

ШКОЛА КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ



Как
развивать

Светлана Гин

Креативность

у детей



ИЗДАТЕЛЬСТВО
ВИТА
Пресс

Школа креативного мышления

Светлана Гин

**Как развивать креативность у
детей. Методическое пособие
для учителя начальных классов**

«ВИТА-ПРЕСС»

2017

УДК 373.3(672)
ББК 74.202.21

Гин С. И.

Как развивать креативность у детей. Методическое пособие для учителя начальных классов / С. И. Гин — «ВИТА-ПРЕСС», 2017 — (Школа креативного мышления)

ISBN 978-5-7755-3425-7

Помочь учителям 2–4 классов реализовать творческий потенциал учащихся призван новый курс «Учимся мыслить креативно». Методическое пособие по этому курсу представляет собой конструктор из 9 отдельных модулей, каждый из которых предназначен для обучения конкретному творческому навыку: составлению рассказов по картинке, сочинению загадок, умению выделять противоречия в окружающем, системному описанию объекта и др. Последовательность и содержание модулей определяется учителем, исходя из конкретной образовательной ситуации. Пособие может быть использовано во внеурочной деятельности, при оказании дополнительных образовательных услуг.

УДК 373.3(672)
ББК 74.202.21

ISBN 978-5-7755-3425-7

© Гин С. И., 2017
© ВИТА-ПРЕСС, 2017

Содержание

От автора	6
Программа курса «Учимся мыслить креативно»	7
Пояснительная записка	7
Примерное учебно-тематическое планирование	9
Примерное распределение модулей курса по классам	12
Содержание программы	13
Как работать с пособием	16
Методические рекомендации к модулям программы	18
Модуль 1. Рассказы по картинке	18
Занятие 1.1	19
Занятие 1.2	22
Занятие 1.3	26
Занятие 1.4	29
Модуль 2. Загадки	33
Занятие 2.1	34
Занятие 2.2	36
Занятие 2.3	38
Модуль 3. «Да-нетки»	41
Конец ознакомительного фрагмента.	42

Светлана Гин
Как развивать креативность у
детей: методическое пособие
для учителя начальных классов

© ТРИЗ-профи, 2017

© ООО Издательство «ВИТА-ПРЕСС», 2017

© Художественное оформление. ООО Издательство «ВИТА-ПРЕСС», 2017

От автора

Креативность – это значит копать глубже, смотреть лучше, исправлять ошибки, беседовать с кошкой, нырять в глубину, проходить сквозь стены, зажигать солнце, строить замок на песке, приветствовать будущее.

Поль Торренс, американский психолог

Новый термин – креативность – совсем недавно стремительно ворвался в нашу жизнь.

Отношение к нему неоднозначно. Многие считают, что раз в русском языке давно существует слово «творческий», незачем использовать иностранный синоним, который именно так и переводится. Попробуем разобраться в этой ситуации, проведя параллель с хорошо известными нам словами «варенье» и «джем». Казалось бы, это одно и то же. Ведь «джем» в переводе с английского – варенье, но в обиходе слово «джем» приобрело дополнительный смысл – густое варенье из протёртых ягод.

Представляется, то же самое случилось со словом «креативный» – оно постепенно приобретает всё более выраженное специфическое значение. Все мы знаем, что для творческой личности характерны интуиция и вдохновение, творческая идея осеняет или озаряет, творчество стихийно и ситуативно... И конечно, невозможно представить, чтобы Пушкин или Чайковский сначала устанавливали себе норму стихов и симфоний, а затем выполняли её.

Между тем для современного рекламного агента сочинительство является ежедневной работой, сознательным и управляемым процессом. «Вдохновение по заказу», «алгоритм оригинальности», «инструкция для озарения» – вот что такое креативность.

При этом творчество не отменяется, просто появляется дополнительная возможность создавать творческие продукты, используя определённые методики, способы, техники, приёмы, – словом, то, что мы вкладываем в понятие «инструменты». Это как с грамотностью: да, встречаются уникальные ученики с врождённым языковым чутьём, но большинству приходится изучать правила. При этом со временем навык автоматизируется настолько, что создаётся впечатление, что человек с ним родился.

Но если вчера человечеству «хватало» того количества уникалов, которые неожиданно появлялись и оставляли яркий след в истории, то сегодня этого явно недостаточно. Современный мир, развивающийся динамично, не может рассчитывать только на появление чуда, творчество требуется от каждого. Сегодня особенно востребованы креативные люди, т. е. люди, ориентированные не просто на созидание, а на созидание именно оригинального и нестандартного. Успешность человека в наше время определяется в первую очередь тем, насколько он умеет адаптироваться к новой реальности, в какой степени у него сформированы навыки нешаблонного мышления и решения проблем в нестандартных ситуациях, как выражены готовность и умение придумывать, изобретать, творить.

А всему этому не просто можно, а нужно учить с детства.

И если школа не загасит ту искру творчества, с которой приходит в неё каждый ребёнок, а позволит ей превратиться в яркий огонь, озаряющий всю последующую жизнь, то, наверное, мир станет лучше. Давайте попробуем!

Программа курса «Учимся мыслить креативно»

Пояснительная записка

Курс «Учимся мыслить креативно» предназначен для учащихся 2–4 классов и может изучаться в рамках раздела ФГОС «Внеурочная деятельность в начальной школе» по таким направлениям, как социальное и общеинтеллектуальное.

Приоритетным направлением новых образовательных стандартов является реализация развивающего потенциала обучения, что достигается путём сознательного присвоения учащимися социального опыта, формированием мотивации к познанию и творчеству, воспитанием стремления и способности к обновлению компетенций.

Современное образование строится на основе личностно-деятельностного подхода, активности самого учащегося в познавательной и исследовательской деятельности в процессе сотрудничества с педагогом. Базовым принципом обучения выступает необходимость тесной связи получаемых в школе знаний с непосредственной практикой и реальными жизненными проблемами.

Предлагаемая программа состоит из девяти модулей, каждый из которых ориентирован на формирование конкретного метапредметного умения: сочинить загадку, составить рассказ по картинке, сформулировать противоречия, использовать ресурсы и др. Также программой предусматривается обучение учащихся умению видеть и решать творческие задачи, которые широко представлены во всех занятиях независимо от темы модуля.

При этом последовательность изучения модулей и их распределение по классам, количество часов на изучение темы определяются учителем самостоятельно.

В процессе обучения формируются образовательные компетенции:

- ценностно-смысловые:

- способность воспринимать окружающий мир как динамично развивающуюся среду;
- способность ориентироваться в окружающем мире;
- понимание активной преобразующей роли человека в обществе;
- осознание своего предназначения в окружающем мире;
- умение выбирать целевые и смысловые установки для своих действий и поступков, принимать решения.

- общекультурные:

- восприятие мира как единого и целостного при разнообразии культур;
- представления об особенностях национальных культур, общественных явлениях и традициях;
- интерес к достижениям национальной и общечеловеческой культуры;
- понимание роли науки и образования в жизни человека и общества;
- представление о культуре досуга, овладение эффективными способами организации свободного времени;

- учебно-познавательные:

- наличие широкой мотивационной основы учебной деятельности;
- владение навыками целеполагания, планирования, анализа, рефлексии, презентации учебной деятельности;
- владение креативными навыками продуктивной деятельности;
- умение видеть и формулировать проблемы;
- выбор наиболее эффективных способов решения проблемы в зависимости от конкретных условий;

- информационные:
 - умение осуществлять поиск информации в открытом информационном пространстве;
 - умение отбирать, перерабатывать, сохранять и передавать информацию;
 - умение использовать современные информационные технологии в учебной деятельности и в повседневной жизни;
 - владение умениями медиаграмотности;
 - умение осознанно строить сообщения в устной и письменной формах;
- коммуникативные:
 - навыки конструктивного взаимодействия с окружающими – грамотного ведения диалога и участия в дискуссии;
 - умения принятия и выполнения различных социальных ролей в коллективе;
 - опыт презентации результатов деятельности и самопрезентации;
 - понимание относительности мнений и подходов к решению проблем;
 - продуктивное содействие разрешению конфликтов;
 - использование различных речевых средств для эффективного решения коммуникативных задач;
- социально-трудовые:
 - ценностное отношение к учёбе как виду творческой деятельности;
 - активное творческое отношение к окружающей действительности;
 - уважительное отношение к труду и творчеству, бережное отношение к их результатам;
 - готовность участвовать в общественно полезной и трудовой деятельности;
 - поддержка и стимулирование социальной активности;
- личностные:
 - понимание необходимости саморазвития, разработки индивидуальной образовательной траектории и программы жизнедеятельности в целом;
 - навыки ответственного и безопасного отношения к самому себе и окружающим;
 - навыки самоуправления и самоорганизации, саморегуляции и самоподдержки;
 - способность к эффективному использованию собственных ресурсов;
 - формирование культуры мышления и поведения. Курс по выбору «Учимся мыслить креативно» может быть интегрирован с авторскими курсами «Мир загадок», «Мир человека», «Мир фантазии», «Мир логики» (проект «Школа креативного мышления»).

Использование данных курсов не только позволит обеспечить методическую и содержательную преемственность, но и способствует расширению представлений учащихся об окружающем мире, формированию основ нравственного самосознания, овладению навыками творческой деятельности и приёмами мыслительных операций.

При этом следует обратить внимание, что ведущими целями названных курсов являются развитие способностей и качеств личности, соответственно достижение целей возможно на протяжении длительного периода (программа каждого курса рассчитана на один учебный год с 1 по 4 класс). В то же время задачей курса

«Учимся мыслить креативно» является обучение определённому умению, что реально сделать в течение нескольких занятий.

