**Автор: воспитатель высшей квалификационной категории**

**МБДОУ д/с №43 (корпус 2) г. Сарапула УР**

**Смирнова Елена Вячеславовна**

**ЭКСПРЕСС ВЫСТУПЛЕНИЕ по теме «Игровые образовательные технологии их значение в процессе обучения в контексте преемственности дошкольного образования и начальной школы»**

**Игровые технологии ТРИЗ**

 В работе с детьми дошкольного возраста мы активно используем игровые ТРИЗ технологии, которые позволяют развивать интегративные качества детей, являющиеся предпосылками универсальных учебных действий.

 Вашему вниманию предлагаем использование методов морфологического анализа и системного оператора.

1. Основная идея **морфологического анализа** состоит в том, что структура любого знания определяется небольшим числом изначальных понятий. Комбинируя эти понятия можно вывести все знания о мире.

 **Цель этого метода** – выявить все возможные варианты решения определенной проблемы, которые при простом переборе могли быть упущены.

 Обычно для морфологического анализа строят морфологический ящик, т.е. многомерную таблицу. С помощью морфологических таблиц дети создают многообразные варианты фантастических животных, птиц, новую подвижную игру, оригинальную роспись, составляют слова и предложения, придумывают истории, небылицы. (*обратить внимание на таблицы)*

 Помимо морфологических таблиц, в качестве их варианта можно использовать **круги Луллия.**

в **старшей гр**. используются 3-4 круга с 6-8 секторами; в **подг.гр**. может быть и 4 круга с 8 секторами. На секторах прикрепляются картинки по рассматриваемой теме.

Дети раскручивают круги, совмещая по стрелке нужный вариант (РЗ – реальное задание), хаотично раскручивают (ФЗ – фантастическое задание)

Выбор оригинальных идей. Организация практической деятельности, экспериментирования, проектной деятельности.

Помимо картинок на секторах кругов мы используем и символы, и модели, в **подг.гр**. дети печатают слова.

 Этот метод мы используем в таких играх, как «Подбери место обитания», «Найди заданный звук в начале, середине, конце слова», «Чей дом?», «Чей нос, чей хвост?», «Назови сколько», «Придумай новую игру с мячом» и т..д.

**Игра «Расколдуй фигуру» (с блоками «Дьенеша»)**

Другой вариант игры (Пирамидка круги Луллия)

1. По принципу **системного подхода** мы с детьми уточняем, знакомимся, закрепляем, формируем представления о природе, об окружающем предметном мире, о самом человеке, для этого мы используем **системный оператор.**

 СИСТЕМНЫЙ ОПЕРАТОР дает девятиэкранную систему представлений о строении, взаимосвязях, этапах жизни системы. Наше мышление вооружается многоэкранным, всеохватывающим инструментом видения причинно-следственных взаимосвязей. Это достаточный минимум, чтобы ребенку получать первое общее представление о системе и ее окружении.

 И 9 экранов «волшебного телевизора» очень удобны в работе с детьми. Порядок рассматривания той или иной системы может быть произвольный, но вместе с тем в ТРИЗ придерживаются определенной последовательности:

6 3 9

4 1 7

5 2 8

 Вертикальные экраны заполняются на любом уровне для одного и того же отрезка времени. Заполнение экранов надсистемы очень зависит от угла зрения. На одно и то же можно смотреть разными глазами.

 При заполнении волшебного телевизора кратность временных отрезков может смещаться. Может быть кратность – год, месяц, «юность – зрелость – старость» или «рождение – жизнь – смерть». Здесь не обойтись без системных переходов. Можно играть и в сторону уменьшения кратности: «весна: март, апрель, май». Можно еще уменьшить кратность – начало месяца, середина, конец; а можно месяц на недели разделить; недели на дни: дни на утро, день, вечер, ночь… Путешествовать можно не только во времени, но и в пространстве. (приведу пример использования системного оператора по теме «Человек»)

 Тематика системных операторов и тризовских игр по закреплению представлений об окружающем мире осуществляю в комплексе с поисково-экспериментальной, проектной деятельностью, чтением художественной литературы, проведением сюжетных, подвижных игр.