*Кошкина Г.Г.*

*учитель начальных классов*

*МБОУ Григорьевская СОШ*

**Мастер-класс «Использование приемов ТРИЗ в познавательной деятельности учащихся начальной школы»**

**Цель мастер-класса**: познакомить присутствующих с аспектами и приемами ТРИЗ–педагогики, способствующими формированию творческого мышления у учащихся.

**Практическая значимость**: ознакомление с приёмами ТРИЗ–педагогики, которые можно использовать на всех уроках в начальной школе, самообразование и самосовершенствование, рефлексия собственного профессионального мастерства участниками мастер-класса.

**Задачи мастер-класса:**

1. Передача своего опыта путем прямого комментированного показа использования приемов ТРИЗ-педагогики.

2. Отработка методических подходов учителя в рассматриваемой технологии совместно с участниками мастер-класса.

**План проведения мастер-класса:**

1. Презентация педагогического опыта педагога-мастера

2. Представление собственной системы учебных занятий в режиме презентуемой технологии

**Предполагаемый результат**: участники мастер-класса получат информацию о ТРИЗ-технологиях, обсудят возможности их применений в процессе обучения.

**Ход проведения мастер-класса:**

***1. Подготовительно-организационный. (Приветствие выступающего, вступительное слово о себе)***

***2. Постановка проблемы. Презентация педагогического опыта педагога-мастера***

Современное общество предъявляет к человеку всё более высокие требования. В условиях роста социальной конкуренции молодому человеку необходимо уметь творчески применять те знания и навыки, которыми он обладает; уметь преобразовать деятельность таким образом, чтобы сделать её как можно более эффективной.

Чтобы выполнить социальный заказ современного общества, введены Федеральные государственные стандарты второго поколения, в которых на вопрос « Как получить новый образовательный результат?» дан лаконичный ответ «На первое место выходит не передача суммы знаний, а развитие личности на основе освоения способов деятельности». А это, как мне кажется, отвечает и основному назначению ТРИЗ-педагогики, главной сутью которой является развитие сильного мышления и творческого воображения.

Я считаю, что применение приёмов ТРИЗ-педагогики способствует формированию познавательных универсальных учебных действий.

Что же это такое?

ТРИЗ-педагогика — педагогическая система, целью которой является воспитание творческой личности.

 В центре внимания ТРИЗ-педагогики - человек творческий и творящий, имеющий богатое гибкое системное воображение, владеющий мощным арсеналом способов решения изобретательских задач и имеющий достойную жизненную цель.

Идея создания программы ТРИЗ (теория решения изобретательских задач) принадлежит

Г. С. Альтшуллеру. Генрих СауловичАльтшуллер (15.10.1926 - 24.09.1998) (псевдоним - Генрих Альтов) - автор ТРИЗ-ТРТС (теории решения изобретательских задач - теории развития технических систем), автор ТРТЛ (теории развития творческой личности), ученый, изобретатель, писатель.

 Целью использования приемов ТРИЗ-педагогики в своей работе считаю развитие, с одной стороны, таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, с другой - поисковой активности, стремления к новизне.

Методику ТРИЗ можно назвать школой творческой личности, поскольку её девиз - творчество во всем: в постановке вопроса, в приёмах его решения, в подаче материала.

Приемы ТРИЗ – педагогики используются давно, но у меня сложилась своя система с использованием отдельных приемов этой технологии.

Познакомимся с некоторыми **приемами ТРИЗ-педагогики**, , которые и позволяют превратить урок в увлекательное путешествие, превратить ученика не в объект обучения, а в субъект этого обучения, позволить ему творить и фантазировать, позволяет сформировать творческое мышление, без которого человек не сможет достойно существовать в будущем обществе, не сможет чутко реагировать на быстро изменяющиеся обстоятельства нашего общества. Приёмы ТРИЗ позволяют традиционный способ обучения перевести в активно-деятельностный. Основное назначение ТРИЗ – развитие сильного мышления и творческого воображения – вполне можно реализовать уже в младшем школьном возрасте.

**Приём Эмпатия.**

 **(Развитие речи, творческого мышления, фантазии, в будущем такие дети не будут равнодушны к другим, будут уважать мнение собеседников)**

Представьте себе, что вы тетрадь аккуратного или наоборот небрежного ученика. Сочините небольшой рассказ. Опишите как вы себя чувствуете в этой роли. Эмпатия это не - «поставь себя на его место», это: «взгляни на вещи его глазами». Можно разделиться на пары: один показывает эмоцию, другой угадывает (радость, удивление, презрение, страдание, страх, гнев)

Прием используется на уроках литературного чтения при инсценировках, сочинениях от лица персонажа .