Примерное учебно-тематическое планирование

№	Тема занятия	Тип занятия	Формы деятельности	Формы контроля
Модуль 1. Рассказы по картинке				
1	Аналитико-синтетические виды работ по картинке	Изучение нового материала	Игра, упражнение, решение проблемной ситуации	Проверочная работа
2	Активизация органов чувств	Изучение нового материала	Игра, упражнение, устный журнал	Проверочная работа
3	Преобразование сюжета во времени	Изучение нового материала	Игра, упражнение, решение проблемных ситуаций, устный журнал	Упражнение
4	Восприятие сюжета с разных точек зрения	Изучение нового материала	Игра, упражнение, решение проблемной ситуации	Упражнение
Модуль 2. Загадки				
1	Сочинение ассоциативных загадок	Изучение нового материала	Игра, упражнение, решение проблемной ситуации, рисование	Проверочная работа
2	Сочинение загадок по «признакам»	Изучение нового материала	Загадка, упражнение, решение проблемной ситуации	Проверочная работа

№	Тема занятия	Тип занятия	Формы деятельности	Формы контроля
3	Сочинение загадок по «действиям»	Изучение нового материала	Загадка, упражнение, решение проблемной ситуации, практическая работа	Проверочная работа
Модуль 3. «Да-нетки»				
1	Знакомство с «да-нетками»	Изучение нового материала	Игра, упражнение, решение проблемной ситуации, рисование	Проверочная работа
2	Синтез «да-неток»	Углубление и закрепление	Игра, упражнение	Проверочная работа
Модуль 4. Сказочные истории				
1	Ознакомление с приемами фантазирования	Изучение нового материала	Игра, упражнение, рисование	Проверочная работа
2	Применение приемов фантазирования	Углубление и закрепление	Загадка, упражнение, рисование	Упражнение
3	Фантограмма	Комбинированное	Игра, упражнение	Упражнение
Модуль 5. Противоречия				
1	Выделение положительных и отрицательных сторон в объектах и ситуациях	Изучение нового материала	Игра, упражнение, рисование	Упражнение

№	Тема занятия	Тип занятия	Формы деятельности	Формы контроля
2	Выделение противоположных признаков в свойствах объектов	Комбинированное	Игра, упражнение, рисование, решение проблемной ситуации	Упражнение
3	Противоречия в ситуациях	Комбинированное	Игра, упражнение, рисование, решение проблемной ситуации	Упражнение
4	Ознакомление с приемами разрешения противоречий	Изучение нового материала	Игра, упражнение, решение проблемной ситуации	Упражнение
5	Применение приемов разрешения противоречий при решении задач	Закрепление	Решение проблемных ситуаций	Проверочная работа
Модуль 6. Системность				
1	Надсистемы и подсистемы	Изучение нового материала	Игра, упражнение, рисование	Проверочная работа
2	Система в развитии	Изучение нового материала	Игра, упражнение	Упражнение
3	Системный оператор	Комбинированное	Игра, упражнение	Проверочная работа
4	Использование системного оператора при решении задач	Закрепление	Упражнение, решение проблемных ситуаций	Проверочная работа

№	Тема занятия	Тип занятия	Формы деятельности	Формы контроля
Модуль 7. Ресурсы				
1	Основное и дополнительное назначения объекта	Изучение нового материала	Упражнение, игра, решение проблемных ситуаций, рисование	Проверочная работа
2	Метод Робинзона	Комбинированное	Игра, упражнение, решение проблемной ситуации, рисование	Проверочная работа
3	Использование ресурсов при решении задач	Закрепление	Решение проблемной ситуации, упражнение	Проверочная работа
Модуль 8. Идеальность				
1	Ознакомление с понятием «идеальность»	Изучение нового материала	Упражнение, решение проблемных ситуаций	Проверочная работа
2	Ознакомление с понятием «идеальный конечный результат»	Комбинированное	Игра, упражнение, решение проблемных ситуаций	Проверочная работа
3	Использование идеальности для решения задач	Закрепление	Игра, упражнение, решение проблемных ситуаций	Проверочная работа

№	Тема занятия	Тип занятия	Формы деятельности	Формы контроля
Модуль 9. Решение открытых задач на основе литературных произведений				
1	Задачи из сказки А. Волкова «Волшебник Изумрудного города»	Комбинированное	Решение творческих задач	Проверочная работа
2	Задачи из сказки А. Волкова «Урфин Джюс и его деревянные солдаты»	Комбинированное	Решение творческих задач	Проверочная работа
3	Задачи из повести Р. Распе «Приключения барона Мюнхгаузена»	Комбинированное	Решение творческих задач	Проверочная работа
4	Задачи из повести А. Некрасова «Приключения капитана Врунгеля»	Комбинированное	Решение творческих задач	Проверочная работа

Примерное распределение модулей курса по классам

Разделы, темы	2 класс	3 класс	4 класс
Модуль 1. Рассказы по картинке	6 ч	3 ч	2 ч
Модуль 2. Загадки	4 ч	3 ч	2 ч
Модуль 3. «Да-нетки»	4 ч	2 ч	2 ч
Модуль 4. Сказочные истории	4 ч	3 ч	3 ч
Модуль 5. Противоречия	3 ч	3 ч	6 ч

Разделы, темы	2 класс	3 класс	4 класс
Модуль 6. Системность	4 ч	4 ч	5 ч
Модуль 7. Ресурсы	2 ч	3 ч	3 ч
Модуль 8. Идеальность	2 ч	4 ч	3 ч
Модуль 9. Решение открытых задач на основе литературных произведений	3 ч	4 ч	4 ч

Содержание программы

Модуль 1. Рассказы по картинке

1.1. Аналитико-синтетические виды работ по картинке

Игра «Поле Чудес», обсуждение сюжета сказки, упражнение «Подзорная труба», упражнение «Соединялки», решение творческой задачи, речевая разминка, упражнение «Эрудитка», игра на внимание, упражнение «Составляем предложения», игра-классификация, решение проблемной ситуации, обсуждение «А я тоже Айболит!».

1.2. Активизация органов чувств

Упражнение «Проверка памяти», игра «Вопрошайка», обсуждение «Что воспринимаем?», игра на внимание, решение проблемной ситуации, упражнение «Внутри сюжета», устный журнал «Интересные факты из жизни насекомых», упражнение «Расширяем кругозор».

1.3. Преобразование сюжета во времени

Игра «Чёрный ящик», упражнение «Придумываем метафоры», упражнение на внимание, фантазирование, обсуждение сюжета сказки, решение проблемной ситуации, упражнение «До и после», устный журнал «История привычных предметов».

1.4. Восприятие сюжета с разных точек зрения

Игра «Да-нетка», обсуждение сюжета сказки, упражнение «Точка зрения», решение творческих задач, упражнение «Подбираем пословицы», упражнение «Находим соответствие».

Модуль 2. Загадки

2.1. Сочинение ассоциативных загадок

Игра «Да-нетка», фантазирование, упражнение «Найди общее», упражнение «Знакомимся с алгоритмом сочинения загадок», упражнение «Сочиняем загадки», решение проблемной ситуации, рисование.

2.2. Сочинение загадок по «признакам»

Отгадывание загадки, упражнение «Как устроена загадка?», упражнение «Учимся сочинять загадки», решение проблемных ситуаций, упражнение «Эрудитка», упражнение «Сочиняем загадки про растения», упражнение «Расширяем кругозор», упражнение «Сравниваем репку и баобаб».

2.3. Сочинение загадок по «действиям»

Отгадывание загадки, упражнение «Составляем алгоритм», упражнение «Учимся сочинять загадки», игра на внимание, упражнение «Сочиняем загадки», решение проблемных ситуаций, практическая работа.

Модуль 3. «Да-нетки»

3.1. Знакомство с «да-нетками»

Игра «Антонимы», игра «Да-нетка», упражнение «Знакомимся с алгоритмом», упражнение «Сочиняем «да-нетки», решение проблемных ситуаций, рисование с противоречиями, обсуждение противоречий в сказке.

3.2. Синтез «да-неток»

Игра «Кто-то теряет, а кто-то находит», упражнение «Поиск аналогий», упражнение «Редактирование «да-неток», обсуждение «Признаки волшебной сказки», игра на внимание, упражнение «Придумываем «да-нетки», упражнение «Мы с тобою так похожи».

Модуль 4. Сказочные истории

4.1. Ознакомление с приёмами фантазирования

Игра «Чёрный ящик», упражнение «Имена в зеркале», упражнение «Знакомимся с приёмами фантазирования», фантазирование, рисование «Фантастическое животное», упражнение «Мой приём фантазирования».

4.2. Применение приёмов фантазирования

Отгадывание загадки, упражнение «Хорошо-плохо», упражнение «Спасатели Колобка», рисование с противоречиями, упражнение «Спасатели сказок», упражнение «Решаем школьные проблемы».

4.3. Фантограмма

Игра «Координаты», упражнение «Знакомимся с приёмом «Фантограмма», эрудитка «Волшебный предмет», упражнение «Придумываем сказку».

Модуль 5. Противоречия

5.1. Выделение положительных и отрицательных сторон в объектах и ситуациях

Игра «Что такое хорошо, что такое плохо?», обсуждение «Дождь и солнце», упражнение «Соединялки», обсуждение «Точка зрения», игра «И хорошо и плохо», игра «Цепочка», упражнение «Пароль».

5.2. Выделение противоположных признаков в свойствах объектов

Игра «Да-нетка», обсуждение «Яблоко – какое?», рисование «Ищем противоположности», танцевальная физкультминутка, обсуждение «Чем больше – тем лучше?», решение проблемной ситуации.

5.3. Противоречия в ситуациях

Игра «Да-нетка», упражнение «Как такое может быть?», рисование с противоречиями, решение проблемных ситуаций, упражнение «Необычные движения», упражнение «Хитрые загадки».

5.4. Ознакомление с приёмами разрешения противоречий

Игра «Переносное значение», упражнение «Загадки с противоречиями», упражнение «Знакомимся с приёмами разрешения противоречий», упражнение «Ищем решения противоречий», решение проблемной ситуации.

5.5. Применение приёмов разрешения противоречий при решении задач

Решение проблемных ситуаций.

Модуль 6. Системность

6.1. Надсистемы и подсистемы

Отгадывание загадки, обсуждение «Сравниваем объекты», упражнение «Знакомимся с понятиями «система», «надсистема», «подсистема»; игра на внимание, упражнение «Сравниваем системы», упражнение «Перечисляем системы», упражнение «Рисунок в несколько рук», упражнение «Матрёшка».

6.2. Система в развитии

Игра «Да-нетка», упражнение «Раскадровка сказки», фантазирование, упражнение «Угадайка», упражнение «Каким бывает прошлое?», упражнение «Каким может быть будущее?».

6.3. Системный оператор

Игра «Шифровка», обсуждение «Это чудо или нет?», упражнение «Знакомимся с системным оператором», упражнение «Работаем с «пятиэкранкой», упражнение «Описываем объекты», упражнение «Путешествие» по системному оператору».

6.4. Использование системного оператора при решении задач

Отгадывание кроссворда «Сказочные герои», упражнение «Кто, откуда и какой?», упражнение «Знакомимся с Насреддином», решение задач.

Модуль 7. Ресурсы

7.1. Основное и дополнительные назначения объектов

Упражнение «Гипотезы», игра «Маша-растеряша», упражнение «Объясняем перевёртыши», упражнение «Зонтик в Африке», рисование «Путаница».

7.2. Метод Робинзона

Игра «Треугольный мой колпак», упражнение «Головные уборы», упражнение «Поможем Робинзону», упражнение «Шапка-невидимка», упражнение «Где можно использовать?».

7.3. Использование ресурсов при решении задач

Решение проблемной ситуации, обсуждение «Метод рыболова», упражнение «Задачки для раскраски», упражнение «Знание – тоже ресурс», упражнение «Задачи вокруг нас».

