

***ФЭМП с использованием
ТРИЗ технологии для
детей дошкольного
возраста***

Подготовила воспитатель
Иванина Оксана Александровна

ТРИЗ в математике

***– это управляемый процесс
создания нового,
соединяющий в себе точный
расчет, логику, интуицию.***

*меняет стиль
работы
воспитателя*

**Применение ТРИЗ
технологии**

*раскрепощает
детей*

*искать
решение проблем*

*учит детей
думать*

Математика

**ЭТО ТОЧНАЯ НАУКА, ТАК ЖЕ
ОБЛАСТЬ ЗНАНИЙ, ВКЛЮЧАЮЩАЯ В
СЕБЯ ТАКИЕ ТЕМЫ, КАК ЧИСЛА,
ФОРМУЛЫ И СВЯЗАННЫЕ С НИМИ
СТРУКТУРЫ, В КОТОРЫХ ОНИ
СОДЕРЖАТСЯ, А ТАК ЖЕ ВЕЛИЧИНЫ И
ИХ ИЗМЕНЕНИЯ.**

Генрих Саулович Альтшуллер

Мнение

При использовании технологии, эффективно развиваются интеллектуальные и творческие способности ребёнка, — характерная особенность современной методики математического развития. Оно не только сводится к тому, чтобы научить дошкольника считать, измерять и решать арифметические задачи. Это еще и развитие способности видеть, нестандартно мыслить, открывать в окружающем мире свойства, отношения, зависимости, умения их «конструировать» предметами, знаками и словами.



Игры с использованием ТРИЗ технологии

- 1) «Поле художника»**
- 2) «Цифровые башенки»**
- 3) «Скульптор»**
- 4) «Робот»**

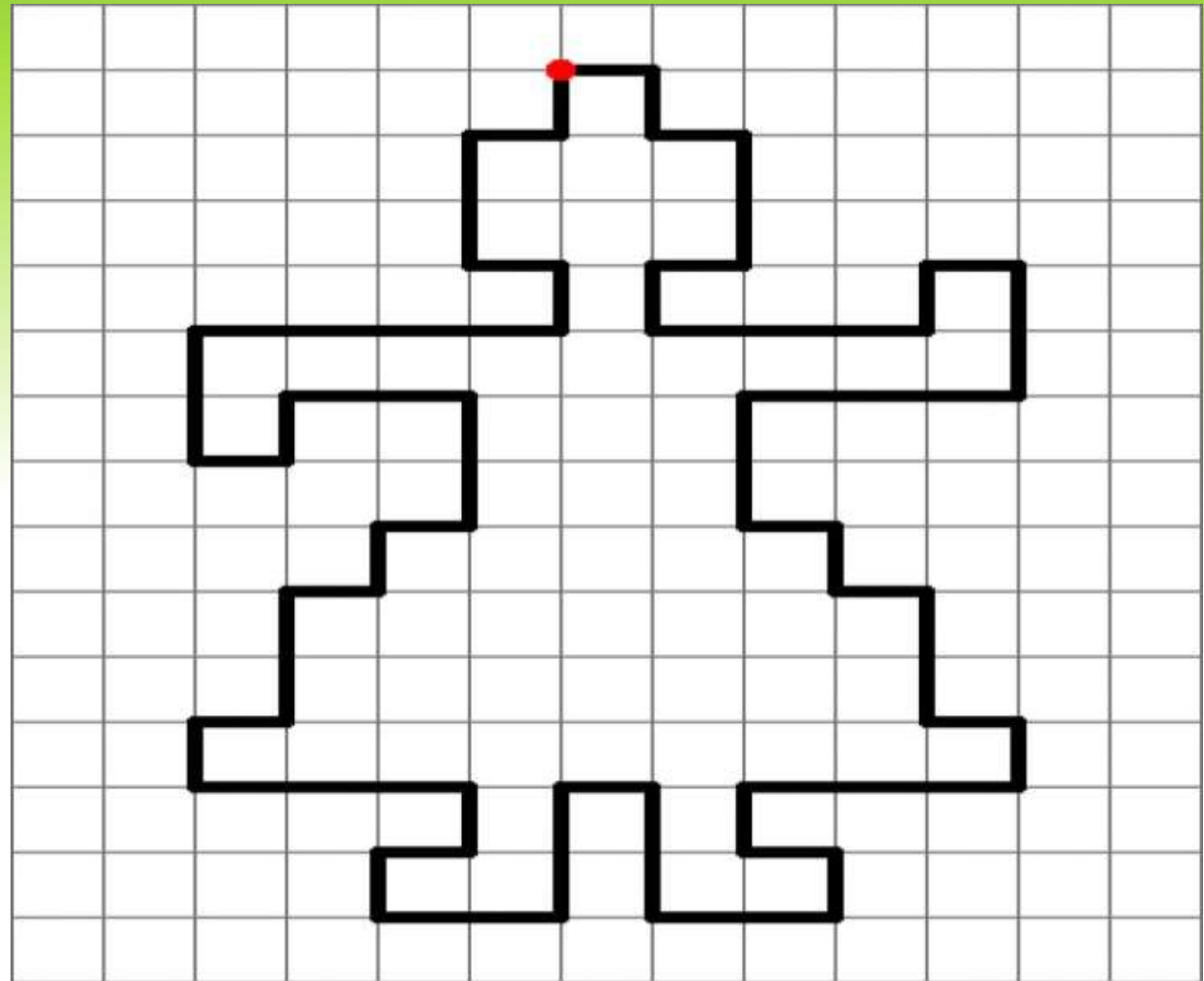
«Поле художника»

