Уалиева Наталья Александровна,
воспитатель группы продлённого дня (ГПД), ФГКОУ «СОШ № 3», г. Приозёрск
ualieva.nata@mail.ru

Внеклассное игровое занятие в группе продлённого дня для 1-2 классов на основе модели инновационного креативного урока НФТМ-ТРИЗ

Аннотация. *В статье приводится блочное описание внеклассного игрового занятия в группе продлённого дня для 1-2 классов, разработанного на основе модели инновационного креативного урока НФТМ-ТРИЗ.*
Ключевые слова: *творческое мышление, творческие способности, развитие креативности мышления, умение фантазировать, задание.*

Изменения, произошедшие в системе образования с внедрением Федеральных Государственных стандартов второго поколения, привели к переосмыслению методов и приёмов обучения в общеобразовательной школе. Перед учителями и преподавателями абсолютно всех учебных дисциплин ставятся непростые задачи, так как наша роль – помочь овладеть учащимся личностными, познавательными, регулятивными, коммуникативными навыками, которые им действительно пригодятся в жизни. Для того, чтобы полученные учениками знания, применялись не только в учебных ситуациях, важное значение имеет развитие творческого воображения и мышления.

В методике развития творческого мышления и творческих способностей учащихся существуют методы и приёмы активизации творческого воображения и фантазии, преодоления психологической инерции мышления и познавательно – психологических барьеров, а также приёмы генерирования творческих идей и повышения эффективности решения творческих задач.

Содержание методики можно разбить на два класса:

Приёмы и методы первого класса в основном используются для развития компонентов творческого воображения и мышления: гибкости, оригинальности, переключаемости внимания, памяти и др.

Методы второго класса позволяют получать фантастические идеи путём целенаправленного преобразования исходной ситуации [1, 2].

Идеал системы образования 21 века заключается в том, что в основе воспитания младших школьников будет лежать развитие мышления.

Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ), созданная Г. С. Альтшулером, - это образование, которое является одной из моделей перспективного образования. Умелое использование приемов и методов теории решения изобретательских задач успешно помогает развить у младших школьников изобретательскую смекалку, творческое воображение, диалектическое мышление.

Каждое занятие с детьми – проблемы, поиски, цепочки вопросов: Как? Откуда? Зачем? Для чего? Чем можно заменить? Чем хорош? Чем плох? Чем полезен? Чем неудобен? Что делать? Где можно использовать? Как быть, если…? – все это и есть работа с элементами ТРИЗ. Начало мысли, начало интеллекта.

«Если мы хотим научить думать, то прежде мы должны научить придумывать». Это высказывание Дж. Родари можно в полной мере отнести к ТРИЗ.

Очень важно продумать, с помощью какого метода мы будем применять приемы ТРИЗ-технологии в работе с младшими школьниками. Наиболее приемлемой и эффективной является метод игры, потому что для учащихся начальной школы именно игровой мотив является более действенным. В игре дети получают свободу и независимость, добровольное принятие на себя определённых правил и законов. Создание игровых ситуаций позволяет привлечь непроизвольное внимание детей. Также эффективное воздействие имеют и дидактические игры, использование

которых в качестве учебного материала позволяет педагогу учить детей сравнивать предметы, сопоставлять их, многократно упражняясь в названии цвета, формы, величины, производя простейшую классификацию [3].

ТРИЗ для младших школьников в режиме работы группы продлённого дня – это система коллективных игр, занятий, призванная не изменять основную программу, а максимально увеличивать ее эффективность. Занятия проходят в легкой форме и непринужденной обстановке, на них не бывает скучно. Они способствуют преодолению инерции мышления, являются гимнастикой ума.

Дети на занятиях ТРИЗ и РТВ – первооткрыватели, изобретатели, личности, которые могут задавать взрослому любой вопрос, могут воображать, они не боятся вести поиск и ошибаться. На таких занятиях дети раскрепощены, снимается «психологическая перегрузка», повышается самооценка.

Научить ребенка размышлять, развиваться творчески, верить в свои силы – именно этих целей я пытаюсь достичь в своей работе с детьми.

Разработка внеклассного игрового занятия в группе продлённого дня для 1-2 классов «Путешествие на остров Чунга-Чанга»

Цель: уточнить, активизировать словарь по теме: «Животные жарких стран», совершенствовать диалогическую и монологическую формы речи.

Задачи:

Образовательные: закрепление представлений о животных жарких стран и их особенностях.

Развивающие: развивать умение находить нестандартные подходы к решению проблемной ситуации, развивать зрительное и слуховое восприятие, моторику рук, речь, нетрадиционное мышление, память.

Воспитательные: воспитание интереса к живой природе, навыков сотрудничества.

Оборудование: ноутбук, проектор, презентация с заданиями, слайды экзотических животных, предметные картинки с изображением животных жарких стран, журналы «Мадагаскар», «Мир вокруг нас», «Я познаю мир».

