

1 слайд:
Мастер -класс

«Развитие инициативности и самостоятельности в сюжетно-ролевой игре посредством ТРИЗ-технологии придумывания сказок «Радужные истории».

2 слайд.

Социальный заказ государства к системе образования выражен в основных нормативно-правовых документах Законе Российской Федерации «Об образовании», ФГОС дошкольного образования — это воспитание инициативного, ответственного человека, готового самостоятельно принимать решения в ситуации выбора.

3 слайд

ФГОС дошкольного образования определяет игру как сквозной механизм развития ребенка, посредством которого реализуется формирование социально-значимых возрастных характеристик, представленных на слайде

4 слайд

Свободная сюжетно-ролевая игра — самая заманчивая для дошкольников деятельность. Важную роль в этом процессе играют материалы, активизирующие самостоятельную игровую деятельность детей.

5 слайд

Учитывая эти подходы, создала в группе игровой материал — ТРИЗ технологии придумывания сказок «Радужные истории». Его цель — научить ребенка мыслить системно, развивать творческое и логическое мышление, речь. ТРИЗ технология придумывания сказок были разработаны профессором Берлинского университета Э.Кунце в 1932г. Суть его заключается в построении текста сказочного содержания с помощью наугад выбранных наугад объектов. Цель ТРИЗ — научить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов и развитие творческого и логического мышления и речи.

ТРИЗ – теория решения изобретательских задач.

Данный материал способствует организации с детьми игры-придумывания, которая позволяет освоить новый способ — творческое комбинирование разнообразных событий, а также новые возможности сюжетно-ролевой игры.

Дети связывают в единую сюжетную линию случайно выбранные объекты, составляют сказочный текст по модели, в которой присутствуют герои, имеющие свои цели; их друзья, помогающие эти цели достигнуть; определенное место.

В семь разноцветных коробочек (*спектр цветов радуги*) помещаются предметы: персонажи, картинки, объекты, изображения территорий. Данный дидактический материал позволяет в совместной игре с детьми формировать у них новый способ игровых умений — совместное сюжетосложение. Познакомлю вас с алгоритмом придумывания сказок.

6 слайд

Алгоритм «Радужные истории»:

1. Коробка красного цвета.

Цель: выбор и характеристика главного героя (*героев*).

2. Коробка оранжевого цвета.

Цель: выбор «*территории игры*», где будет происходить игровое действие

7 слайд

3. Коробка желтого цвета.

Цель: выбор жилища, его строительство.

4. Коробка зеленого цвета.

Цель: выбор места путешествия.

8 слайд

5. Коробка голубого цвета.

Цель: выбор транспорта для путешествия.

6. Коробка синего цвета.

Цель: выбор персонажа для неожиданной встречи.

9 слайд

7. Коробка фиолетового цвета.

Цель: выбор случая.

Предполагаемые вопросы воспитателя:

- Что могло случиться? Что произошло дальше?

С данным материалом с удовольствием играют дети, как младшего, так и старшего дошкольного возраста.

10 слайд

Младшим дошкольникам еще трудно самостоятельно развивать игру-фантазию в речевом плане без опоры на предметные действия.

11 слайд

«Радужные истории» - это определенная опора.

12 слайд

Данный алгоритм позволяет воспитателю развернуть совместную игру-придумывание с детьми, **13 слайд** создать атмосферу неожиданности, сюрприза, юмора.

14 слайд

В старшем дошкольном возрасте дети активно взаимодействуют со сверстниками и взрослыми, участвуют в совместной игре, способны договариваться, учитывая интересы других, стараются разрешать конфликты. Дети могут изготавливать своими руками атрибуты к игре, проявлять творческие способности, конструктивные навыки, играют более бережно.

А сейчас я приглашаю вас принять участие в мастер-классе «Придумывание сказок «Радужные истории».

Цель мастер-класса: повышение компетентности педагогов в применении методов ТРИЗ в совместной деятельности педагога с детьми.

Задачи:

- познакомить педагогов с технологией ТРИЗ;

- побудить к использованию методов и приемов ТРИЗ в совместной деятельности педагога с детьми;

- сформировать у участников мастер – класса мотивацию на использование технологии ТРИЗ.

