**Мастер – класс**

 **"Формирование у дошкольников пространственного ориентирования на основе технологии ТРИЗ – РТВ"**

Целью моего мастер-класса является - знакомство педагогов с технологией ТРИЗ. При подготовке мастер – класса я ставила перед собой следующие задачи:

- Показать виды и способы игры «Да-нет»;

- Повысить компетентность педагогов в сфере инновационных технологий.

Дошкольник в силу своей возрастной специфики – искатель. Его внимание всегда направлено на то, что ему интересно. Поэтому стремление к повышению качества подготовки детей к школе привело к созданию увлекательных для малышей средств и форм обучения.

    Мы, педагоги, стараемся использовать среди современных инноваций в дошкольном образовании именно те методики и технологии, которые не только результативны, но и увлекательны. Этим и объясняется возросший интерес к ТРИЗ - технологии в дошкольном образовании.

Я стараюсь реализовывать главное кредо этой технологии: "Каждый ребенок изначально талантлив и даже гениален, но его надо научить ориентироваться в современном мире, чтобы при минимуме затрат достичь максимального эффекта" (Г.С.Альтшуллер).

      Поэтому основной задачей я ставлю не сообщение новых знаний, а обучение способам самостоятельного добывания информации, что возможно и через поисковую деятельность, и через организованное коллективное рассуждение, и через игры.

       Например, мы очень любим составлять загадки и  часто играем с ребятами в игру «Да- нетка», на которой я бы сегодня хотела заострить ваше внимание .

Суть игры «Да-нетка»

       Пожалуй, нет ни одного человека на Земле, который на том или ином жизненном этапе не принимал  участие в игре «Да - Нет».

Подрастающему человеку необходимо умение ориентироваться в пространстве и  эти задачи стоят во всех без исключения программах воспитания и обучения детей дошкольного возраста. А мне эту задачу помогает решить игра «Да – нетка», суть которой *сводится к разгадке некоторой тайны. Один человек загадывает – другой или другие отгадывают. Загадать можно любой предмет, явление, произведение искусства и т. д.  Отгадку же можно найти при помощи вопросов. Задавать вопросы - не такая легкая задача, как кажется на первый взгляд. Вопрос должен быть поставлен в такой форме, чтобы можно было ответить "Да" или "Нет". Отсюда и название игры.*

 «Почему да-нетка»?

Возможно, Вас заинтересует вопрос «Почему я выбрала эту игру?», а я Вам отвечу, как я уже говорила ранее дошкольников всегда *интересует раскрытие тайны и поиски неизвестного, также игра «Да- нет» развивает умение ориентироваться в пространстве, и предусматривает не перебор вариантов, а целенаправленную систему сужения поля поиска,*поэтому игры «Да - Нет» столь популярны в детском сообществе. Также эта игра не требует материальных затрат, играем мы исключительно с подручным материалом.

      Этот метод помогает детям находить существенный признак в предмете, слушать и слышать ответы других, точно формулировать свои мысли, т.к. для того чтобы угадать, какой предмет находится у ведущего, можно на поставленный детьми вопрос отвечать только «да» или «нет».

      В ТРИЗ технологии существует несколько видов игр «Да – нет» на освоение пространства, поговорим о каждом из них:

 *1.Игра «Да – нет» с использование линейного пространства:*

В играх  «Да - Нет»с использованием линейного пространства объекты (предметы, картинки, цифры, буквы и др.) выстраиваются  в линию горизонтально, вертикально или удаленно. В случае, когда  используются цифры или числа,  это дает возможность  детям освоить математические термины, порядковый счет. Ребенок начинает различать большее и меньшее число, выделять середину числового ряда, осваивать промежуточные числа и т.д. Вводятся  понятия *«до», «после», «между», «перед»; «предыдущая», «последующая», «серединная»,  «крайняя» цифра (число).*

Начинать осваивать разные виды пространства нужно в ходе игры «Да – Нет» с  объектами. Используются термины  *«право – лево», «дальше – ближе», «выше – ниже», «серединный объект».*

Таким образом, игры на освоение линейного пространства делятся на два вида:

−             игры «Да – Нет» с использованием цифр и чисел, (фото)

−             игры «Да – Нет» с использованием предметов. (фото)

*2. Игра «Да – нет» на плоскости:*

Игры «Да – Нет»на плоскости учат детей ориентировке на плоскости. Сужение поля поиска происходит в двухмерном  пространстве, поэтому оно  проходит через понятия *«правая – левая»,  «верхняя-нижняя», «дальняя-ближняя» части плоскости; центр, угол и сторона плоскости.*

     Объекты могут находиться  как на вертикальной, так и  на горизонтальной плоскости. В качестве объектов могут опять же использоваться геометрические фигуры, предметы, картинки, числа, буквы и др.

*3.  Игра «Да – нет» в объемном пространстве:*

       Игры «Да - Нет» в объемном пространстве учат детей ориентироваться в трехмерном  пространстве. Это может быть поиск  объектов в шкафу, коробке, комнате. Поэтому в ней актуальны такие понятия как: «правая-левая», «верхняя-нижняя», «передняя-задняя» части комнаты; центр, угол и стороны объемного пространства.

     В каждом случае, как мы уже могли заметить, применяется своя терминология, характеризующая пространственные ориентировки.

 «С чего начать?»

  А сейчас, уважаемые педагоги, я предлагаю Вам попробовать сыграть в эту игру.

Рефлексия.

 «Спасибо за внимание».

Заключение

     Кому понравилось и кто будет использовать игру в своей работе – поставьте пожалуйста  красную стрекозу  на магнитную доску. Кому понравилось, не будет использовать в своей работе поставьте желтую стрекозу, кому не понравилось – поставьте синюю.

Я вижу, что многим понравился мастер-класс Я рада, спасибо за внимание.