Предварительная работа: Рассматривание иллюстраций с изображением животных жарких стран, чтение журналов «Мадагаскар», «Мир вокруг нас», «Я познаю мир».

Блок1. Мотивация (встреча с чудом, удивление, сюрприз)

«Мотивация» – это то, что двигает человеком, заставляет его с завидным упорством и настойчивостью выполнять то или иное задание и идти к поставленной цели. Мотивированный человек легко достигает интеллектуальных, спортивных и творческих успехов.

Воспитатель: Ребята, сегодня у нас необычное занятие. Мы отправимся на сказочный остров, который называется «Чунга–Чанга».

В конце нашего путешествия я вручу вам посылку, которую я недавно получила от жителей сказочного острова. А что бы её получить, вам нужно выполнить все задания, которые нам будут встречаться на пути.

Итак, вы готовы? В путь! **– маршрут**.

Теремок
Танец маленьких островитян
Сделай-ка
Разгадай-ка
Расскажи-ка
Катерок
Опиши-ка

Да-нет-ка

Блок 2. Содержательная часть.

Этот блок содержит первую часть программного материала «Путешествие на остров Чунга-Чанга».

Выполнение **задания «Сказка»**

Игра «Теремок»

Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.

Реквизит: картинки животных жарких стран: жираф, леопард и т. д. На каждого ребенка – один рисунок.

Ввод в игру: напоминание сказки "Теремок" и предложение сыграть сказку в измененном виде.

Ход игры: каждый ребенок получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного из детей хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (теремок чисто условный – шкафчик, коврик или просто часть комнаты) и проводят с хозяином следующий диалог: – Тук, тук, кто в теремочке живет?

- Я, (называет себя, например, жираф). А ты кто?
- А я - (называет себя, например, леопард). Пустишь меня в теремок?
- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у жирафа и у леопарда пятнистый окрас. После этого гость заходит в теремок, а к хозяину обращается следующий участник игры. – Тук-тук, кто в теремочке живёт?

- Я, жираф, я леопард. А ты кто?
- а я- пантера. Пустите меня к себе жить?
- Если скажешь, чем ты похож на одного из нас, то пустим.
- Леопард и пантера-один и тот же зверь. Леопард-пятнистая пантера.
- Тук-Тук, кто в теремочке живёт?
- Это я: жираф, леопард, пантера. А ты кто?
- а я – окапи. Пустите меня к себе жить?
- Если скажешь, чем ты похож на одного из нас, то пустим.
- У Окапи и жирафа одинаковые рожки.
- Тук-тук, кто в теремочке живёт?
- Это я: жираф, леопард, пантера, окапи. А ты кто?
- а я- зебра. Пустите меня к себе жить?
- Если скажешь, чем ты похож на одного из нас, то пустим.
- У окапи ноги в чёрно-белую полоску как у зебры.
- Тук-тук, кто в теремочке живёт?
- Это я: жираф, леопард, пантера, окапи, зебра. А ты кто?
- а я - тигр. Пустите меня к себе жить?
- Если скажешь, чем ты похож на одного из нас, то пустим.
- У зебры и тигра полосатый окрас.

Если кто-то не сможет ответить хозяевам, остальные дети могут помочь.

Блок 3. Психологическая разгрузка.

Блок психологической разгрузки заключается в проведении двигательной разминки «Танец маленьких островитян.

Блок 4. Головоломка.

Головоломки – это один из важнейших элементов системы НФТМ-ТРИЗ для развития нестандартного творческого мышления.

Выполнение **задания «Сделай-ка».**

Младшим школьникам предлагается из 5 спичек сложить жирафа.

Теперь переместите одну спичку так, чтобы форма жирафа осталась нетронутой, но была повёрнута или же отражена [4].

Блок 5. Интеллектуальная разминка.

Это блок активизации умственной деятельности.

Дети выполняют **задание «Разгадай-ка».**

Воспитатель загадывает загадки:

1. Его увидишь – сразу ясно.
Царь зверей – шутить опасно.
Грозный рык и грозный вид,
Даже гривы не подстриг (**лев**)
2. У него большие уши,
Длинный хобот носит он.
Хоть силен, но добродушен,
Потому что это … (**слон**)
3. Он ходит, голову задрав,
Не потому, что важный граф,
Не потому, что гордый нрав,
А потому, что он... (**жираф**).
4. Любит он в грязи лежать,
Рот огромный открывать.
Неуклюжий, толстокожий,
На свинью чуть-чуть похожий (**бегемот**)
5. Кто имеет один рог? Отгадайте… (**носорог**)
6. С визгом прыгают по веткам
И резвятся, словно детки,
На качелях из лианы
Ввысь взлетают…(**обезьяны**).

Блок 6. Содержательная часть

Этот блок содержит вторую часть программного материала путешествия на остров «Чунга - Чанга».