Перед вами 7 коробочек спектра цветов радуги, и мы начинаем придумывать свою сказочную историю. Первый участник начинает с красной коробочки.

1. Коробка красного цвета.

Цель: выбор и характеристика главного героя (*героев*).

Предполагаемые вопросы воспитателя:

- Жил - был кто? Из красной коробки дети достают фигурку человечка, животного и т.д. (*любые предметные игрушки, которые есть в группе*).

- Он один жил? (*Если решаем, что необходимо создать семью или компанию главному герою, то достаются еще фигурки*).

- Чем он занимался (*занимались*)?

Персонажам, при необходимости, даются имена. На данном этапе ребята уже определяют для себя предварительные роли, выбирают персонажи.

2. Коробка оранжевого цвета.

Цель: выбор «*территории игры*», где будет происходить игровое действие. Предлагаю следующему участнику выбрать эту территорию.

Предполагаемые вопросы воспитателя:

- Где жил наш герой (*герои*)?

Из оранжевой коробки достается картинка с изображением части игровой территории (как один из вариантов – использование пазлов с соответствующей картинкой, из пазлов дети ее выкладывают).

3. Коробка желтого цвета.

Цель: выбор жилища, его строительство. Предлагаю следующему участнику выбрать

Предполагаемые вопросы воспитателя:

- В каком жилище будет жить наш герой? (*Из желтой коробки достается картинка с изображением жилища*).

- Из чего можно построить жилище?

Дети на игровой территории строят жилище для героев, дополняют необходимыми объектами.

4. Коробка зеленого цвета.

Цель: выбор места путешествия.

Предполагаемые вопросы воспитателя:

- Куда в путешествие может отправиться герой? Зачем?

Из зеленой коробки достается картинка с изображением другой территории, (как один из вариантов – использование пазлов с соответствующей картинкой, из пазлов дети ее выкладывают).

5. Коробка голубого цвета.

Цель: выбор транспорта для путешествия.

Предполагаемые вопросы воспитателя:

- На чём герой отправится в путешествие?

Из голубой коробки достаётся транспортное средство. Обсуждается, как и кто отправится в путь, что необходимо для путешествия.

6. Коробка синего цвета.

Цель: выбор персонажа для неожиданной встречи.

Предполагаемые вопросы воспитателя:

- Кого встретил герой?

Из синей коробки достаются еще фигурки персонажей. Дайте ему имя, какой у него характер. Он был(а) один(на)?

7. Коробка фиолетового цвета.

Цель: выбор случая.

Предполагаемые вопросы воспитателя:

- Что могло случиться? Что произошло дальше?

Из коробки фиолетового цвета достаётся картинка с изображением *«случая»*. Это может быть сундук с золотом, атрибуты волшебников и сказочных, героев, природного явления и т.д.

После фиолетовой коробки начинается следующим этапом работы усовершенствование игровой территории и обыгрывание составленных фантазий, их дальнейшее развертывание детьми. Здесь задача воспитателя стать партнером в игре, взяв на себя роль того или иного персонажа.

Спасибо, уважаемые коллеги, за невероятно интересную сказку. Хочется добавить, что по окончанию игры обсуждается с детьми нравственное поведение героев (*правило*). Например: *«Вместе и беда легче переносится»*, *«Друзья познаются в беде»*, *«Свет не без добрых людей»*.

ТРИЗ можно использовать в совместной деятельности взрослого и детей, в самостоятельной деятельности, при проведении режимных моментов. В своей практике удачным временем для организации самостоятельной игровой деятельности считаю вторую половину дня.

15 слайд

Проводимая работа с детьми по развитию инициативности и самостоятельности в сюжетно-ролевой игре позволяет сформировать важные новообразования дошкольного возраста для успешного обучения ребенка в школе:

- Формирование внутреннего плана деятельности.
- Формирование произвольности
- Развитие познавательного мотива.
- Формирование способности к организации самостоятельной и совместной деятельности.

16 слайд