**Рекомендации по использованию методической разработки:**

 В контексте реализации ФГОС ДО, важнейшей задачей педагога стала направленность образовательной деятельности и всего педагогического процесса на развитие познавательных интересов, познавательных действий и навыков, интеллектуальной самостоятельности, инициативности ребенка-дошкольника. Дошкольный возраст уникален, поскольку как сформируется ребёнок, такова будет его жизнь. Именно поэтому важно не упустить этот период для раскрытия творческого потенциала каждого ребёнка. Практика показала, что с помощью традиционных форм работы нельзя в полной мере решить эту проблему. Необходимо применение новых форм, методов и технологий.

Одной из эффективных педагогических технологий для развития творчества у детей является ТРИЗ-технология. Теория решения изобретательских задач. ТРИЗ представляет собой уникальный инструмент для поиска оригинальных идей, развития творческой личности, доказательством того, что творчеству можно и нужно обучать. Ум малышей свободен от стереотипов и шаблонов, он по-настоящему активен и открыт для познания огромного окружающего мира. Нестандартность мировосприятия позволяет детям обладать очаровательной непосредственностью и чистотой, восхитительной изобретательностью, умением удивляться и замечать то, чего порой не могут увидеть серьёзные взрослые. ТРИЗ помогает формировать диалектику и логику, способствует преодолению застенчивости, замкнутости, робости; маленький человек учится отстаивать свою точку зрения, а попадая в трудные ситуации самостоятельно находить оригинальные решения. ТРИЗ способствует развитию наглядно-образного, причинного, эвристического мышления; памяти, воображения, воздействует на другие психические процессы. Можно сделать вывод что, занятия с применением элементов ТРИЗ являются эффективным средством развития активного творческого мышления у дошкольников, расширяет кругозор и словарный запас. Всё это предоставляет дошкольникам возможность успешной самореализации в разных видах деятельности.

В данном методическом материале непрерывной образовательной деятельности были использованы игры по методу технологии ТРИЗ: «Мозговой штурм», «Системный анализ», «Морфологический анализ», «Ребусы», «Синквейн», «Цепочка».

**«Мозговой штурм»**

Мозговой штурм - из большого числа высказанных вариантов решения и творческих идей отбираются наиболее перспективные с практической точки зрения. Этот метод можно назвать «палочкой-выручалочкой», поскольку с его помощью дети могут найти выход из сложной ситуации (как отправиться в путешествие, не имея на то возможности, как рисовать без кисточки, как перенести воду в решете и т. д.).

Организация и проведение мозгового штурма:

Подготовительный этап: чёткая и понятная формулировка проблемы, формирование команды участников и распределение ролей, выбор кандидатуры ведущего.

Основной этап. Педагог поощряет творческий азарт и энтузиазм своих воспитанников, не критикует, не оценивает, не ограничивает высказываемые мысли и предложения. Выслушиваются и принимаются к обсуждению даже самые абсурдные и смелые идеи. Содержание основного этапа: разработка, комбинирование, оптимизация идей. Заключительный этап: критический анализ, оценка, отбор наиболее ценных идей.

Во время проведения мозгового штурма из большого числа высказанных вариантов решения отбираются наиболее перспективные идеи.

**«Системный анализ»** (системный оператор)

Метод помогает сформировать целостную картину мира, развивает «многоэкранное» мышление, так как учит видеть взаимодействие объектов в единстве и противостоянии, осознавать движение времени, а также понимать и оценивать роль и место каждого объекта. Значение системного анализа:

Система: город

Подсистема: дома, памятники, улицы, парки, площади.

Надсистема: страны

Прошлое: первоначальное создание города

Настоящее: жизнь города в настоящее время

Будущее: каким мы хотим видеть наш город в будущем.

Аналогичным образом можно выстраивать интересный познавательный разговор во время игр и прогулок, например, о том, почему идёт дождь, падают снежинки, появляется радуга, летают птички и бабочки, растут деревья и цветы и т. д.

**«Метод фокальных объектов»**

(«Метод случайных объектов»)

Перед детьми ставится задача по переносу свойств одного объекта на другой, что,

безусловно, ломает стереотипы восприятия. Для игр используются предметные

карточки, дети называют характерные признаки этих предметов, затем переносят

их на другие предметы.

Игра «Изобретатели»

Предлагает детям сконструировать

предметы мебели, технические приспособления, необычные здания, придумать

несуществующее фантастическое животное, например: «Зайкаобезьян».

**«Морфологический анализ»**

Морфологический анализ - комбинаторный метод, суть которого предполагает рождение нового оригинального творческого решения или образа путём системного перебора всех теоретически возможных вариантов решения или характеристик объекта.

На примере рождения герба города Сургута.

**«Системный оператор», «Телевизор», «Волшебный экран»**

Метод помогает сформировать целостную картину мира, развивает «многоэкранное» мышление, так как учит видеть взаимодействие объектов в единстве и противостоянии, осознавать движение времени, а также понимать и оценивать роль и место каждого объекта.

На примере название профессий, в прошедшем времени и настоящем.

Способствует формированию способности анализировать действия объекта с учётом

временной шкалы (прошлое, настоящее, будущее) на уровне системы, подсистемы и

подсистемы.