Модуль 8. Идеальность

8.1. Ознакомление с понятием «идеальность»

Упражнение «Спрашивайте – отвечаю», упражнение «Что было «само»?», упражнение «По щучьему веленью», упражнение «Предметы в будущем».

8.2. Ознакомление с понятием «идеальный конечный результат»

Игра «Съедобное – несъедобное», упражнение «Ищем выход», упражнение «Сравниваем решения», игра «Да-нетка», упражнение «Знакомимся с ИКР», упражнение «Идеальные решения».

8.3. Использование идеальности при решении задач

Игра «Сказки Андерсена», игра «Что рядом?», упражнение «Используем ресурсы», упражнение «Решаем социальные задачи».

Модуль 9. Решение открытых задач на основе литературных произведений

9.1. Задачи из сказки А. Волкова «Волшебник Изумрудного города»

9.2. Задачи из сказки А. Волкова «Урфин Джюс и его деревянные солдаты»

9.3. Задачи из повести Р. Распе «Приключения барона Мюнхгаузена»

9.4. Задачи из повести А. Некрасова «Приключения капитана Врунгеля»

Как работать с пособием

Любая методика отвечает на четыре главных вопроса: зачем учить? кого учить? чему учить? и как учить? Методическое пособие по курсу «Учимся мыслить креативно» не исключение.

Курс строится на основе современных образовательных технологий с использованием методов и приёмов генерирования новых идей. В процессе обучения в итоге формируется так называемое открытое мышление, когда человек не боится незнакомых проблем и смелых решений; когда возникает привычка не только придумывать и усовершенствовать, но и искать наиболее эффективные способы решения и оптимальные варианты; когда желание изменять и преобразовывать мир соединяется с умением решать возникающие задачи.

Понятно, что в начальной школе можно говорить только о закладывании определённых основ креативности, но первые шаги можно и нужно делать уже на этом этапе. Именно младший школьный возраст является наиболее восприимчивым к новому, в этом возрасте больше всего выражены потребность и желание учиться, на первой ступени образования учащиеся особенно продуктивно овладевают системой действий, необходимых для дальнейшего успешного обучения.

На наших глазах современные дети благодаря стремительно развивающимся технологиям становятся другими. Но объём информационного «багажа» – это ещё не всё, знания нужно уметь не только накапливать, но и перерабатывать.

Пособие представляет своеобразный конструктор, состоящий из отдельных блоков-модулей, каждый из которых предназначен для формирования конкретного творческого навыка: составлять рассказы по картинке, сочинять загадки и «да-нетки», придумывать сюжеты сказки, выделять противоречия и разрешать их, системно воспринимать окружающий мир, видеть творческие задачи, решать их с помощью ресурсов и оценивать красоту решений.

Каждый модуль состоит из 2–5 занятий, на которых происходит формирование соответствующего навыка. Описание модуля включает проблему, цель, краткое содержание, методические рекомендации по проведению занятий.

Исходя из целей обучения, учитель сам определяет последовательность и содержание изучаемых модулей. Так, если проблема, что дети не умеют использовать окружающие ресурсы, беспокоит учителя больше, чем неумение сочинять загадки, то эта тема изучается раньше.

Также вариативной является периодичность проведения занятий: от изучения определённой темы на протяжении нескольких учебных дней подряд и произвольным интервалом между темами до чёткого расписания, например по вторникам и четвергам.

Разбиение содержания модуля на отдельные занятия ориентировано на учащихся 3 классов, однако темы могут изучаться как в 4 классе (при этом сокращается время изучения модуля), так и во 2 (при этом либо время изучения увеличивается, либо тема даётся частично). Содержание многих заданий и упражнений изначально избыточно, окончательная «подгонка» осуществляется учителем-практиком, исходя из конкретной образовательной ситуации.

Желательно изучение каждого модуля заканчивать своеобразным творческим отчётом «Что мы умеем?» («Чему мы научились?»), когда каждый ученик демонстрирует собственную творческую работу по данной теме. Формы представления работ могут быть разнообразными: книжка-малышка, газета, игрушка, макет, рисунок, поделка, мультимедийная презентация, инсценировка и т. д. Работы могут быть тематическими, например сборник загадок про явления природы, транспорт, животных, родной город, Новый год и т. д. Подобные ито-

говые занятия могут проводиться как открытые в присутствии учителей и учащихся других классов, родителей.

В отличие от занятий, проводимых в форме творческих отчётов сразу после окончания изучения модуля, спустя некоторое время желательно организовать проведение зачётных занятий, предполагающих проверку уровня прочности сформированных умений. Для таких занятий учитель готовит несколько заданий по изученной теме. По результатам выполнения проверочных работ могут выдаваться «сертификаты» («дипломы», «аттестаты» и т. д.) с конкретным описанием достижений, например: «Умеет придумывать «да-нетки» или «Научился выделять положительные и отрицательные стороны объектов ближайшего окружения» и т. д.

При проведении занятий рекомендуется составлять классную Летопись (с указанием даты и «авторства»), которую можно постоянно пополнять интересными сказками, оригинальными рисунками, образными высказываниями, необычными идеями, нестандартными решениями, неожиданными вопросами и т. д. Желательно, чтобы Летопись оформляли сами учащиеся во внеурочное время, на занятии только обозначается, какие именно загадки (вопросы, решения и т. д.) войдут в неё. В Летопись могут входить и материалы, подготовленные для итоговых занятий. Такая создаваемая своими руками книга не только позволяет дополнительно стимулировать проявление творчества учащихся, но и является своеобразным «опорным конспектом» изученного материала.

Следует отметить, что практически все занятия строятся на сюжетной основе литературных произведений – русских и зарубежных сказок, рассказов и стихотворений. Кроме дополнительной мотивации (приобщение к чтению детской классики) данный подход обеспечивает единство информационной картины во время занятия. Характер и поступки героев, описание места и времени действия учащиеся не придумывают, а берут из первоисточника. Именно поэтому на занятии рекомендуется использовать наглядность: рисунки или мультимедийные презентации, на которых представлены изображения соответствующих героев и ситуаций. Их учитель готовит самостоятельно.

Таким образом, при работе по данному пособию предварительное ознакомление учащихся с текстом литературного произведения является обязательным. Однако заранее не значит накануне, текст должен «отлежаться» в памяти (к тому же нередко занятие начинается с загадки, и прочитанный «вчера» текст может стать прямой подсказкой и снизить эффект неожиданности).

В процессе обучения учащихся по предлагаемому курсу планируется широкое использование творческих открытых задач, решение которых не сводится к единственному (контрольному) варианту. Таким образом, ответы учащихся не делятся на правильные и неправильные: всё, что отвечает условию, является правильным. Однако процесс решения задачи обязательно предполагает рефлексивный анализ: какое решение будет наиболее оптимальным? какая идея самая оригинальная и почему? какой вариант наиболее удачный? и т. д.

В такой ситуации ученик не боится высказывать мнение, освобождается от страха допустить ошибку, раскрывается в атмосфере уверенности и свободы. И поэтому дети сначала учатся, а потом и умеют мыслить креативно!

Методические рекомендации к модулям программы

Модуль 1. Рассказы по картинке

Проблема: рассказы (сочинения) учащихся по сюжетной картинке достаточно однообразны, маловыразительны, описывают события «здесь и сейчас» с точки зрения стороннего наблюдателя.

Цель: учить учащихся составлять творческие рассказы по сюжетной картинке.

Новизна: использование алгоритма (последовательности этапов) для сочинения рассказов по картинке.

Содержание

В основу работы положена авторская методика обучения рассказыванию по картинке педагогов И.Н. Мурашковой, Н.П. Валюмс (Латвия).

Последовательность сочинения рассказов по картинке

Этап	Задания для детей
Аналитический	– Назовите все предметы, которые вы видите на картинке. (Ответы детей учитель фиксирует в виде символических рисунков или записывает словами на доске.)
Синтетический	– Составьте предложения из заданных двух (трёх, четырёх) слов. (Выбранные слова учитель соединяет линиями на доске; желательно, чтобы все слова были связаны между собой.)
Восприятие объектов с помощью различных органов чувств	– Представьте себе, что вы оказались внутри этой картинки. Какие звуки вы бы могли услышать? Какие уловили бы запахи? Что можно было бы попробовать на вкус? Что почувствуете, если дотронетесь до ...
Использование выразительных средств речи (составление загадок и метафор)	– Придумайте, на что похож ... – С чем можно сравнить ...? – Назовите, какие признаки есть у ... – Какие различные действия может выполнять ...?

Этап	Задания для детей
Преобразование сюжета во времени	– Что могло быть перед тем, как ...? (Называется ситуация, изображённая на картинке.) – Что произойдёт после того, как ...?
Восприятие сюжета с разных точек зрения	– Придумайте рассказ от лица ... (Называется как одушевлённый, так и неодушевлённый объект.) – Опишите, что думает ..., если он сейчас ... (Называется действие: заболел, или обрадовался, или торопится, или ему одиноко и т. д.)
Смысловая характеристика картинки	– Выберите и объясните, какая из предложенных пословиц может быть названием картинки. (Учитель предлагает 4–5 пословиц по различной тематике.)

Рекомендуемая литература

Мурашковская, И.Н. Картинки без запинки: методика рассказа по картинке / И.Н. Мурашковская, Н.П. Валюмс. – СПб.: Изд-во ООО «ТРИЗ-Шанс», 1995.

Электронный ресурс: <http://www.trizminsk.org/e/2312.htm>

Сидорчук, Т.А. Обучение дошкольников творческому рассказыванию по картине / Т.А. Сидорчук, А.Б. Кузнецова. – Ульяновск, 1997.

Электронный ресурс: <http://dob.1september.ru/article.php? ID=200200414>

Сидорчук, Т.А. «Пьем по утрам остаток черной ночи...», или Два приема составления метафор / Т.А. Сидорчук // Педагогика+ТРИЗ: сб. статей для учителей, воспитателей и менеджеров образования / под ред. А.А. Гина. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2000.

Электронный ресурс: <http://www.trizminsk.org/e/260012.htm>

Литературный материал для занятий

Занятие 1.1. Чуковский К.И. Айболит Занятие

1.2. Чуковский К.И. Федорино горе Занятие

1.3. Чуковский К.И. Мойдодыр Занятие

1.4. Чуковский К.И. Муха-Цокотуха

Занятие 1.1

Аналитико-синтетические виды работ по картинке

Оборудование: рисунки с изображениями Айболита, паучка, паутины; карточки с названиями различных животных и предметов.

1. Игра «Поле Чудес»

На доске заранее изображены 7 клеток, учитель предлагает отгадать слово. Учащиеся по очереди называют буквы алфавита, если данная буква есть в слове, она записывается в одну из клеток.



Отгадка – слово «Айболит».

