**Занятия и игры сиспользованием ТРИЗ- технологии.**

Каждый ребенок изначально талантлив и даже гениален,

но его надо научить ориентироваться в современном мире, что бы при минимуме затрат достичь максимума эффекта. (Альтшуллер)

Безусловно педагог заинтересован в том, чтобы детям на занятии было не скучно, а задания они выполняли максимально осознанно, проявляя при этом самостоятельность и творческое начало.

Принципиальное отличие ТРИЗ от общепринятых традиционных методов обучения и воспитания – стремления сформировать эвристический навык самостоятельного поиска ответов на вопросы обнаружения проблемного зерна задачи, а не воспроизведения автоматического и бездумного алгоритма предложенного взрослыми.
Для Развитие творческого воображения используются такие приемы как импровизация, сказкотерапия которая является так же средством развития речи Структура сказкотерапевтического занятия содержит обязательный ритуал «входа в сказку» (настрой), основную часть, где используются приемы работы со сказкой, приемы и упражнения для развития вербального воображения ребенка, и ритуал «выхода из сказки». Подобная структура занятия создает атмосферу «сказочного мира», настрой на работу с метафорой. Во время занятий активно практикуются как коллективные, так и индивидуальные формы работы.

В Изобразительной и практической деятельности — использование нетрадиционных техник (пальчиковая и ладошковая техники, кляксография, батик, граттаж) и материалов (пластин, нитки, ракушки, камушки, крупы и т. д.).

Занятие по технологии ТРИЗ проводится в таких же временных рамках (15 минут — младшая группа, 20 минут — средняя, 25–30 минут — старшая и подготовительная), что и традиционное и по аналогичной структуре, но наполнение этапов отличается специфическими заданиями и упражнениями, соответствующими логике решения изобретательских задач.

***Этап первый*** (вводный, мотивирующий) – пробуждение интереса, выявление проблемы, постановка задачи, формулирование темы занятия.

В котором используются такие методы как:

-синектика (подсказки в форме метафор, загадки, элементы театральной инсценировки). Метод предложенный Вильямом Гардоном в начале 60 годов Цель познакомить с незнакомым отстранившись от привычного. По мнению автора развивать творческие способности ребенка помогут анологии.

-Эмпатия — перевоплощение в объект проблемной ситуации, отождествление себя с каким-либо персонажем или предметом, передача эмоционального состояния, характера образа. Особенно востребован этот приём во время проведения музыкальных занятий, когда дети под музыку П. И. Чайковского «превращаются» в птичку, радостно встречающую первые весенние лучи, и т. д.

Примеры заданий: изобрази повадки кошки во время охоты на воробья; изобрази свою походку в папиных ботинках; представь, что ты котёнок, который очень любит музыку, промяукай мелодию детской песенки д.
***Этап второй (основной)*** – уточнение противоречий, выяснение ресурсной базы с помощью игр, моделирование возможных вариантов решения с помощью приёмов методики ТРИЗ.

Введение в работу элемента системного администратора который знакомит с действиями и функциональными свойствами отдельных частей, позволяет понять, в какие подсистемы и системы эти части объединяются, какую вертикаль (снизу вверх) образуют
Способствует формированию способности анализировать действия объекта с учётом временной шкалы (прошлое, настоящее, будущее) на уровне системы, подсистемы и подсистемы

Во время занятий по ОЗОМ я использую метод моделирования маленькими человечками.

Моделирование маленькими человечками развивает понимание сути природных явлений, состава вещества. Сказочные персонажи в разных веществах ведут себя по-разному, например, в твёрдых телах они неразлучны, неподвижны и крепко прижимаются друг к другу, в жидких — находятся рядом друг с другом, но не так близко, наконец, в газообразных — очень шаловливые и постоянно двигаются. Следовательно, путём экспериментирования дети приходят к выводу о том, что когда вода превращается в лёд, человечки меняют свой характер и поведение.
На данном этапе не одно занятия не обходится и без игр.

Игра волшебная дорожка

Суть этой игры в том, что объект через встречи с объектами приобретает присущие ему свойства. В итоге мы придумываем новый объект или улучшаем данный. Например, мы трансформируем кружку, пошла она у нас по волшебной дорожке и встретила сумку, от которой она возьмет признак частей, например ручку через плечо или замочек что бы не расплескался компот или кармашек, куда мы будем складывать конфеты к чаю. Пошла наша кружечка дальше и встретила воздушный шарик и взяла от него возможность увеличиваться и уменьшаться в размерах, затем она встретила на дорожке встретила яблочко, и любая жидкость становится яблочной и.т.д.

Данная игра развивает воображения и конструкторские способности.

Что угодно можно отправить в путешествие по такой матрице фантазирования.

На третем этапе (рефлексия)проводится выбор оптимального решения, самооценка и самоанализ (Чем занимались? Что нового узнали? Что получилось, а что нет?), отслеживание логической цепочки рассуждений.