**Прием «Да-нет».**

Метод суждения поиска посредством задавания вопросов, на которые можно отвечать «да-нет». Вопросы для отгадывания должны быть построены таким образом, чтобы ведущий мог ответить только «да» или «нет» и ответ на них позволял сужать поле поиска. Формирует умение связывать разрозненные факты в единую картину; систематизировать уже имеющуюся информацию; умение слушать и слышать друг друга.

Например, ведущим ( сначала это может быть учитель, а потом и ученики) задумано слово дружба.

Чтобы угадать, какое число задумано, ребята начинают задавать вопросы.

Креативность, зависит от условий, в которых формируется человек. Ребенок вырастает пассивным и нетворческим не потому, что таким уродился, а потому, что в детстве получал мало эвристического, т.е. способствующего развитию познавательных способностей, материала. У него не было развивающих игрушек, с ним мало разговаривали, ему редко предоставляли право выбора, ему не давали пробовать и ошибаться, его не хвалили за самостоятельность и независимость. Приходится ли удивляться тому, что так мало творческих личностей среди взрослых? Но есть у этой медали и светлая сторона: если креативность так зависит от внешних условий – значит, меняя эти условия, ее можно развивать, растить практически всех детей креативными. Не талантами и гениями – это и в самом деле от Бога, а просто творческими людьми, умеющими найти нестандартный ход, увидеть ситуацию в новом свете, наконец, просто получающими удовольствие от творчества, вышивают ли они, музицируют, пишут бизнес-план или готовятся к уроку. И это подтверждается практикой. Даже очень «тусклые» дети, если начать с ними регулярно играть, фантазировать, побуждать их думать и принимать решения, радоваться малейшему проблеску их творческой активности, достаточно быстро – кто-то просто на глазах, кто-то спустя некоторое время – меняются, начинают мыслить, искать, придумывать. Их креативность растет – это можно проверить специальными методиками. Но главное – появляется вкус к творчеству, уверенность в своей способности быть создателем нового. Заодно дети обретают и опыт творчества, и умение, а при серьезном подходе – даже мастерство.

В жизни эти качества нужны никак не меньше, чем интеллект, а в условиях быстро меняющейся, полной неожиданностей и экстремальных ситуаций жизни – даже больше. Есть очень неплохой американский фильм, основанный на реальных событиях, он называется «Аполлон-13» и посвящен неудавшейся космической экспедиции на Луну. Кроме того, что на Луну попасть оказалось невозможно, пришлось спасать жизнь экипажа – корабль стремительно и неуправляемо отдалялся от Земли в открытый космос. Собственно, весь фильм и посвящен тому, как эта задача решалась и как высока была роль креативного подхода к столь нестандартной ситуации. Например, в фильме в действии показана и такая эффективная методика креативного решения проблем, как мозговой штурм, – все о нем слышали, но мало кто знает, как это делается. Словом, полезный для педагога фильм. Так вот если в космонавтике, где все просчитано и перепроверено сотни раз, спасти порой может только нестандартный взгляд на вещи, что говорить о нашей сегодняшней жизни!

Творческие способности можно и нужно развивать – в этом убеждаются на собственном опыте все, кто решился попробовать. Конечно, особая цель требует и особых средств, все знают, к каким «творческим» результатам приводят попытки развивать сочинительские способности с помощью сочинений «Как я провел день» или «Моя комната». Каков привет, таков ответ. Но внесите хоть чуточку улыбки и фантазии в само задание, например, «Моя комната в 2050 году» или сочинение «Как я провел день», написанное от имени кота (собаки, мухи, вируса гриппа) – и вы не узнаете своих учеников. Одно условие: они должны быть уверены, что их фантазии будут встречены доброжелательно и с интересом.

Метод, словно специально созданный для развития творческих способностей, известен давно – это игра, сочинительство.

Рассказ по опорным словам

Игра начинается с того, что ведущий выбирает опорные слова. Можно наугад ткнуть в книгу, можно обойти нескольких игроков, чтобы каждый из них шепнул ведущему первое пришедшее в голову слово. Когда список – 7–10 опорных слов – готов, он диктуется игрокам или записывается на доске.

Теперь за отведенное время (примерно 10 минут) играющие должны сочинить связный рассказ, использовав все без исключения слова из списка. При этом можно, конечно, ставить слова в нужные грамматические формы. Повторять слова тоже не возбраняется.

Когда время истекает, все желающие могут прочесть получившиеся рассказы вслух. Все вместе выбирают самые лучшие рассказы.

Иногда может быть удобен командный вариант игры, когда тексты сочиняют команды, а жюри называет лучший из них.