2. Обсуждение сюжета сказки

Учитель предлагает учащимся кратко ответить на вопросы: «Что вы знаете про Айболита?», «Где он жил, чем занимался?», «Почему звери любили Айболита?», «Как он их лечил?» и т. п. Затем на доске или на экране демонстрируется изображение Айболита, который «под деревом сидит».

3. Упражнение «Подзорная труба»

Учитель предлагает учащимся представить, что у них в руках находится подзорная труба: когда в неё смотришь, то видишь только один объект. Учащиеся делают «подзорную трубу» (лист бумаги, свёрнутый в трубочку, или приставленные друг к другу два кулачка) и называют, что они видят на картинке.

Учитель записывает на доске первую букву слова, с которой начинается данный объект (буквы можно обводить кружочком). При этом можно называть только целые объекты, а не их части (например, можно сказать «дерево» или «ботинки», но нельзя говорить «кора» или «подошва»).

Когда все основные объекты названы (на доске изображено 15–20 букв), учитель предлагает классу хором вспомнить, какой объект обозначает та или иная буква.

4. Упражнение «Соединялки»

Учитель обращает внимание учащихся на то, что на доске получились отдельные слова, из которых надо составить предложения.

Затем учитель соединяет линиями два любых слова, предлагает придумать с ними предложение.

Для активизации словарного запаса вначале рекомендуется соединять слова из близких, а затем из далёких по смыслу тематических групп. Например, «корова – бабочка», «дерево – барбос», «зайчонок – облака», «халат Айболита – лиса» и др.

Желательно, чтобы с каждой парой слов дети придумывали по несколько предложений, чтобы можно было оценить их разнообразие и оригинальность.

Например: «Бабочка показала корове дорогу к доктору Айболиту», «Тень от барбоса падает на дерево», «Зайчонок смотрит на облака, чтобы не бояться», «Кончик хвоста лисы такой же белоснежный, как и халат Айболита».

Задание можно усложнить, предложив учащимся составить предложение из 3–4 заданных слов, далёких по смыслу. Самые интересные предложения записываются в Летопись.

Таким образом, на доске получается рисунок из пересекающихся линий. Учащимся предлагается придумать, на что похоже полученное изображение (на спутанные нитки клубка, следы коньков на льду, кучу хвороста, паутину и др.).

5. Решение творческой задачи

Учитель сообщает:

– *К Айболиту прибежал паучок* (учитель демонстрирует изображение на доске или на экране). *Как вы думаете, что у него может заболеть? На что он может пожаловаться?*

– ...

Как доктор Айболит может его вылечить?

– ...

После обсуждения «диагнозов» (болят лапки, потому что споткнулся; болит живот – объелся мух) и «рекомендаций» по лечению, «здоровый» паучок предлагает ученикам отгадать его секрет: почему мухи к паутине прилипают, а сам паук – нет?

Учащиеся высказывают предположения, учитель их комментирует и даёт правильный ответ, демонстрируя соответствующее изображение на доске или на экране: «Нам кажется, что все нити паутины одинаково липкие, и поэтому считаем, что паук как-то «специально устроен», чтобы не прилипнуть; что у него есть щетинки на лапках или он выделяет какую-то смазку... Но на самом деле среди нитей паутины есть нелипкие, именно по ним паук и передвигается (а если вдруг сам попадёт на липкие нити (они ещё называются «ловчие»), то тоже прилипнет)».

6. Речевая разминка

Учитель приводит фрагмент стихотворения:

– Вдруг откуда-то шакал
На кобыле прискакал:
– Вот вам телеграмма
От Гиппопотама!
«Приезжайте, доктор,
В Африку скорей
И спасите, доктор,
Наших малышей!..
– Ладно, ладно, побегу,
Вашим детям помогу.
Только где же вы живёте?
На горе или в болоте?!
– **Мы живём на Занзибаре,
В Калахари и Сахаре,**

**На горе Фернандо-По,
Где гуляет Гиппо-по
По широкой Лимпопо.**

Выделенный фрагмент учащиеся повторяют несколько раз с постепенным увеличением темпа (можно заранее записать слова на доске или продемонстрировать на экране).

7. Физкультминутка

Учитель читает фрагмент стихотворения:

– И встал Айболит,
побежал Айболит,
и одно только слово
твердит Айболит:
– Лимпопо! Лимпопо! Лимпопо!

Затем учитель называет различные способы передвижения Айболита (идёт, бежит, летит, плывёт и др.), а учащиеся соответственно их изображают (имитируют).

8. Упражнение «Эрудитка»

На доске или на экране демонстрируются названия различных животных, нужно оставить названия только тех из них, которые живут в Африке (вместо названий могут быть изображения).

9. Игра на внимание «Что изменилось?»

Учитель читает фрагмент стихотворения:

– Вот и вылечил он их,
Лимпопо!
Вот и вылечил больных,
Лимпопо!
И пошли они смеяться,
Лимпопо!
И плясать и баловаться,
Лимпопо!

Учитель выставляет 7–8 названий (рисунков) животных в ряд. Когда ученики закрывают глаза, он меняет местами карточки, убирает их или добавляет карточки с названиями различных предметов. Когда учащиеся открывают глаза – им нужно назвать все произошедшие изменения.

10. Упражнение «Составляем предложения»

Учитель предлагает учащимся составить предложения с использованием заданных слов (объектов, изображённых на карточке), при этом рекомендуется соединять слова как можно более далёкие по смыслу.

Задание предлагается учащимся в письменном виде, при проверке необходимо отметить наиболее оригинальные предложения.

11. Игра-классификация «Что есть только у меня?» Вначале учитель предлагает разделить имеющиеся у учащихся карточки на две группы (с изображением животных и предметов), затем карточки с изображением предметов снимаются с доски, а учащимся следует назвать, какое животное отличается от всех остальных и по каким признакам, причём не только по внешнему виду, но и по особенностям питания, условий проживания и т. д. Напри-

мер, только у льва есть грива, только у слона четыре коленки, только обезьяны питаются бананами и др.

По ходу выполнения задания карточки снимаются с доски: животные «уходят» домой.

12. Решение проблемной ситуации

Учитель предлагает учащимся придумать, как Айболиту вернуться в свой лес, ведь все звери, которые могли ему помочь, «ушли» в джунгли.

Примеры ответов учащихся: плыть на чемодане, лететь на листе пальмы, сделать плот, а вместо паруса прикрепить халат и др.

Самый оригинальный вариант решения записывается в Летопись.

13. Подведение итогов занятия

Учитель предлагает учащимся вспомнить случаи, когда они помогали различным животным (птицам, насекомым), т. е. когда они могли бы о себе сказать: «А я тоже Айболит!»

Занятие 1.2

Активизация органов чувств

Оборудование: иллюстрации к сказке «Муха-Цокотуха», изображения органов чувств, насекомых.

1. Упражнение «Проверка памяти»

Учитель в течение одной минуты демонстрирует иллюстрацию к сказке К. Чуковского «Муха-Цокотуха», затем убирает её и задаёт вопросы по содержанию иллюстрации.

Возможны варианты проведения данного этапа: фронтальный опрос учащихся; работа в парах, когда учащиеся шёпотом отвечают по очереди друг другу; индивидуальный опрос в виде письменного теста.

Для активизации памяти желательно использовать открытые вопросы (например, «Какого цвета было у Мухи платье?») и вопросы-«ловушки» (например, «Платочек у Мухи был синего или зелёного цвета?» (а на самом деле платочка не было вообще)).

2. Игра «Вопрошайка»

Учитель сообщает, что кроме вопросов, ответы на которые можно увидеть на рисунке, бывают такие вопросы, ответы на которые «не нарисованы», их можно только предположить. Например, «Почему Муха пошла по полю, ведь обычно мухи летают?», «Откуда в поле взялась денежка?» и т. д.

Учитель предлагает учащимся придумать такие вопросы.

Игра может проводиться в виде соревнования между группами (рядами): кто больше придумает вопросов. При этом можно отдельно учитывать оригинальность вопроса, добавляя за него дополнительный балл.

3. Обсуждение «Что воспринимаем?»

Примерные вопросы для обсуждения:

– *Сейчас вы отвечали и придумывали вопросы, рассматривая картинку, – в этом вам помогло зрение* (на доске или на экране появляется символическое изображение глаза).

Но у человека есть и другие органы чувств, при помощи которых он воспринимает окружающий мир, назовите их.

– ...*(Это слух, обоняние, вкус и осязание* (на доске или на экране появляются символические изображения уха, носа, рта (языка), руки).

Попробуйте представить, что вы оказались за столом на дне рождения у Мухи-Цокотухи (на доске или на экране появляется соответствующая иллюстрация). *О чём бы вам могли «рассказать» ваши органы чувств?..*

Класс делится на четыре группы, каждая получает по одному вопросу: «Какие звуки вы бы услышали?», «Какие запахи вы бы почувствовали?», «Что можно было бы попробовать на вкус?», «Что бы вы ощутили, если бы стали до всего дотрагиваться?»

При подведении итогов работы каждая группа рассказывает о своих впечатлениях, при необходимости класс их дополняет. Желательно, чтобы ответы включали как явную, так и неявную информацию, например, что вдалеке могут быть слышны раскаты грома, может доноситься запах свежескошенной травы, на вкус можно попробовать не только съедобные продукты, но и салфетку, вилку и т. д.

4. Игра на внимание

Учитель называет различные слова, обозначающие признаки. Если объекты с такими свойствами были на рисунке – ученики хлопают в ладоши, если не были – не хлопают. В случае расхождения мнений (хлопнули не все, а кто-то один), ученик обосновывает своё мнение или выбывает из игры.

Примеры признаков для проведения упражнения: гладкие, тёплые, пушистые, мокрые, светлые, плотные, острые, тяжёлые, липкие, солёные, звонкие, толстые, глубокие, быстрые, крепкие, яркие, тесные, громкие, прозрачные, пустые, влажные, неподвижные, мохнатые, высокие, скрипучие, раскалённые, пыльные, скользкие, сладкие, редкие, спутанные, аппетитные, ледяные, тихие, пёстрые, густые, шершавые, мягкие, лёгкие, шумные, кислые, колючие, ароматные, холодные, тонкие, резкие, грязные, горячие, сломанные, узкие, тусклые, хрупкие, круглые, железные и др.

5. Решение проблемных ситуаций

Учитель знакомит учащихся с ситуацией: «Весело было на дне рождения у Мухи-Цокотухи, но тут появился паук-злодей, который хотел погубить Муху... Хорошо, что вовремя прилетел комарик и саблей отрубил голову пауку. А если бы его не было? Как можно было спастись Мухе – или «пропадай, погибай, именинница»?

Желательно рассмотреть ситуацию с разных сторон: что могла бы сделать сама Муха-Цокотуха и как могли бы помочь гости?

Самые интересные решения записываются в Летопись.

