилась. Присаживайтесь за стол.

**2. Игра «Что бы это могло быть?»**

Цель: активизировать словарный запас из нескольких ассоциативных полей.

Ход игры:ведущий предлагает детям ассоциацию из 2-х прилагательных, а участники придумывают объект, к которому могли бы подходить данные свойства.

Например: круглое + сладкое (печенье, конфета, яблоко, зефир, торт, пирожное…)

Круглый +звонкий = (бубен, мяч, колокольчик, будильник, таз, крышка от кастрюли…)

Пушистый +серый= (котенок, клубок, щенок, свитер, варежки…)

Гладкий +холодный= (снег, лед, сосулька, кастрюля, утюг, стекло, …)

Красное+ круглое = (ягоды, шар, мяч, витамины, бусы…)

Сладкое + большое = (шоколадка, вата, конфета, торт, мама…)

Сильный-добрый= (Бармалей, Змей Горыныч, хулиган, волк, Кощей…)

Спасибо! А сейчас мы и поиграем, и немножко отдохнем.

**3. Игра «Волшебные картинки»**

.

Цель*:*развивать воображение, мышление, находя в нарисованных линиях образы (рисовать с закрытыми глазами).

Ход игры:Участники закрывают глаза. Будет звучать приятная музыка. Под эту музыку они будут рисовать на листе бумаги фломастером любые линии. Когда музыка закончится, нужно посмотреть на свой рисунок и найти в нем знакомые предметы, образы животных, людей и т.д.

Необходимо их закрасить и дорисовать им необходимые части. А теперь, покажите и расскажите, что у вас получилось.

Замечательные работы у вас получились.

**Итог**

Уважаемые участники моего мастер-класса, я прошу вас взять смайлики и подойти ко мне.

Спасибо большое вам за участие. Подвести итог я предлагаю следующим образом:

дополните предложения: ответьте, пожалуйста, каждый -

На мастер классе я…….

Самым интересным для меня сегодня было….

И в своей дальнейшей работе я…

**Рефлексия**

Уважаемые коллеги, прошу вас оценить мой мастер класс.  Если вам мастер – класс понравился, прикрепите на доску желтый смайлик, если осталось что –то непонятным - зеленый, если вам совсем ничего не понятно, то синий.

Спасибо за внимание! На память о нашем мастер классе примите эти буклеты.

Уважаемые педагоги, проходите на свои места.

А теперь я обращаюсь к зрителям. Вы просмотрели 3 игры. Какие же цели были поставлены?

1. «Теремок»

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

2. «Что бы это могло быть?»

Цель: активизировать словарный запас из нескольких ассоциативных полей.

3. «Волшебные картинки»

Цель*:*развивать воображение, мышление, находя в нарисованных линиях образы (рисовать с закрытыми глазами).

Молодцы! Спасибо за участие и внимание!