

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.



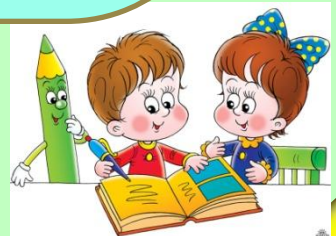
Что собираем

- 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

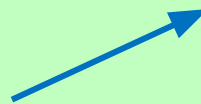


Технологические особенности сбора копилки

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

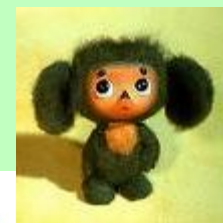


Крокодил Гена



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

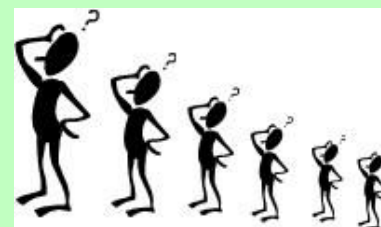
ТЕРЕМОК (Мурашковска И.Н.)

- 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 ежиков, 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»

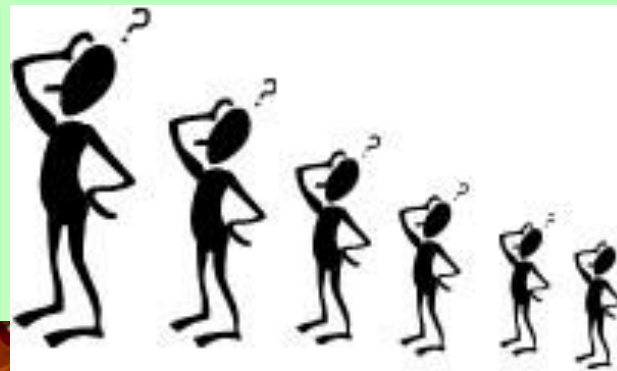
РАНЖИРОВАНИЕ – выстраивание по убыванию (возрастанию) значений признака

«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!