Дополнительно можно рассмотреть ситуацию, если бы паук был не только злой, но и волшебный, как Медуза Горгона (каждый, кто посмотрит ему в глаза, превращался бы в камень). Как тогда можно было бы с ним справиться?

Возможные варианты решения: смотреть на тень, на отражение в зеркале, подлететь сзади, набросить на него плащ, ориентироваться по звуку или по запаху и др.

6. Упражнение «Внутри сюжета»

Учитель читает фрагмент стихотворения, учащимся нужно определить, что можно увидеть и услышать, если оказаться «внутри» сюжета; какие запахи можно ощутить, что можно попробовать на вкус и какими признаками обладают предметы на ощупь. Рекомендуются проведение упражнения в письменном виде с ограничением времени (3–5 минут). При подведении итогов следует обратить внимание на описание признаков с использованием всех органов чувств.

Возможные фрагменты стихотворения:

- Пошла Муха на базар и купила самовар...
- Но жуки-червяки испугались, по углам, по щелям разбежались...
- Муху за руку берёт и к окошечку ведёт...
- Музыканты прибежали, в барабаны застучали...

7. Упражнение «Расширяем кругозор»

Учитель читает фрагмент стихотворения:

– То-то стало весело,

То-то хорошо!
Эй, сороконожки,
Бегите по дорожке,
Зовите музыкантов,
Будем танцевать!..

Затем сообщает:

– На свадьбу к Мухе пришло много гостей: и бабочки, и стрекозы, и жуки, и муравьи, и блошки, и мошки, и мотыльки, и кузнечики, и пчёлы... (учитель на доске демонстрирует соответствующие изображения или названия).

Они все такие разные, но почему же тогда относятся к одному и тому же классу насекомых? Что их объединяет?

Это не размеры, потому что длина блохи – несколько миллиметров, а жуки-палочники встречаются и больше 30 сантиметров!

Это не среда обитания, потому что насекомые живут и на земле и в воде, и глубоко в пещерах и высоко в горах...

Это не крылья, потому что у мотыльков они лёгкие и хрупкие, а у жуков они жёсткие и тяжёлые, а у тараканов их нет вообще...

Это не окраска, потому что даже стрекозы бывают синие и зелёные в зависимости от того, где они живут: на лугу или возле воды...

Это не способ питания, потому что есть пчёлы-вегетарианцы, а есть жуже-лицы-хищники, жук-дровосек питается древесиной, а комары – кровью...

Это не продолжительность жизни, потому что бабочка-подёнка живёт всего несколько часов, а самка муравьёв – до 15 лет...

Что же всё-таки есть общего у всех насекомых?

После обсуждения желательно контрольный ответ зачитать из энциклопедии или словаря: наличие 6 лапок и насечек на теле (отсюда и название).

8. Устный журнал «Интересные факты из мира насекомых»

Учитель или заранее подготовленные учащиеся рассказывают интересные факты из жизни насекомых. Объяснение отдельных фактов можно предложить учащимся в качестве задач для решения в группах или в парах.

Могут быть использованы следующие факты (количество и содержание – по выбору учителя).

- Укус пчелы – неприятное событие. А укус гигантской пчелы? Такие пчёлы живут в Индонезии, их укус смертелен для человека, но мёда они приносят очень много. Гнёзда пчёл – величиной до полутора метров – подвешены к ветвям деревьев. Местные жители, несмотря на опасность, ухитряются собирать вкусный мёд без жертв. Каким образом?

(Пчеловодам хорошо известен нрав насекомых, мёд собирают по ночам или в очень влажную погоду, когда пчёлы не летают.)

- Все видели в лесу муравейники. А как узнать, проветривают ли муравьи свой домик или нет?

(Провели опыт: поверхность купола муравейника опрыскивали цветным лаком. Через 4 дня окрашенный слой исчез и купол принял свой обычный цвет. Раскопки муравейника показали, что окрашенные частицы находятся на глубине 10 см под поверхностью купола и с каждым днём уходят всё глубже. Краски, нанесённые ещё несколько раз, также ушли в глубь купола. Но через месяц они одна за другой стали вновь появляться на поверхности – именно в том порядке, в каком наносились. Муравьи постоянно выносят материал от основания кучи наружу, и слой, лежавший сверху, оказывается всё глубже, пока не придёт, наконец, его черёд появиться на свет.)

- Японские ниндзя в Средневековье выполняли самые невероятные задания. Вот один из них с тайным поручением проник в замок феодала... Перед входом в совершенно тёмную комнату на чердаке у него возникло подозрение: не ждёт ли его там засада. Как разрешить сомнения?

(Ниндзя замер и прислушался: если люди в засаде не выдадут себя сами, их выдаст громкое жужжание комаров...)

- Зачем рыбаки летними ночами направляют в воду лучи прожекторов?

(Чтобы увеличить улов рыбы: насекомые летят на свет, падают в воду и становятся кормом для рыб.)

- В давние времена небольшой греческий корабль с экипажем численностью 60 человек вступил в бой с турецкой галерой, имевшей на борту 500 моряков и пушки. Турки были уверены в победе. Но в этом бою победили греки, правда не без помощи насекомых. Как им это удалось?

(Когда суда сблизились, на галеру полетели ульи и разъярённые пчёлы набросились на турок. Началась паника... Греки взяли галеру на абордаж, надев маски и обмотав руки тканью...)

- Однажды древнегреческий царь Минос пообещал корзину золота тому, кто сумеет пропустить нитку через большую витую раковину с отломанным концом. Как решить эту задачу?

(Привязать к нитке муравья и запустить его в раковину – именно так поступил великий изобретатель древности Дедал.)

- Индейцы Америки часто ночью передвигались гуськом – след в след. Но чтобы попасть точно в след, его нужно видеть. Как быть – ведь любой свет может заметить неприятель?

(Индейцы привязывали к ногам выше пятки светлячков, таким образом для противников они оставались невидимыми, а сами не теряли следы друг друга из виду.)

- Пчёлы иногда болеют. Разработаны лекарства, чтобы их лечить. Но как их дать целому рою пчёл?

(В Германии придумали сделать пористый шарик, который пропитывают лекарством и запускают в улей. Пчёлы, стремясь вытолкнуть посторонний предмет, получают необходимое лечение.)

- Для ловли рыбы в верхних слоях воды кузнечики незаменимы. Но попробуй их поймать: трещит и прыгает вокруг множество, а в коробке ни одного! Как рыболову наловить кузнечиков?

(Насекомых собирают рано утром, по росистой траве; пока солнце не взошло и не подсушило им ножки и крылышки – они не способны к прыжкам.)

- В случае опасности жук-бомбардир с громким хлопком выстреливает кипящую жидкость в обидчика. При этом сам себе он ожогов не наносит. Как ему это удаётся?

(Кипящая жидкость представляет собой смесь двух веществ, по отдельности неядовитых, которые выбрасываются из двух камер на теле жука, а смешиваются они вне его организма.)

- Тля тоже защищается выделением и метким попаданием жидкости на тело врага, но ядовитые вещества она вырабатывать не может. В чём заключается её секрет?

(Тля вырабатывает смесь, которая на воздухе твердеет и образует восковую пластинку. Она-то и сковывает челюсти, ноги, крылья – смотря куда попадёт.)

- После небольшого лесного пожара под обгоревшей елью с почерневшими нижними ветками был обнаружен муравейник с невредимыми обитателями. Как муравейник мог уцелеть во время пожара?

(Муравьи могут гасить лёгкое пламя струйками муравьиной кислоты.)

- Почему птиц в лиственных лесах гораздо больше, чем в хвойных?

(Потому что птицы кормят птенцов гусеницами, которые в основном питаются листьями.)

- Если у вас в саду есть пасека, то соседи этому не очень рады, ведь пчёлы, летая по дороге к улью, их могут покусать. Как быть?

(Если пасеку оградить высоким двухметровым забором, то пчела, покидая улей, будет резко набирать при взлёте высоту и на своём пути никого уже не ужалит.)

- То, что чистота – залог здоровья, знают все. Но как её можно было соблюдать во время войны? Как партизаны в лесу избавлялись от вредных насекомых (вшей, блох)?

(На ночь бельё оставляли в муравейнике, наутро вся «живность» исчезала.)

9. Подведение итогов занятия

Проводится в виде обсуждения: какие органы чувств лучше развиты у человека, а какие – у насекомых и почему? какие органы чувств больше всего «принимали» участие в занятии (или, может быть, какие-то из них были «лишние»?).

Занятие 1.3

Преобразование сюжета во времени

Оборудование: предметы гигиены (мыло, мочалка, расчёска), «чёрный ящик», рисунок с изображением Мойдодыра.

1. Игра «Чёрный ящик»

Занятие начинается с того, что учащимся надо узнать, что находится в «чёрном ящике» с помощью разных органов чувств, кроме зрения. «Ящик» можно потрясти, приоткрыть, чтобы ощутить запах; ощупать предмет или попробовать на вкус с закрытыми глазами. Желательно, чтобы экспертами по каждому способу обнаружения были разные учащиеся.

Игра проводится несколько раз. Предметы для игры: мыло, небольшая мочалка (губка), деревянная расчёска.

2. Упражнение по сочинению метафор

Учитель сообщает:

– *А ещё можно попытаться узнать эти предметы по описанию. Что такое «ванный кирпичик»? «поролоновая плюшка»? «карманные грабли»? (сравнения записываются на доске).*

– ...

– *Посмотрите внимательно и постарайтесь догадаться, как были придуманы такие образные сравнения.*

Записи на доске оформляются в виде таблицы:

Ванный кирпичик (мыло)	находится в ванной	похож на кирпичик
Поролоновая плюшка (губка)	сделана из поролона	похожа на плюшку
Карманные грабли (расчёска)	находится в кармане	похожа на грабли

Учитель называет несколько разных объектов, необходимо к ним придумать аналогичные сравнения. Последовательность сочинения:

- 1) выбрать наиболее характерное местоположение или признак объекта;
- 2) придумать, на что похож объект (по внешним признакам или по функции);
- 3) составить словосочетание «прилагательное + существительное».

Самые интересные метафоры записываются в Летопись.

Примеры сравнений, придуманных учащимися: комнатное солнце (лампочка), домашний ветер (пылесос), космический сыр (луна), кухонный вулкан (чайник), настольный петух (будильник), небесные слёзы (дождь), айсберг на палочке (мороженое).

Дополнительно учитель может ввести понятие «метафора» и привести примеры литературных (поэтических) метафор.

3. Упражнение «Слушай и запоминай»

Учитель предлагает назвать автора и сказку, в которой присутствовали предметы из «чёрного ящика» (на доске или на экране демонстрируется изображение Мойдодыра).

Учитель обращает внимание учащихся на то, что в этой сказке К. Чуковский использует много разных сравнений, и предлагает их запомнить.