Цель: ознакомление с использованием системы координат на материале игры «Морской бой»

Задачи: Обучить детей отыскивать точки по системе координат и названию координаты заданной точки.

Развивать словесно-логическое мышление, произвольное внимание и память через выполнение игровых заданий.

Воспитывать дисциплинарность в выполнении игрового правила.



«Цифровые башенки»

Цель : закрепление порядкового счета, понятия высокий, низкий.

Задачи: развивать математические способности у детей

Вырабатывать привычки сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивать внимание, стремление к знаниям.

Развивать умение ориентироваться в необычных ситуациях, пополнять запас представлений, понятий, развивать фантазию.



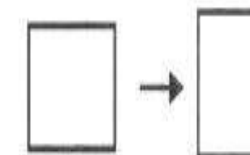
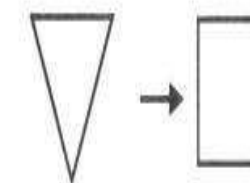
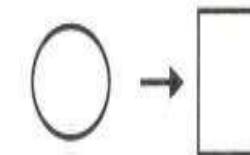
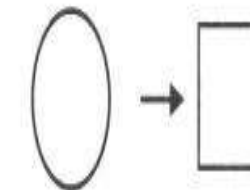
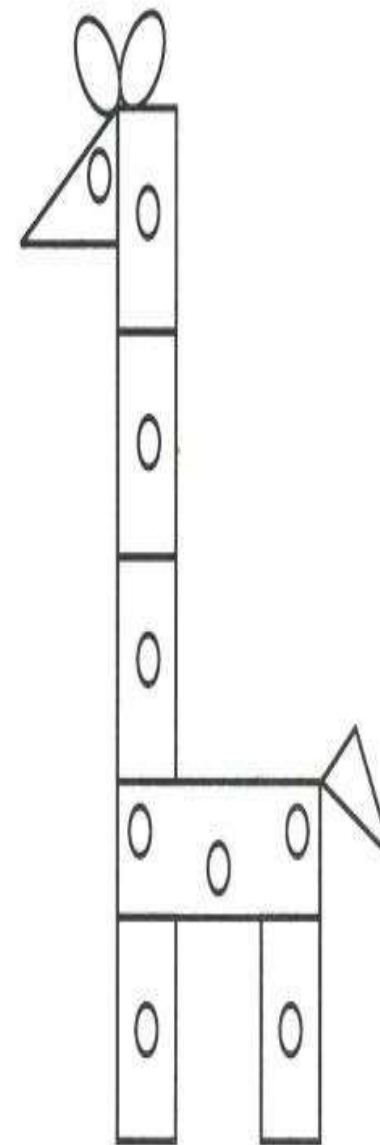
«Скульптор»

Цель: создание условий для развития наглядно-образного мышления, познавательных и творческих способностей, закрепление у детей знания геометрических фигур в процессе организации игры-головоломки .

Задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах и их свойствах.

Развивать конструктивные и творческие способности детей, фантазию, творческое воображение.