Выполнение **задания «Расскажи-ка».**

Работа в группах

Используется приём ТРИЗ «Системный оператор» – который позволяет рассмотреть объект во времени и пространстве. Применение данного метода формирует у детей ***«навыки системного анализа, системное мышление, или много экранное мышление» (Г. С. Альтшуллер)***

Каждая группа выбирает любое животное, о котором они слышали на предыдущих этапах занятия. Командам предлагается рассказать об этом животном используя «Волшебный экран» (рис. 1). Можно пользоваться журналами «Мадагаскар», «Мир вокруг нас», «Я познаю мир».

Во время групповой работы воспитатель регулируем порядок работы, в случае необходимости оказывает помощь группам.

Расскажи-ка

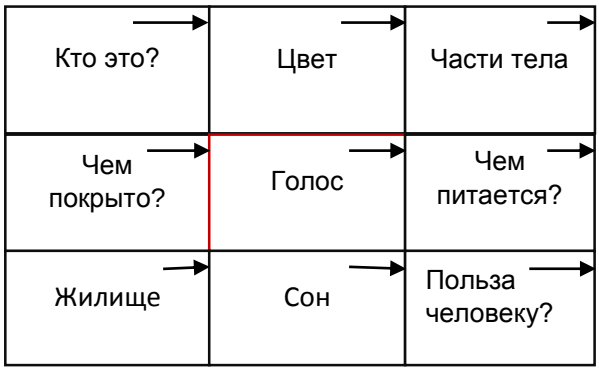

Рис. 1. «Волшебный экран»

Блок 7. Компьютерная интеллектуальная поддержка.

Этот блок состоит из компьютерного мультипликационного видеофрагмента.

Воспитатель предлагает посмотреть видеофрагмент из мультипликационного фильма «Катерок».

Выполнение **задания «Опеши-ка».**

Работа в группах.

Воспитатель под фоновую музыку предлагает командам описать остров «Чунга-Чанга». Составить краткий рассказ по готовому синквейну с использованием слов и фраз, входящих в состав синквейна.

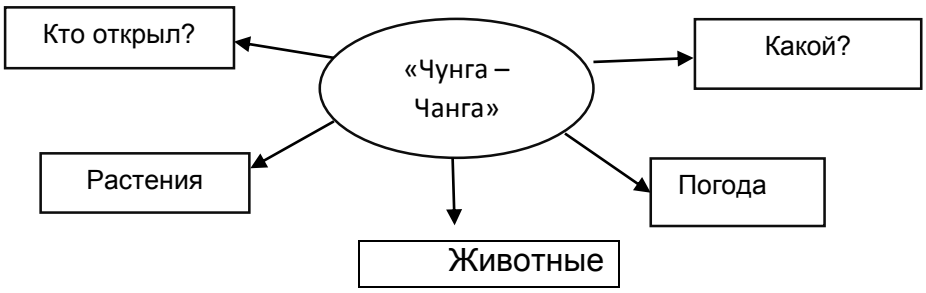

Рис. 2. Дидактический синквейн

Составляя синквейн, учащиеся реализуют свои личностные способности: интеллектуальные, творческие, образные и т. п.

Блок 8. Резюме

По окончании занятия воспитатель подводит краткие итоги и осуществляет обратную связь с учащимися.

Ребята делятся впечатлениями от занятия. Что понравилось, что особенно запомнилось.

Вручение сюрприза проходит с использованием приёма ТРИЗ (Да нет-ка)

Дидактическая игра: «Да нет-ка»

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».

Дети отгадывают какой сюрприз приготовил остров «Чунга-Чанга».

Ход:

Дети: Это живое?

Воспитатель: Нет.

Дети: Это продукты питания?

Воспитатель: Да.

Дети: Это хлебобулочное изделие.

Воспитатель: Нет.

Дети: Это сладкое?

Воспитатель: Да.

Дети: Это шоколад, конфеты?

Воспитатель: Нет.

Дети: Фрукты?

Воспитатель**:** Да ребята, это действительно фрукты, угощайтесь.

Звучит музыка «Чунга-Чанга». Вносятся подносы с нарезанными фруктами.

Мы не прощаемся со сказочным островом, мы говорим ему до скорого свидания!

Ссылки на источники

1. 1.Утёмов В. В., Зиновкина М. М., Горев П. М. Педагогика креативности: Прикладной курс научного творчества: Учебное пособие. – Киров: АНОО «Межрегиональный ЦИТО», 2013. -212 с.
2. Гореев П.М., Утёмов В.В. Тренинг креативного мышления: краткий курс научного творчества. – Saarbrucken: AV Akademikerverlag, 2012. – 88 с.
3. Мурашковска И. Н. Игры для занятий ТРИЗ с детьми младшего возраста / И. Н. Мурашковска // Пачатковая школа. – 2000. - №2.
4. Жираф из спичек | Умные дети smartkids.su›golovolomki/spichki/zhiraf-iz-spichek.