Учитель читает сказку «Мойдодыр» (в сокращении):

– Одеяло убежало,
Улетела простыня,
И подушка как лягушка
Ускакала от меня...
Я хочу напиться чаю,
К самовару подбегаю,
Но пузатый от меня
Убежал, как от огня...
Вдруг из маминой из спальни,
Кривоногий и хромой,
Выбегает умывальник
И качает головой:
– Ах ты, гадкий, ах ты, грязный,
Неумытый поросёнок!
Ты чернее трубочиста,
Поллюйся на себя!...
Он ударил в медный таз
И вскричал: Кара-барас!
И сейчас же щётки, щётки
Затрещали, как трещотки,
И давай меня тереть,
Приговаривать...
Тут и мыло подскочило
И вцепилось в волоса,
И юлило, и мылило,
И кусалось как оса.
А от бешеной мочалки
Я помчался как от палки...
Я к Таврическому саду,
Перепрыгнул чрез ограду,
А она за мною мчится
И кусает как волчица.
Вдруг навстречу мой хороший,
Мой любимый Крокодил,
Он с Тотошей и Кокошей
По бульвару проходил
И мочалку, словно галку,

Словно галку, проглотил...

При подведении итогов класс называет сравнения, учитель на доске выполняет соответствующие записи. Когда все сравнения названы, желательно обсудить, по каким признакам они были сделаны. Нужно, например, не просто сказать: «Подушка сравнивалась с лягушкой», а, к примеру: «Подушку автор сравнивает с лягушкой, потому что она усакала».

4. Фантазирование

Учитель сообщает, что сейчас слова-сравнения записаны в том порядке, как они встречались в тексте (лягушка, огонь, поросёнок, трещотки, оса, палка, волчица, галка). Но когда в сказке всё «завертелось, закружилось и помчалось колесом», то карточки тоже перепутались... Класс делится на четыре группы, каждая из которых получает по два слова-сравнения, причём так, чтобы первое относилось к началу сказки, а второе – к концу. Группам нужно придумать такой сюжет, чтобы действие начиналось с конца, но, тем не менее, было логичным и последовательным.

Например, даны слова «оса» и «огонь», нужно обосновать, как такое может быть: вначале мыло кусало мальчика как оса, затем самовар убежал от него, как от огня.

При подведении итогов работы группы предлагают свои варианты сюжетов, класс может дополнять и уточнять их.

5. Обсуждение «Что было раньше? Что будет потом?»

Примерная последовательность вопросов для обсуждения:

– *Как вы думаете, к какому времени суток относится начало и конец действия сказки «Мойдодыр»? Обоснуйте своё мнение (аналогично: какое время года описывается?).*

– ...

– *Сказка закончилась благополучно:*

*Тут Великий Умывальник,
Знаменитый Мойдодыр,
Умывальников Начальник
И мочалок Командир,
Подбежал ко мне, танцую,
И, целуя, говорил:
– Вот теперь тебя люблю я,
Вот теперь тебя хвалю я!
Наконец-то ты, грязнуля,
Мойдодыру угодил!*

Но что будет дальше? Попробуйте представить, каким будет мальчик: через день? через год? когда станет взрослым? когда станет дедушкой?

– ...

А теперь вернитесь в прошлое: что с мальчиком было неделю назад? месяц назад? каким он был в детстве? почему он стал таким грязнулей?

– ...

6. Решение проблемных ситуаций

Учитель сообщает, что подобные ситуации, к сожалению, не редкость. Некоторые малыши действительно не любят мыться, терпеть не могут мыла и мочалки. Учитель предлагает учащимся придумать способы, чтобы детям понравилось купаться, чтобы они захотели быть чистыми.

Желательно, чтобы предложения были направлены на то, как сделать, чтобы ребёнок сам захотел купаться (например, предложить ему вымыть игрушку (но для этого ему при-

дётся тоже залезть в ванну), пускать в воде кораблики, выдувать мыльные пузыри, делать из пены на стенках ванны узоры и т. д.).

7. Упражнение «До и после»

Учитель называет различные литературные произведения, учащимся надо назвать, что было до начала сюжета и что будет после.

Упражнение может проводиться в виде соревнования между группами, когда оценивается полнота и скорость ответа.

8. Устный журнал «История привычных предметов»

Учитель сообщает, что прошлое и будущее есть не только у человека или у сюжета сказки, но и у любого предмета, и предлагает учащимся рассказать, что им известно о том, как соблюдали гигиену раньше.

Затем учитель или заранее подготовленные учащиеся сообщают интересные факты из истории гигиены в разных странах и на Руси и различных гигиенических приспособлений (мыла, расчёски, средств ухода за зубами). При подготовке сообщений используются материалы из Интернета, соответствующие научно-популярные издания.

9. Подведение итогов занятия

Желательно обсудить концовку сказки «Мойдодыр»: почему мыло должно быть именно душистым? полотенце – пушистым? гребешок – густым? почему говорят: «Всегда и везде – вечная слава воде!»?

Занятие 1.4

Восприятие сюжета с разных точек зрения

Оборудование: рисунки с изображениями персонажей сказки «Федорино горе».

1. Игра «Да-нетка»

На доске или на экране демонстрируются различные персонажи сказки К. Чуковского «Федорино горе»: сито, корыто, лопата, метла, кочерга, нож, кастрюля, утюг, чайник, блюдце, стакан, сковорода, чашка, ложка, вилка, рюмка, бутылка, стол, самовар, таз, кадушка, топоры, скалка, коза, курица, лягушка, тараканы, печь, блины, пирожки, табурет, салфетка.

Правила игры: учитель загадывает какой-либо объект из числа изображённых, учащимся нужно узнать, что было загадано. Учитель нацеливает детей на то, что нужно не пытаться угадать («Это будет долго и неинтересно!»), а следует задавать вопросы, касающиеся различных признаков объекта, чтобы круг поиска сужался. Например, «Это живое?» или «Это сделано из дерева?» и т. д. При этом вопросы должны быть сформулированы так, чтобы на них можно было отвечать только «да» или «нет» (поэтому игра так и называется).

Игра может быть проведена несколько раз; отгадавший ученик становится ведущим и загадывает другой объект.

2. Обсуждение сюжета сказки «Федорино горе»

Обсуждение проводится в виде последовательных ответов учащихся на вопросы учителя.

– *А теперь среди этих персонажей найдите тех, кто был недоволен Федорой.*

– ...

– *А есть ли среди них те, кому нравилось, что она неряха?*

– ...

– *А те, кому это было безразлично? Почему вы так думаете?*

– ...

Учитель обращает внимание учащихся на то, что ситуация одна: «Федора – плохая хозяйка», а мнений много в зависимости от точки зрения.

– А как сама Федора воспринимала то, что у неё в доме было грязно?

– ...

– А если бы посуда не убежала, как вы считаете, Федора сама по себе «исправилась» бы или нет?

– ...

– А почему Федора пошла искать свою посуду, ведь гораздо легче было пойти и купить новую? Могут ли быть ещё другие причины, кроме того, что это дорого?

– ...

При подведении итогов обсуждения нужно отметить, как и по каким причинам на протяжении сказки изменялось отношение Федоры к посуде и посуды к Федоре.

3. Упражнение «Точка зрения»

Упражнение проводится в группах, каждая группа получает названия 2–3 персонажей сказки из разных тематических групп (желательно из числа тех, которые не были загаданы в «да-нетке»). Учащимся надо придумать рассказ о данном персонаже от его собственного лица.

Примерный план ответа: что я вижу вокруг себя? чему радуюсь? что меня огорчает? чего я боюсь? с кем дружу? о чём мечтаю? и т. д.

В качестве примера до начала групповой работы при необходимости можно составить коллективный рассказ от имени одного из персонажей, причём желательно описывать ситуацию образно, иносказательно, чтобы не сразу можно было догадаться, о чём идёт речь. Например: «Я живу одна, вокруг себя вижу только стены; радуюсь, когда меня достают из угла, но это бывает нечасто; боюсь огня, дружу с полом, он очень любит, когда я появляюсь; мечтаю, чтобы я никогда не похудела...» (метла).

После выполнения задания группы зачитывают рассказы, классу нужно назвать, с точки зрения какого персонажа было сделано описание. Затем учащиеся составляют краткий пересказ сказки «Федорино горе» от лица данного персонажа.

Подводя итоги выполнения упражнения, следует обратить внимание учащихся на то, что различие в рассказах вызвано не только тем, что они описывались от лица различных персонажей, но и тем, что восприятие ситуации может отличаться и у одного и того же персонажа, если он описывает её в разных физических или эмоциональных состояниях или описание даётся спустя некоторое время или в результате уточнения каких-либо обстоятельств. Дополнительно учитель может предложить учащимся привести соответствующие примеры из личного опыта.

4. Решение сказочных творческих задач

Возможны два варианта проведения данного этапа занятия.

При использовании первого учитель читает начало сербской народной сказки «Сливы за сор» или норвежской народной сказки «Прошлогодняя каша», не называя её, и предлагает учащимся придумать способ, как найти аккуратную девушку: ведь если просто объявить, что молодой, красивый работающий парень ищет невесту, то его могут обмануть (притвориться хорошими хозяйками).

Другой вариант работы состоит в том, что учитель сразу объявляет названия двух сказок, сообщает о том, что у них похожий сюжет, и предлагает учащимся предположить, кому и для чего может понадобиться прошлогодняя каша, кто и зачем будет продавать сливы не за деньги, а за мусор.

Затем ответы учащихся сравниваются с сюжетами сказок.

При подведении итогов желательно подчеркнуть, что герой сказки решил проблему изменением точки зрения: если бы он сказал, что быть неряхой – это плохо, то никто бы в этом не стал признаваться.

5. Упражнение «Подбираем пословицы»

Учитель на доске или на экране демонстрирует 8–10 пословиц, среди которых 4–5 о труде, остальные – на другие темы (пословицы записаны под номерами и следуют в произвольном порядке).

Примеры пословиц о труде:

Без труда не вытянешь и рыбку из пруда.
Была б охота, будет ладиться работа.
Глаза бояться, а руки делают.
Дело мастера боится.
Делу – время, потехе – час.
Птица крепнет в полёте, а человек – в труде.
Терпенье и труд всё перетрут.
Труд человека кормит, а лень – портит.
Умелые руки не знают скуки.
Хочешь есть калачи, не сиди на печи.

Примеры пословиц на другие темы:

Век живи – век учись.
Давши слово – держись, а не давши – крепись.
Друзья познаются в беде.
Капля камень точит.
Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.
Не плюй в колодец – пригодится воды напиться.
Не рой другому яму, сам в неё попадёшь.
Один за всех, все за одного.
Под лежащий камень вода не течёт.
Птица сильна крыльями, а человек – дружбой.
Рыбак рыбака видит издалека.
Сам погибай, а товарища выручай.
Семь раз отмерь, один раз отрежь.
Старый друг лучше новых двух.
Что посеешь, то и пожнёшь.