Интересной получается игра «с продолжением»: когда рассказы прочитаны, ведущий предлагает всем игрокам написать «вторую серию» — продолжение того же текста, в котором снова употребить все без исключения слова списка. Обычно это оказывается сложнее, чем написать первый текст.

Игра очень хорошо развивает прежде всего речевую изобретательность, а поскольку ключ к успешному сочинению рассказа состоит в поиске неожиданных, остроумных сюжетных связок, развиваются также ассоциативное мышление, воображение, чувство юмора.

Понятно, что чем жестче ограничения, тем экстремальнее ситуация творчества. Но полезно уметь не только изворачиваться, но и давать волю воображению, свободно и богато фантазировать, оттолкнувшись мыслью буквально от чего угодно. Следующие две игры помогают развить эту способность.

Фотография

Потребуется некоторое количество фотографий, вырезанных из иллюстрированных журналов, на которых изображены различные ситуации: две девушки читают письмо, мужчина и женщина ссорятся, человек спешит куда-то, ребенок тянет ручки и т.п. Задание простое: придумать историю, иллюстрацией к которой могла бы стать эта фотография. Исходная фотография может быть общей для всего класса или у каждого сочинителя своя. Можно ограничить время, придав игре оттенок азарта и соревновательности, а можно дать задание на дом, чтобы сочинители поработали спокойно.

Затем все желающие читают свои истории вслух и вместе выбирают победителей – авторов самых лучших историй. Более сложный вариант игры: сочинение можно писать не по одной, а по нескольким фотографиям, увязывая их в общий сюжет. Чем более далекие и разнообразные ситуации будут на них изображены, тем интереснее, например, фото девушки с намыленными волосами с рекламы шампуня в сочетании с изображениями пасущихся в тундре оленей и потерпевшего крушение поезда заставит напрячься самое ленивое воображение.

Эта простая игра – неплохая альтернатива традиционному сочинению «по картине». Фотографии со сценками «из жизни» воодушевляют ребят значительно больше, чем хрестоматийные картины, а главное, здесь можно писать не «что положено», а что придет в голову, что захочется. Практика показывает, что, сочиняя подобные истории, дети почти всегда прямо или иносказательно говорят о своих проблемах, о собственных трудных жизненных ситуациях, так что внимательному учителю сочинения по фотографиям могут очень много рассказать о внутренней жизни учеников. Обычно несколько человек в классе так увлекаются, что начинают после этого писать рассказы и повести «для себя». Чего еще желать?

Что было?

Играющие делятся на две-три команды. Каждая команда придумывает или вспоминает небольшую историю и инсценирует ее фрагмент, буквально пару фраз или эпизод длиной в одну-две минуты. Задача другой команды – по этому фрагменту воссоздать или придумать самим историю, в которую он бы естественно вписался, и тоже инсценировать ее. Затем первая команда показывает инсценировку своей задуманной истории, и оба варианта сравниваются. Естественно, загадывая фрагмент, команды стараются выбрать из своей истории самые неясные по значению, допускающие множество толкований эпизоды и фразы.

**Прием «Морфологический ящик».** Универсальный приём, используется на всех уроках.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Герои | Злодеи | Цели или желания | Волшебные предметы | Превращения героев | Волшебные места |
| **Алёнушка** | **Баба-Яга** | **Вернуть домой** | **Шапка-невидимка** | **В комара, муху, шмеля** | **Страна Лжецов** |
| **Гулливер** | **Кощей Бессмертный** | **Достать живую воду** | **Волшебная палочка** | **Во льва, мышку** | **Королевство Кривых Зеркал** |
| **Айболит** | **Бармалей** | **Найти волшебный предмет** | **Цветик-семицветик** | **Карлика** | **Лилипутия** |
| **Красная Шапочка** | **Мачеха** | **Вылечить друга** | **Скатерть-самобранка** | **Козлёночка** | **Изумрудный город** |
| **Золушка** | **Леший** | **Спасти**  | **огниво** |  | **Страна Чудес** |

 - на основе таблицы можно составить много вариантов сочетания элементов и сочинить сказку.

Сочинение сказок учит детей и фантазировать, а фантазия, как считал один из последователей и учеников Г.С. Альтшуллера, является одним из простейших приемов изобретательства.

Предложенные здесь игры – только некоторые примеры игровых творческих заданий, способствующих развитию креативности. Ведь польза была бы не только для учеников – в процессе игры креативность развивается у всех участников, организатор и ведущий не исключение! Разве не приятно почувствовать себя не «училкой», а творческим человеком? Попробуйте! Учебу творчеством не испортишь!





