**«Проблемы и перспективы познавательного развития детей, через применение игровых технологий»**

Подготовила:

Шепеленко Л.Г,

воспитатель

МБОУ «СОШ №34»

**Актуальность**: Когда приняла детей в старшей группе, я обнаружила, что у детеймаленький багаж знаний об окружающем мире. Решила, что актуально проводить сюжетно – ролевые игры, включая методы и приемы ТРИЗ технологий. Они вызывают неподдельный интерес ребенка к предлагаемому материалу игры. И, когда знакомый ребенку предмет приобретает какое-либо новое, незнакомое и необычное ему свойство, это очень заинтересовывает. Его интересует, для чего люди придумали и сделали тот или иной предмет, как его используют в своей жизни.

 **Цель**: Создать условия обучения способам самостоятельного добывания информации, что возможно и через грамотно организованное коллективное рассуждение, и через сюжетно – ролевую игру.

 **Задачи:**

Формировать стремления к реализации своих познавательных способностей.

Развивать умение снимать психологические барьеры: боязни перед неизвестным, восприятие жизненных и учебных задач не как непреодолимое препятствие, а как очередную задачу, которую надо решить.

Воспитывать личность, умеющую решать сложные задачи творчески в различных областях человеческой деятельности.

**методы приемы:**

* получение знаний путем непосредственного восприятия;
* передача в готовом виде знаний, накопленных человечество, упражнение, усвоение навыков и приемов;
* разрешение какой-либо проблемы путем постановки задач, их решений, выводов;
* поэлементное усвоение опыта творческой деятельности, овладение отдельными этапами решения проблемных задач;

организация поисков творческой деятельности по решению проблем.

Включаем технологию ТРИЗ в сюжетно- ролевые игры, со средней группы

Считаем, что основным показателем познавательных способностей являются беглость, и гибкость детской мысли, оригинальность, любознательность, точность и смелость. Важную роль в познавательной деятельности играет воображение*,* в двух его основных формах: как порождение идеи и как возникновение плана ее реализации. Сварить яйцо – кубик, накормить куклу. Сварить суп на плите из кубиков, в пустую кастрюлю положить пуговицы, шарики, кубики. Это даёт возможность ребенку почувствовать удовольствие от самостоятельно выполненной работы. Игры организовываем с чувственным подкреплением (игрушками, действиями и т.д.). Используем атрибуты для сюжетов такие (конструктор, бумагу, картон, ткани и прочее), чтоб дети могли изобретать, знакомиться со свойствами и качествами предметов, для умения сравнивать предметы, по одному признаку или свойству; классифицировать предметы по одному признаку; знать функциональные возможности знакомых предметов; открывать связи знакомых предметов с окружающим миром, н-р: играх «Строительство». Для возможности находить прямые аналогии знакомым предметам, явлениям в окружающем мире. Показать ближайшие ресурсы, учить использовать их в жизненных ситуациях (применение заместителей в играх «Дом», «Школа»). Из каких кирпичей построен дом, школа. (Чем отличаются красный кирпич и белый, почему лучше строить из огнеупорного белого кирпича). Используем знаний детей, для исследований и наблюдений: в игре «Путешествие по временам года»- «Что нужно для выращивания картофеля?», «Почему червяки выползают из норок именно весной?», «Где бабочки зимой?», «Что делает солнце?».

В старших группах повысилась способность решения познавательные задач, при использовании жизненных проблем, где нужно находить выход из трудных ситуаций. Ценность ТРИЗ технологии в том, что она дает образцы поведенческой гибкости, прозорливости, умения применить общие правила к конкретной ситуации, находить нестандартные решения в непрестанно меняющихся условиях. В игре «Пожарные» (Дети получают письма о нарушениях поведения в природе и тут же решают проблемные ситуации: организовывают спасательные отряды, берут противопожарные атрибуты и идут спасать лес, животных). В игре «Полёт в космос»- организовать доставку питьевой воды в специальных баллонах, используя географическую карту, чтоб решить проблему доставки. **Прогнозная задача:** Что будет? – если закончиться на планете «Земля» питьевая вода.

Учим находить противоречия или прием выделения противоположных свойств. **Исследовательская задача:** на Марсе вода не пригодна к питью **-** Почему? Чем объяснить? Дети исследуют космос: воздух тяжёлый, поэтому нужны скафандры и баллоны с кислородом, и чтоб общаться с землёй, нужна современная аппаратура. В игре «Завод» начинаем организовывать поиск творческой деятельности по решению проблем. **Изобретательская задача**: на заводе изготовления кирпичей закончился песок - Как быть?