Обсуждение начинается с того, что учитель предлагает записанные пословицы разделить на две группы, затем сообщает: «Пословицы о труде легко связать с сюжетом сказки «Федорино горе», потому что...»

Учащиеся заканчивают мысль и подтверждают этот вывод примерами конкретных пословиц.

Далее учитель предлагает проанализировать содержание других пословиц и определить, есть ли среди них такие, которые тоже подходят к сюжету сказки. Желательно построить обсуждение таким образом, чтобы учащиеся наглядно смогли убедиться, что благодаря переносному смыслу практически любую пословицу можно соотнести с сюжетом всей сказки или отдельного её фрагмента.

6. Упражнение «Находим соответствие»

Учитель на доске записывает названия 5–6 литературных произведений на различные темы и рядом пословицы, которые отражают главную мысль данных произведений. Затем учащимся предлагается найти, какие ещё пословицы могут относиться к данному произведению, и объяснить почему.

Упражнение может быть организовано по группам, оценивается уровень аргументации и количество найденных соответствий.

7. Подведение итогов занятия Учащимся предлагается выбрать из предложенных или назвать самостоятельно пословицу, которую можно считать своеобразным девизом данного занятия.

Занятие – творческий отчёт

Учащимся предлагается заранее нарисовать сюжетный рисунок и на его основе устно или письменно выполнить одно из заданий:

- составить как можно больше разнообразных предложений;
- придумать сравнения (метафоры);
- представить, что можно услышать (потрогать, попробовать на вкус, какие запахи можно ощутить);
- придумать, какие события происходили до и после изображённых;
- подобрать различные пословицы, которые могут стать названием рисунка.

Во время занятия учащиеся демонстрируют свои рисунки и рассказывают или зачитывают результаты выполнения задания.

Зачётное занятие

Учитель демонстрирует учащимся сюжетную картину (для этих целей можно использовать плакаты по развитию речи младших школьников), кратко перечисляет основные этапы работы («Рассмотрите картину, постарайтесь найти как можно больше объектов», «Составьте предложения с объектами из различных тематических групп», «Опишите, какие ощущения вы сможете получить от разных органов чувств», «Подумайте, с чем можно сравнить данные объекты», «Подумайте, что может произойти до или после изображённого события», «Придумайте рассказ от лица любого объекта», «Подберите разные пословицы, которые подойдут к сюжету картины»).

Затем учащимся предлагается написать сочинение по данной картине, при этом никаких дополнительных рекомендаций учитель не даёт.

При оценке учитывается разнообразие сюжетов и соответствие теме.

Модуль 2. Загадки

Проблема: дети не умеют сочинять загадки.

Цель: учить учащихся сочинять загадки.

Новизна: использование алгоритма (опорных схем) для сочинения загадки.

Содержание

В основу работы положена авторская методика сочинения загадок А.А. Нестеренко (Россия).

Алгоритм сочинения загадки предполагает следующую последовательность действий:

- 1) выбрать объект, про который будет придумываться загадка;
- 2) описать несколько характерных признаков данного объекта;
- 3) исключить объекты, обладающие такими же признаками;
- 4) отредактировать полученную загадку (можно сделать её ритмичной или рифмованной).

Во время работы на 2–3-м этапе используются опорные схемы-таблицы, вначале заполняется левая часть таблицы, затем – правая, после чего добавляются слова-связки.

В зависимости от используемых вопросов возможны следующие основные опорные схемы для сочинения загадок:

ассоциативные загадки (загадки по «похожести»):

На что похоже?	Чем отличается?
КАК	НО НЕ ...

загадки по «признакам»:

Какой?	Что такое же?
	НО НЕ ...

загадки по «действиям»:

Что делает?	Что делает то же действие?
	НО НЕ ...

Рекомендуемая литература

Гин, С.И. Мир загадок: программа и методические рекомендации по внеурочной деятельности: пособие для учителя / С.И. Гин. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2014.

Нестеренко, А.А. Страна загадок: методика использования загадок для преподавания элементов ТРИЗ в начальной школе / А.А. Нестеренко // Журнал ТРИЗ. Педагогика. – 1992. – № 3–4. – С. 36–48.

Электронный ресурс: <http://www.trizminsk.org/e/23105.htm>

Нестеренко, А.А. Страна загадок / А.А. Нестеренко. – Ростов н/Д: Изд-во Ростовского ун-та, 1993.

Электронный ресурс: http://jlproj.org/this_bibl/riddles_polina_pict_ru.pdf

Литературный материал для занятий

Занятие 2.1. Теремок (русская народная сказка)

Занятие 2.2. Репка (русская народная сказка)

Занятие 2.3. Снегурочка (русская народная сказка)

Андерсен Х.-К. Снежная королева

Занятие 2.1

Сочинение ассоциативных загадок

Оборудование: рисунок с изображением теремка, рисунок или карточки с изображениями различных предметов, опорные схемы для сочинения загадки.

1. Игра «Да-нетка»

Правила игры: учитель загадывает объект, учащимся его нужно отгадать при помощи вопросов, на которые можно было дать только односложный ответ «да» или «нет».

Во время игры учитель может комментировать вопросы («Этот вопрос очень удачный», «Подумай, может, мы уже это знаем?», «Разве на этот вопрос можно ответить «да» или «нет»? – Спроси иначе» и др.), показывать противоречивость фактов («Мы уже знаем, что загадано растение, а ты спрашиваешь: «Оно железное?» Разве бывают железные растения?»), делать паузу для обобщения («Давайте перечислим, что мы уже знаем об этом объекте»).

Если учащимся игра знакома, можно вводить ограничение по времени или по количеству вопросов (в этом случае желательно каждый вопрос взвешивать, уточнять у класса: принимать его (сильный, хороший вопрос, позволяющий быстро сужать круг поиска) или нет (слабый, дублирует имеющуюся информацию либо относится к второстепенным признакам объекта)).

Отгадка «теремок» (учитель демонстрирует изображение на доске или на экране).

2. Фантазирование

Учитель обращает внимание учащихся, что в сказке ничего не сказано, откуда взялся теремок («Стоит в поле теремок...»), и предлагает придумать, кто и для чего построил теремок, почему там никто не живёт.

Ответы учащихся анализируются с точки зрения оригинальности и обоснованности.

3. Упражнение «Назови общее»

Учитель сообщает:

– *Вот такая интересная история у нашего теремка получилась!*

Хотелось бы побывать внутри, но теремок маленький, поэтому мы с вами там не поместимся, и зайти туда смогут только предметы (учитель на доске или на экране демонстрирует изображения различных предметов или раздаёт каждому ученику карточку, на которой изображён один предмет).

Чтобы попасть в теремок, нужно назвать, что есть общего у вашего предмета и у теремка, чем они похожи.

В конце упражнения рекомендуется обобщить, назвать, что есть общего у всех названных предметов.

4. Упражнение «Знакомимся с алгоритмом сочинения загадок»

Учитель сообщает, что все предметы «зашли» в теремок и стали придумывать о себе загадки.

Учитель на доске демонстрирует таблицу-опору, которая коллективно заполняется по ходу сочинения загадки:

(название объекта)	
На что похоже?	Чем отличается?

Последовательность работы:

- 1) выбрать объект (записывается на верхней строчке); например, лампочка;
 - 2) заполнить левую часть таблицы «На что похоже?»; например, лампочка похожа на грушу, на гриб, на погремушку (из детских ответов выбираются 3–4 наиболее интересных сравнения);
 - 3) заполнить правую часть таблицы «Чем отличается?»; например:
 Чем лампочка отличается от груши? – Она несъедобная.
 Чем лампочка отличается от гриба? – Не растёт.
 Чем лампочка отличается от погремушки? – С ней не играют;
 - 4) вставить слова-связки («как», «но») и прочесть загадку;
 например, что это?
 Как груша, но несъедобная; как гриб, но не растёт; как погремушка, но с ней не играют.
- В конце учитель благодарит учащихся за работу и поздравляет с самостоятельно придуманной загадкой. Образец заполненной таблицы:

— лампочка —

На что похоже?	Чем отличается?
КАК груша	НО несъедобная
гриб	не растёт
погремушка	с ней не играют

5. Упражнение «Сочиняем загадки»

Каждая группа получает заранее начерченную таблицу, выбирает объект из числа изображённых на доске и придумывает загадку.

На что похоже?	Чем отличается?

При подведении итогов представитель каждой группы зачитывает загадку, которую отгадывают другие группы.

Работа групп оценивается с точки зрения как правильности (соответствия алгоритму), так и оригинальности предложенных сравнений.

Затем учитель предлагает учащимся в парах или индивидуально сочинить загадки про любые предметы. Самые интересные загадки записываются в Летопись.

6. Решение проблемной ситуации Учитель обращается к ученикам:

– *Какие вы молодцы: и в теремке побывали, и загадки научились сочинять! А в сказке обитателям теремка в конце было невесело, когда медведь раздавил домик! Попробуйте придумать способ, как можно было спасти, сохранить теремок.*

Поскольку возможные идеи можно разделить на два основных направления (укрепить теремок или из сюжета сказки исключить медведя), то класс делится на две группы, каждая из которых высказывает предложения по своему направлению.

В конце обсуждения желательно проанализировать, что хорошего и что плохого в предлагаемых вариантах, какое направление решения предпочтительнее и почему.

7. Подведение итогов занятия

Учитель демонстрирует схематичное изображение домика и предлагает дорисовать его так, чтобы было понятно, что это не обычный домик, а именно теремок.



Задание может выполняться как коллективно на доске, так и индивидуально. Самые интересные рисунки размещаются в Летописи.

Занятие 2.2

Сочинение загадок по «признакам»

Оборудование: рисунок с изображением репки, рисунки с изображениями персонажей сказки «Репка», опорные схемы для сочинения загадки, рисунок с изображением баобаба.

1. Отгадывание загадки

Учитель демонстрирует текст загадки на доске и предлагает учащимся её отгадать.

Жёлтая, но не солнышко;
вкусная, но не морковь;
с хвостиком, но не мышка.
Что это?

Изображение репки демонстрируется на доске или на экране.

2. Упражнение «Как устроена загадка?»

Учитель предлагает учащимся сравнить данную загадку с загадками на прошлом занятии.

Затем учитель демонстрирует схему сочинения ассоциативной загадки и предлагает найти отличия.

На что похоже?	Чем отличается?
КАК	НО НЕ ...

Желательно изменения записывать в схему рядом, таким образом, получается опорная таблица для сочинения загадок «по признакам»:

Какой?	Что такое же?
	НО НЕ ...

