

Развивающее занятие педагога-психолога с детьми подготовительного к школе возраста (6-7 лет), с использованием приемов ТРИЗ

Дошкольное детство – это тот особый возраст, когда ребенок открывает для себя мир, когда происходят значительные изменения во всех сферах его психики (*когнитивной, эмоциональной, волевой*), и которые проявляются в различных видах деятельности: коммуникативной, познавательной, преобразующей. Это **возраст**, когда появляется способность к творческому решению проблем, возникающих в той или иной ситуации жизни ребенка (*креативность*). Умелое **использование приемов и методов ТРИЗ** успешно помогает **развить у дошкольников** изобретательскую смекалку, творческое воображение, диалектическое мышление.

Цели ТРИЗ - не просто развить фантазию детей, а научить их мыслить системно, с пониманием происходящих процессов.

Квест.

Инструкция для детей:

У нас спрятан объект, мы не знаем, что или кто это. Чтобы его найти необходимо, собрать подсказки. А подсказки даются после выполнения заданий.

Задание №1. «Нарисовать животное».

Вам необходимо нарисовать животное, но не простое, а соединить в одном животном части разных. **Используя таблицу.**

голова туловище Ноги, лапы хвост

Например, собака. Например, курица. Например, жираф. Например, свинья.

Из имеющихся карточек, выбирается 4 животных. И располагаются карточки по одной в каждом столбике по желанию для каждого участника. С каждого животного берется 1 часть тела (*голова, туловище, ноги, лапы, хвост*) и рисуется животное.

После того как все нарисовали свое уникальное животное, желающие высказываются, кто у них получился, дают ему название, имя. Характеризуют его: добрый или злой, какой он по характеру и т. д.

После выполнения первого задания - дается карточка-подсказка.

Задание №2. Решение проблемной ситуации. («Изменить сюжет сказки». «Как сделать так, чтобы лиса не съела колобка.»)

Нужно переделать сказку, с помощью волшебников, чтобы у главного героя все было хорошо. Для начала вспоминаем сказку. Находим в ней проблемную ситуацию: «Лиса съела колобка. Что делать?» переформулировать из проблемы в задачу (из «Что делать?» переходим в «Как сделать?»).

«Как сделать так, чтобы лиса не съела колобка?» или «Как сделать так, чтобы колобок остался жив и здоров?». Далее формулируем Идеальный конечный результат. Например, ИКТ - «Лиса не захотела съесть колобка». В работе помогают волшебники (увеличение/уменьшение,

оживление/окаменение, дробление/объединение, и т. д., либо можно без них. Все предложения схематично зарисовываются на доске.

Здесь идет обсуждение каждого придуманного варианта. Из всех предложенных способов выбирается наиболее лучший, с точки зрения экологии природной и душевной.

Завершающий этап- Проверка выбранного способа, все довольны и всем хорошо, никто от нашего решения не пострадал.

Решение таких задач помогает детям познавать мир, сопереживать героям, учиться решать задачи и противоречия. Также в таких сказках ребенок сам участвует, придумывает свой сюжет и ход **развития событий, развивает** мышление и учится искать пути решения из сложных ситуаций.

После выполнения первого задания - дается карточка-подсказка.

Задание №3. «По порядку становись!»

Все участники делятся на команды по 7 человек. Участникам каждой команды на спину прикрепляют карточку с изображением героя из сказки «Репка». Участник не знает, что за герой у него. Команде без слов и подсказок необходимо выстроиться по порядку (*сначала репка, потом дед, потом баба и т. д.*).

После выполнения первого задания - дается карточка-подсказка.

Задание №4. «Зашифрованный графический диктант»

После сбора всех подсказок, необходимо понять, для чего нам они, что с ними делать. Когда станет понятно, что это графический диктант, необходимо написать его на доске. Что получилось?

Рефлексия. Обсуждение.

Занятие и использованием ТРИЗ технологий

1. Ритуал приветствия. Дети приветствуют друг друга улыбкой.

2. Игра «Комплименты». Цель: позволяет спланировать детей, создавать атмосферу доброжелательности, группового доверия и принятия.

3. Игра «Что я люблю».

Цель: раскрепощение участников, частичное снятие защитных барьеров.

Ход игры: Игра проводится в кругу с мягким мячиком. Детям предлагается ответить на несколько вопросов. Первый: какое моё самое любимое занятие. Затем – любимая игрушка, любимое лакомство.

4. ТРИЗ - Игра «Теремок»

Цель: тренировать аналитическое мышление детей ,учить выделять общие признаки предмета , путем сравнения его с другим предметом.

Оборудование: карточки с изображением разных объектов, например: гитара, чайник, дом, сумка, дерево, карандаш, удочка и т.д. (для каждого ребенка – один рисунок). Теремок - чисто условный объект (шкафчик, коврик, или просто часть комнаты).

Предварительная работа: вспомнить сказку «Теремок» и предложить участникам сыграть в нее по –иному.

Ход игры. До начала игры игроки вместе с ведущим вспоминают сказку «Теремок», такой, какой ее знают все. Далее ведущий предлагает игрокам сыграть эту сказку по –иному.

Каждый игрок получает один рисунок (карточку) и играет роль изображенного на нем предмета.

Ведущий назначает одного игрока хозяином теремка, а остальные «дети» по очереди подходят к нему и ведут следующий диалог:

– Тук-тук, кто в теремочке живет?
– Я... (называет себя – например, гитара). А ты кто?
– А я ... (называет себя- например, удочка). Пустишь меня в теремок?

– Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу. Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. (Например, и гитара, и удочка сделаны из дерева; или и у гитары, и у удочки есть струна или веревочка). После этого гость заходит в теремок и становится хозяином. И так, пока все игроки не войдут в теремок. Если кто-то не может ответить «хозяину», остальные игроки помогают. Чем больше общих признаков, даже самых невероятных, будет названо, тем игра будет интереснее.

5. Физкультминутка: «Не урони шапку»

Представьте, что у каждого из вас на голове шляпа. Я буду подавать вам команды, а вы выполняйте только те из них, при которых шляпа не упадет с головы. «Надели» все шляпы, начали:

- + Приседайте.
- Наклонитесь вперед.
- + Руки вперед, вверх, в стороны, на пояс.
- + Повороты вправо, влево; наклоны вправо, влево.
- + Бег на месте.
- Прыжки.
- Вращение головой.

Молодцы. Вы очень внимательны. «Снимите» свои шляпы.

6. Пальчиковая гимнастика.

Мы погладим лобик
Носик и щёки.
Будем мы красивыми,
Как в саду цветочки!
Разотрём ладоши
Сильнее, сильнее!
А теперь похлопаем
Смелее, смелее!
Пальчики мы разомнём
И здоровье сбережём.

7. Продуктивная деятельность.

«Дорисовать и придумать предмет»

8. Рефлексия. смысловая, содержательная (что делали, почему это важно, зачем мы это делали)