

**Тема:**

**«Использование ТРИЗ технологии  
в урочной и внеурочной  
деятельности»**



**Прежде, чем предложить учащимся проблему, надо сделать так, чтобы они полюбили объекты, с которыми эта проблема связана. Самый простой путь – предложить детям собрать коллекцию (копилку) объектов.**

**Информационная копилка – неструктурированное множество собранных по определённому признаку объектов или их описаний, предназначенное для исследований объектов данного типа.**



## Что собираем

- настоящие объекты ( слова, уравнения, задачи, народные приметы, пословицы и т.д.);
- копии объектов, например фото ( фото бабочек, причёсок, листьев, чашек, географических объектов);
- описания объектов, сопровождаемых фото или рисунками (например, коллекции открыток с изображениями животных, растений, блюд, где наряду с фото присутствует их краткое описание);
- текстовые или магнитофонные записи высказываний разных людей по какому – то вопросу;



**Виды копилочек по способу сбора**  
**Как собираем?**

- готовая копилка;
- экспресс – копилка (собирается на уроке);
- копилка из конструктора (строится на уроке);
  - копилка от определения (на уроке);
  - копилка из дома;
- копилка как результат наблюдения;
  - копилка из сети Интернет;
- копилка как результат опроса.



**Для чего собираем?  
Функции копилки**

**Копилка изучаемых объектов □ для поиска решения проблемы**

**Копилка инструментов □ для решения новых проблем**

**Копилка фактов □ для подтверждения решения (мы выдвинули гипотезу, и собираем факты, ее подтверждающие)**

**Функция копилки – обеспечить мотив к деятельности и опыт работы с объектами определённого типа.**





# Копилка наречий



# Копилка состояний снега



# Копилка ежиков





# Копилка тенелюбивых растений



Ветреница лесная



Вороний глаз



Грушанка



Кислица



Калина



Каштан



Клен



Колокольчик  
крапиволистный



Ландыш



Липа



Майник двулистный



Сирень



## Копилка однокоренных слов

### Слова на при-, пре-

ученик      учение  
разучить    неуч  
учебник  
обучение    ученым  
учительница

Прибежать	Преуменьшить
Примерить	Преувеличить
Пригласить	Пресвятой
Признание	Преданный
Приморозить	Пресветлый
Прикарманить	Превеликий
Приставка	Преуспеть
Прикорм	Пресмелый
Приколоть	Прекрасный
Приукрасить	Премилый
Приталенный	Предел

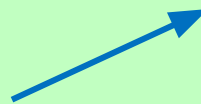


# Технологические особенности сбора копилки

## Карточка для записи элемента копилки

СЮДА ВПИСЫВАЕТСЯ ТЕКСТ

Задайте детям на карточках  
линию размера букв



$\frac{1}{4}$  альбомного листа



## Задания:

### РАССЕЛЕНИЕ



делятся на группы. Каждая группа разбивает объект на множества своим способом.

Затем группа представляет свой вариант разбиения, остальные угадывают, по какому имени признака сделано разбиение.

Гарри Поттер

Конек-  
Горбунок

Мороз-Красный Нос

Чипполино

Буратино

Снегурочка

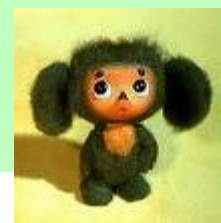
Красная Шапочка



Крокодил Гена

Кот Базилио

Белоснежка



Шапокляк

Чебурашка

Дюймовочка



Сыграйте с заданным множеством сказочных героев

### МОИ ДРУЗЬЯ (Сидорчук Т.А.)

- Каждый ученик получает или выбирает себе объект
- Учитель называет значение признака;
- Те дети, в объектах которых есть это значение признака, подбегают к учителю

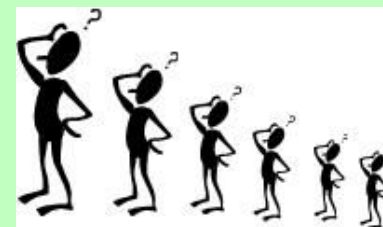
### ТЕРЕМОК (Мурашковска И.Н.)

- Каждый ребенок играет роль какого-либо объекта. По очереди дети заселяют теремок.
- Нового «героя» в теремок пускают только в том случае, если он указал, чем похож на последнего, вошедшего в теремок «героя».
- Более сложный вариант: нужно указать, чем новый герой похож на каждого обитателя теремка.

Загадайте арифметическое выражение и сыграйте в игру «мои друзья»

Загадайте слово и сыграйте в игру «Теремок»





Пользуясь копилкой ежей, сыграйте в игру «самый-самый»



## Перечень тренингов на модель ЭИЗ

- Назови объект (аукцион)
- Мои друзья
- Я беру тебя с собой
- Назови больше (аукцион)
- Теремок
- Держи вора
- Купец
- Расселение
- Витрина
- Пинг-понг «признак – значение»
- Цепочка признаков
- Самый-самый
- Построй в ряд
- Предсказатели
- Загадки об объектах



# Тренинги на модель «Элемент – имена признаков – значения признаков»

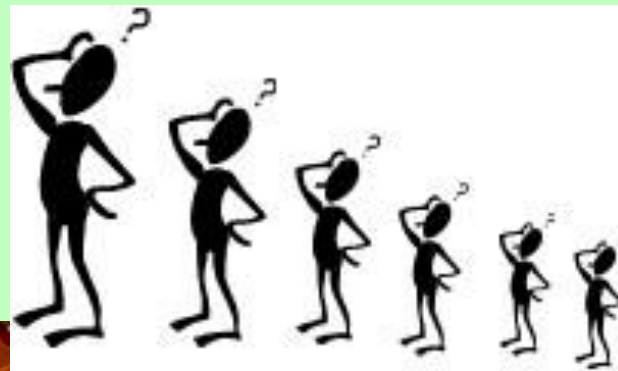
## РАНЖИРОВАНИЕ – выстраивание по убыванию (возрастанию) значений признака

«Самый-самый». Учитель задает множество объектов (например, рассматриваем ежиков).

Ученик: «Я нашел самого-самого толстого». Его просят это доказать. Если ему удастся, ответ принимается.

Выигрывает тот, кто дал последнее обоснованное предложение

Я сказала: у меня самый-самый тихий голос.  
Предложите, как это доказать?





Задайте вопросы для игры «Витрина»

СТОЛ

СИНИЙ

прибежать

просто

АХ

светлый

СВЕТОЛЮБИВ

беглость

СТОЛОВАТЬСЯ

Сыграйте для объектов русского  
языка



## «ВИТРИНА»

- Учитель (или ведущий – ребенок) – продавец, он загадывает объект из копилки.
- Дети – покупатели. Они задают вопросы, пытаясь определить, какой объект загадан.
- Учитель отвечает. Цена объекта – количество вопросов, за которое он «продан».
- Затем обсуждается лучший вопрос (или последовательность вопросов), который позволил быстрее прийти к ответу.
- Далее можно ввести запрет на уже использованные вопросы и повторить игру



**Спасибо за внимание!**