Возможен вариант объяснения, когда после отгадывания загадки учитель преобразует записанный текст в таблицу и предлагает учащимся придумать названия столбцам:

?		?
Жёлтая,	но не	солнышко
Вкусная,	но не	конфета
С хвостиком,	но не	мышка

Далее следует обсудить последовательность сочинения загадки: выбрать объект, назвать признаки (заполнить левый столбец (ответить на вопрос «Какой?»), назвать предметы, обладающие такими же признаками (заполнить правый столбец (ответить на вопрос «Что такое же?»), добавить слова-связки «но не», прочитать полученную загадку.

3. Упражнение «Учимся сочинять загадки»

Учитель демонстрирует рисунок с изображением персонажей сказки «Репка» и предлагает учащимся придумать про них загадки. Каждая группа получает опорную схему для сочинения загадки, на которой указан один из персонажей сказки.

Затем каждая группа хором рассказывает свою загадку, а класс её отгадывает. Наиболее интересные загадки записываются в Летопись.

Примеры загадок, придуманные детьми:

Трудолюбивый, но не муравей;
седой, но не туман;
слабый, но не цыплёнок. (Дед)

Старая, но не черепаха;
добрая, но не Золушка;
заботливая, но не мама. (Бабка)

Красивая, но не принцесса;
весёлая, но не лев Бонифаций;
в красном, но не рак. (Внучка)

Грозная, но не тигр;
лохматая, но не медведь;
домашняя, но не конь. (Жучка)

Пушистая, но не шапка;
рыжая, но не лиса;
ласковая, но не мама. (Кошка)

Маленькая, но не колибри;
серая, но не кофта;
быстрая, но не ветер. (Мышка)

4. Решение проблемных ситуаций

Возможные вопросы для обсуждения:

– *Вот как много персонажей помогли деду вытянуть репку, а если бы дед жил один и никого не мог позвать на помощь, что он мог бы придумать, как он сам мог бы вытянуть репку?*

– ... *(Подкопать корень, разделить на части, обвязать верёвкой и др.)*

– В сказке большую репку смогли вытащить благодаря помощи маленькой мышки. А может ли быть такое, чтобы мышка была больше репки? Попробуйте найти как можно больше различных вариантов.

Примеры ответов учащихся: если репка ещё не выросла; если это рисунки или игрушки; если это облака, напоминающие мышку и репку; если Репка и Мышка – это фамилии людей или клички животных и др.

5. Упражнение «Эрудитка»

Вначале учитель предлагает учащимся ответить, можно ли репку назвать деревом и почему, а затем предлагает ответить на вопросы о различных деревьях.

Упражнение желательно проводить в парах, чтобы дети шёпотом по очереди отвечали друг другу, после чего учитель называет правильные ответы.

Примеры вопросов для упражнения (количество и содержание – по выбору учителя):

- Как называется дерево с плодами – красными бусами? (Рябина)
- Как называется дерево с колючими плодами – ёжиками? (Каштан)
- Как называется дерево с белым стволом? (Берёза)
- Как называется дерево с мохнатым стволом? (Пальма)
- Как называется дерево, которое любят пчёлы? (Липа)
- Как называется дерево, которое всё время дрожит? (Осина)
- Как называется дерево с семенами-парашютиками? (Клён)
- Как называется дерево, от которого пух летит? (Тополь)
- Как называется самое высокое дерево европейских лесов? (Сосна)
- Как называется самое толстое дерево европейских лесов? (Дуб)

6. Упражнение «Сочиняем загадки про растения»

Учитель предлагает учащимся в парах или индивидуально придумать загадки про любые растения (деревья, кустарники, цветы). Самые интересные загадки записываются в Летопись.

7. Расширение кругозора

Учитель предлагает учащимся рассказать, что они знают о самом толстом дереве на земле (баобабе).

Учитель демонстрирует изображение баобаба и дополняет ответы учащихся интересными фактами, используя материалы энциклопедий и Интернета.

Возможен вариант занятия, когда вместо этапов «Эрудитка» и «Расширение кругозора» проводится устный журнал «Удивительные растения», во время которого учащиеся рассказывают о необычных растениях, о «рекордах» в растительном мире и т. п.

8. Упражнение «Сравниваем репку и баобаба»

Учащимся предлагается назвать, чем похожи и чем отличаются репка и баобаба, причём не только по внешним, но и по другим признакам.

9. Подведение итогов занятия

Рекомендуется коллективное сочинение загадки по признакам сразу про два объекта: репку и баобаба (опорные вопросы: «Какие?» и «Что может быть такими же?»).

Занятие 2.3

Сочинение загадок по «действиям»

Оборудование: рисунки с изображениями Снегурочки и Снежной королевы; схемы для сочинения загадок, комплекты треугольников из бумаги или картона.

1. Отгадывание загадки

Занятие начинается с загадки:

Красивая, но не кукла;

грустная, но не Пьеро;
из снега, но не снеговик.

Данная загадка является «ловушкой»: если учащиеся предлагают ответ: «Снегурочка», учитель говорит: «Нет, была загадана Снежная королева»; если называют: «Снежная королева», учитель отрицает: «Нет, Снегурочка!»

Затем проводится обсуждение: почему не смогли отгадать загадку, ведь она составлена правильно? какие слова (признаки) нужно было назвать, чтобы не ошибиться? (черты характера, возраст и др. – т. е. признаки должны быть не случайными, а характерными, наиболее значимыми).

Учитель демонстрирует изображения Снегурочки и Снежной королевы, учащиеся придумывают про них загадки по характерным признакам.

2. Упражнение «Составляем алгоритм»

Учитель сообщает, что кроме загадок по «похожести» и по «признакам» бывают загадки по «действиям».

Учитель демонстрирует новую опорную схему и предлагает составить последовательность действий для сочинения загадки (аналогично изученным):

Что делает?	Что делает так же?
	НО НЕ ...

Например:

- 1) выбрать объект;
- 2) назвать его действия (заполнить левый столбец (ответить на вопрос «Что делает?»));
- 3) назвать объекты, выполняющие такие же действия (заполнить правый столбец, ответив на вопрос: «Что делает так же?»);
- 4) добавить слова-связки «но не»;
- 5) прочитать полученную загадку.

Затем учащимся предлагается сочинить загадки по действиям про Снегурочку и про Снежную королеву, опираясь на сюжеты сказок.

3. Упражнение «Учимся сочинять загадки»

Учитель сообщает:

– *Снегурочка была добрая девочка и во всём видела только хорошее, а Снежная королева была злая, нехорошая и замечала вокруг только плохое...*

Даже об одном и том же предмете у них будут разные мнения. Например, что скажет про мячик Снегурочка?

– ... (С ним можно играть.)

– А на что обратит внимание Снежная королева?

– ... (Он может разбить окно.)

– И получается, что предмет один, а загадки могут быть противоположными...

Каждая группа получает схему для сочинения загадки и название объектов, про которые нужно придумать загадки, исходя из заданной роли: «от лица Снегурочки» (нужно назвать положительные действия объекта: что хорошего он делает) и «от лица Снежной королевы» (назвать отрицательные действия: что плохого он делает).

Примеры объектов для сочинения загадок: компьютер, пылесос, дождь, снег, кот, бабочка, мел, мотоцикл, фейерверк и др.

Возможны варианты проведения данного этапа: каждая группа получает название одного объекта и придумывает про него две противоположные загадки либо группа полу-

чает название «роли» и несколько объектов (в этом случае в каждой двух группах должны быть одинаковые объекты).

При проверке оценивается соответствие загадки алгоритму и заданной ролевой ситуации. Наиболее интересные загадки записываются в Летопись.

4. Игра на внимание «Лёд и пламя»

Правила игры: когда звучит слово «лёд» – учащиеся сжимают пальцы в кулаки или потирают ладони («руки замёрзли»), когда произносят «пламя» – шевелят пальцами, изображая язычки огня.

Игра проводится в быстром темпе на выбывание, слова «пламя» и «лёд» чередуются в произвольном порядке.

5. Упражнение «Сочиняем загадки»

Учитель предлагает учащимся в парах или индивидуально составить загадки по «действиям» про любые объекты, при этом обращает внимание, что действия должны быть не общими, а характерными для данного объекта.

Наиболее оригинальные загадки записываются в Летопись.

6. Решение проблемных ситуаций

Учитель делает вывод о том, что Снегурочка и Снежная королева помогли учащимся научиться сочинять загадки, и предлагает в благодарность помочь им решить проблемы в сказках.

Обсуждение способов решения проблем: «Как могла Снегурочка прыгнуть через костёр, чтобы не растаять?», «Как Снежная королева могла перестать быть одинокой, не похищая Кая?» Наиболее интересные ответы записываются в Летопись.

7. Подведение итогов занятия

Учитель сообщает, что, для того чтобы освободиться из плена, Каю нужно было выложить из льдинок слово «вечность», а учащимся, чтобы закончить занятие, надо выложить из треугольников слово «звонок».

Каждая пара учащихся получает комплект из различных треугольников (не менее 20). При проверке выполнения задания учитывается не только скорость выполнения, но и рациональность использования фигур (чем меньше – тем лучше!) Наиболее интересные варианты заносятся (наклеиваются или перерисовываются) в Летопись.

Занятие – творческий отчёт

Учащимся предлагается придумать свои загадки про любые объекты, при этом схемы могут быть комбинированными (в одной загадке могут быть указаны и признаки, и действия объекта). Желательно, чтобы учащиеся иллюстрировали «сборники» собственными рисунками-отгадками.

Занятие может быть проведено в виде игры-соревнования между командами, когда учащиеся вначале демонстрируют полученные «сборники» загадок, а потом загадывают загадки друг другу.

Зачётное занятие

Учитель называет несколько объектов, про которые учащимся надо придумать загадки. Зачёт может быть проведён на уроке русского языка, когда в качестве объекта для сочинения учащимся предлагаются словарные слова из разных тематических групп.

При оценке учитывается соответствие алгоритму и оригинальность загадки. Самые интересные загадки записываются в Летопись.

Модуль 3. «Да-нетки»

Проблема: дети не умеют воспринимать сюжет литературного произведения в обобщённом виде.

Цель: учить учащихся придумывать загадки «да-нетки» по сюжету литературных произведений.

Новизна: использование алгоритма (опорной таблицы) для сочинения «да-неток».

Содержание

«Да-нетки» – это вид загадок, для отгадывания которых следует задавать только такие вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет». Если на вопрос нельзя ответить положительно или отрицательно, вопрос следует переформулировать.

Игра учит классифицировать, систематизировать и анализировать информацию, развивает умение задавать «сильные» вопросы, позволяющие сужать круг поиска.

«Да-нетки» бывают двух видов: объектные и ситуационные.

В объектных «да-нетках» загадывается конкретный объект, который нужно отгадать. Например: «Я загадала птицу (сказочного героя, полезное ископаемое и др.)».

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.