В игре «Конструкторское бюро». **Конструкторская задача:** вопроса нет, есть задание придумать устройство: «Пылесос нового поколения, при помощи сжатого воздуха».Определяют (хорошо или плохо) и обосновывают: почему они так считают. Решают противоречия.

Игра «Что может слон», учу в процессе развития сюжета игры использовать постановку познавательных вопросов. (Игра «Да – нет -ка»).

Игра «Пограничники» Приучение детей к выполнению требований полковника, медицинской сестры. Закрепление пра­вил поведения в военных действиях. В играх «Больница». «Поликлиника». «Столовая» использованию прием фантазирования: на конкретных примерах или на сказках, опираясь на жизненный опыт детей.

 При включении ТРИЗ в сюжетно - ролевые игры стараемся, чтоб не прекращалась радость открытий. Для этого стараемся смотреть на детские изобретения их глазами. Поэтому: организовываем игры так, чтобы они вписывались в повседневную жизнь детей «Журналисты», «Завод», «Плотники». Задаю вопросы: (Например, при обсуждении планов на будущее): «Вот мы сегодня узнали о работе Директора завода, а в следующий разузнаем о директоре фабрики «Химчистка». Чем занимались? Что узнали нового? Что было самым интересным? Что осталось непонятным?

Чтоб использовать «тризовский» подход в сюжетно – ролевых играх, мы сначала учились сами подмечать и разрешать противоречия, воспринимать и анализировать ситуации, прорабатывать различные варианты решения задач. Составила картотеку проблемных ситуаций и внесла в сюжетно -ролевые игры.

Сюжетно - ролевая игра «Поможем жителям космоса», где на протяжении всей игры, формировали умения решать поставленные задач, через игровые умения, корректируя первоначальные формулировки задач. Для этого определяли имеющиеся вещественно – полевые ресурсы; составляли конечный результат; выявляли и анализировали физические противоречия, где предполагались смелые, дерзкие преобразования. (Возьмитесь за руки, сейчас начнутся большие перегрузки, входим в плотные слои атмосферы, отошла первая ступень ракеты. Как выглядит Земля из космоса. На что похожа. Прямо по курсу метеоритный дождь. У нас неполадки - нарушена обшивка ракеты. Попытаемся устранить. Входим в зону метеоритов. Склоните голову к коленям. Включаю торможение. А мы космические жители. Нам нужна ваша помощь. Проверти, пожалуйста, на Марсе грунт. Мы знаем, что на вашей планете растут удивительные растения, которые очищают воздух, дают пищу всему живому. Посадите эти растения на нашей планете. Спасите планету!

К концу реализации проекта **«**Использование методов и приемов технологии ТРИЗ для развития познавательных способностей детей дошкольного возраста в сюжетно – ролевых играх», дети получили умения выделять в предмете нехарактерные для него свойства, творчески подходить к решению самых разных проблем. Например: использование приемов фантазирования: в младшем возрасте на конкретных примерах или на сказках; в старшем дошкольном возрасте, опираясь на жизненный опыт детей.

Возросло эмоциональное отношение к занятиям, возрастают познавательная активность и интерес, детские ответы стали нестандартными, раскрепощенными. У детей расширился кругозор, появилось стремление к новизне, к фантазированию. Речь стала более образной и логичной, знания по ТРИЗ начинают «работать» на других занятиях и в повседневном общении.

В **результате** работы по умению находить противоречия приемом выделения противоположных свойств: в младшем дошкольном возрасте дети определяли – хорошо или плохо и обосновывали: почему они так считают; в старшем дошкольном возрасте решают противоречия. Прием постановки вопросов, как один из показателей познавательных способностей.

**Литература**

1. «Весёлая дидактика». Использование элементов ТРИЗ и РТВ в работе с дошкольниками [Текст]: Пособие для педагогов в дошкольных учреждениях. Анна Валерьевна Корзун, 2000
2. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой. /[Текст]: Н.П. Аникеева. - М.: Просвещение, 1987. - 144 с.
3. Зварыгина, Е.В. Перспективное планирование по формированию игры. / [Текст]: Е.В. Зварыгина, Н.Ф. Комарова. - М., 1989. – 136 с.
4. Калиниченко, А.В. Развитие игровой деятельности дошкольников /[Текст]: А.В. Калиниченко, Ю.В. Микляева, В.Н. Сидоренко. - М.: Айрис - пресс, 2004. - 228с.