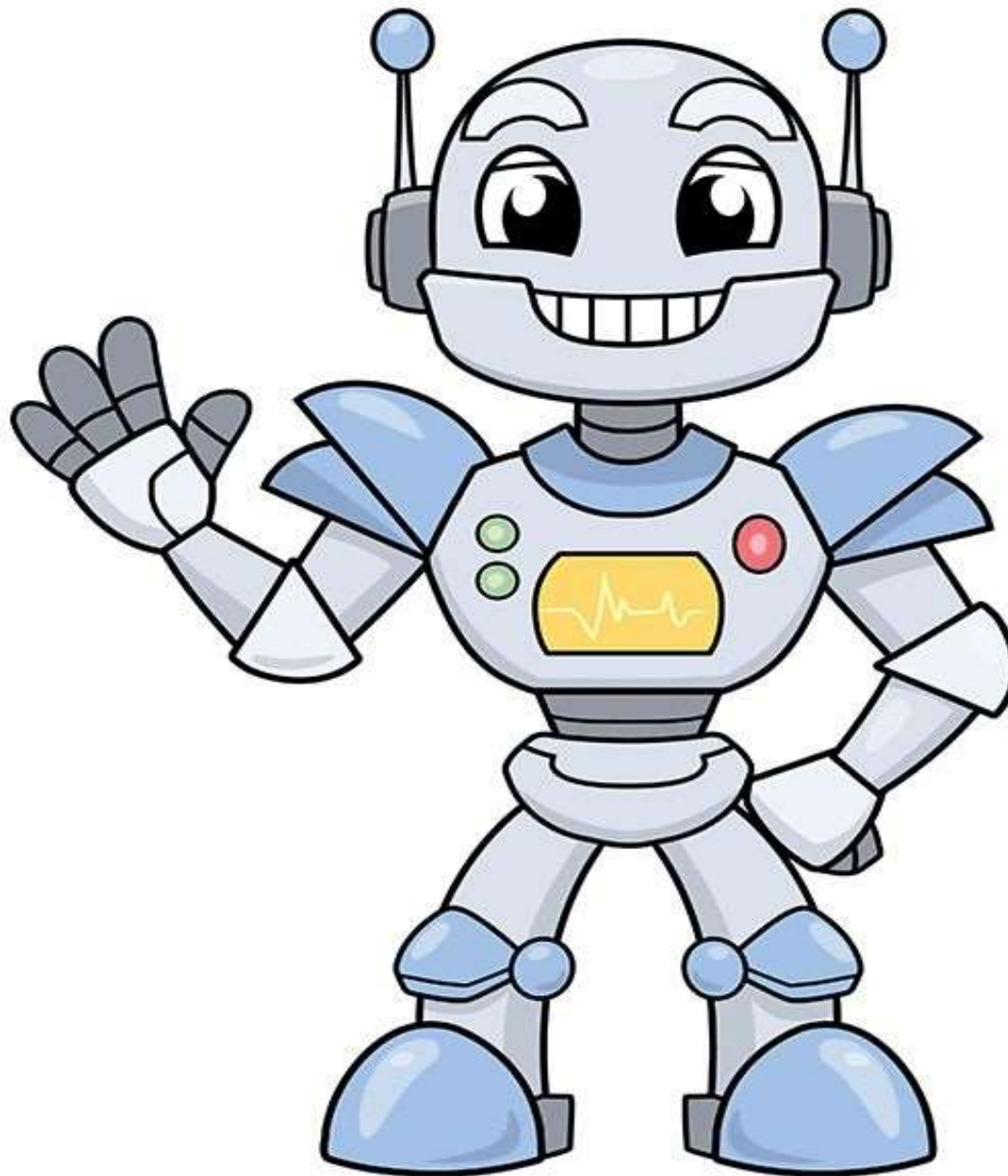
Способствовать эмоциональному общению детей друг с другом и педагогом через организацию игр-занятий.



«Робот»

Цель: развитие пространственных представлений детей через дидактическую игру.

Задачи: продолжать развивать умение ориентироваться в окружающем пространстве, двигаться в заданном направлении меняя его по сигналу.



В завершении

Используя в работе по формированию элементарных математических представлений у дошкольников игр по технологии ТРИЗ, убедились, что игры помогают детям быстрее закрепить и расширить знания по математике; овладеть основными мыслительными операциями по созданию творческого продукта; способствуют развитию гибкости мышления, умению принимать самостоятельные решения. А задача педагогов добиваться, чтобы радость от игровой деятельности постепенно перешла в радость учения. Так как учение должно быть не в тягость а в радость!

**Спасибо
за
внимание!**