



Нестеренко А.А.

Урочная
деятельность

Овладение учащимися инструментами
ТРИЗ для работы с проблемами в урочной и
внеурочной деятельности



Гин С.И.

Внеурочная
деятельность

Освоение инструментов проблемно-ориентированного обучения

Методы работы
с информацией

Решение противоречий
Поисковая деятельность
Модели
Копилки
Игровые тренинги

Работа с
проблемой

шКм

Школа креативного мышления

- Мир загадок
- Мир человека
- Мир фантазии
- Мир логики

Присвоение инструментов проблемно-ориентированного обучения



Проектная
задача



Творческая
олимпиада



Решение изобретательских
задач



Креатив-бой

Модель организации урочной и внеурочной деятельности в ТРИЗ технологии

Урочная деятельность

Внеурочная деятельность



Карта освоения технологии ТРИЗ в урочной и внеурочной деятельности

Методы, приемы и виды работы	есть	нет	примечания
Проблемные ситуации, ловушки, провоцирующие вопросы			
Задания с противоречиями			
Логические задания (выделение признаков, сравнение, классификация, обобщение, умозаключения)			
Вариативные задания (правильные ответы от каждого ученика)			
Исследовательские задания (выдвижение гипотез и способы их проверки)			
«Точки удивления»			
Творческие задания (придумай, сочини, составь, сделай)			
Активизация воображения (приемы фантазирования)			



Нестеренко А.А.

Урочная
деятельность

Овладение учащимися инструментами
ТРИЗ для работы с проблемами в урочной и
внеурочной деятельности



Гин С.И.

Внеурочная
деятельность

Освоение инструментов проблемно-ориентированного обучения

Методы работы с информацией

Решение противоречий
Поисковая деятельность
Модели
Копилки
Игровые тренинги

Работа с проблемой

Открытые задачи



ШКи

Школа креативного мышления

- Мир загадок
- Мир человека
- Мир фантазии
- Мир логики

Присвоение инструментов проблемно-ориентированного обучения



Проектная
задача



Творческая
олимпиада



Решение изобретательских
задач



Креатив-бой



Кенга и Робин придумали новый язык и поздоровались так:

- Пришиветше, Кеншегаша!

- Пришиветше, Рошобинши!

Слова «Пойдём играть!» Робин сказал так: «Пойшодёмшë игширатьша!», а Кенга ответила: «Бышыстрейше!», что значило: «Быстрее!»

Запиши, как называлась их игра: «Пряшяткиши» _____

А как они скажут игра «Лего»? _____

А как скажут слово «компьютер»? _____

Придумай и напиши несколько своих слов на этом языке.

(А теперь поищи и исправь ошибки, которые могли появиться)

Прочитай вопросы, выбери один из ответов и объясни его.

Днём всегда светло?

Да или нет, потому что _____

Все рыбы плавают?

Да или нет, потому что _____

Арбуз всегда больше яблока?

Да или нет, потому что _____

Приманка для клиентов



Владелец одного небольшого кафе в Америке оказался на грани банкротства. Главная причина — мало посетителей. Он как-то пожаловался на трудности своему другу, а тот неожиданно предложил оригинальную идею. Хозяин попробовал, и через некоторое время клиентов в заведении было хоть отбавляй.

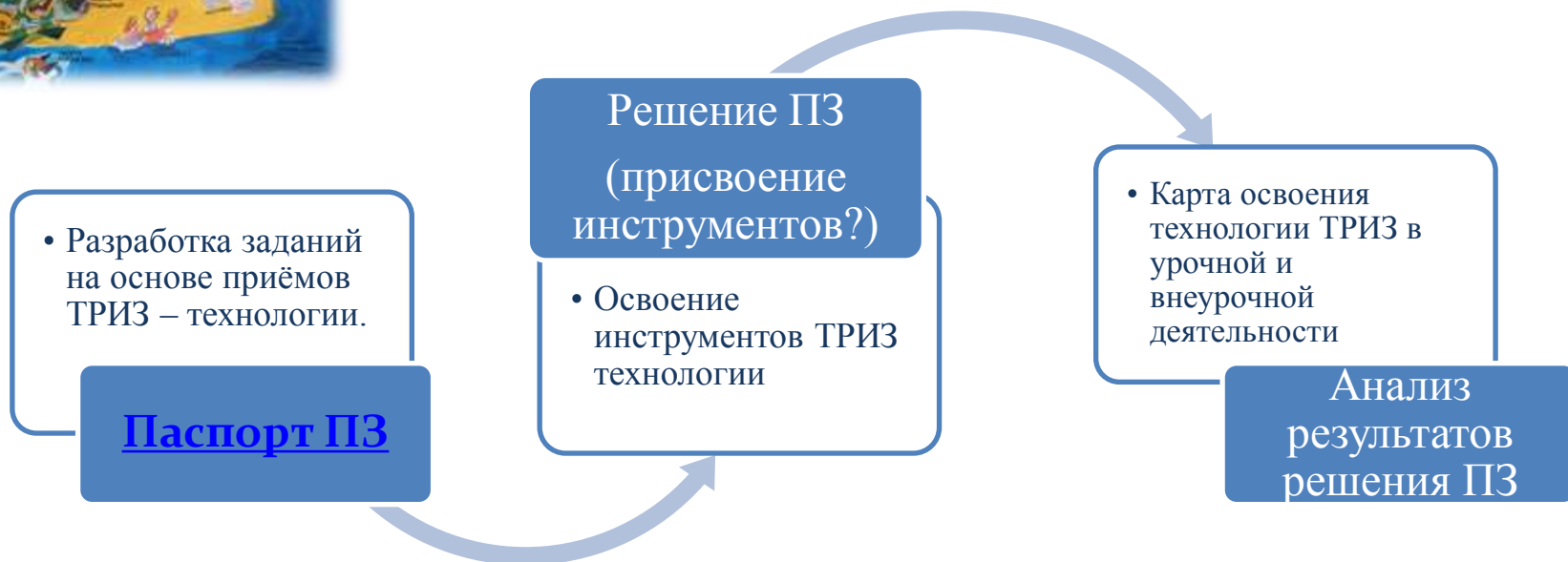
Предложите и вы: как завлечь людей в кафе?

Учтите, что повар в ресторане был хороший, обстановка уютная, а сервис на высоте.

Владелец ресторана ввёл правило: каждый клиент сам решает, сколько заплатить за блюда, которые он заказал. Слух о том, что в этом заведении можно заплатить столько, сколько считаешь нужным, быстро распространился. Посетители пошли сплошной чередой. При этом оказалось, что за некоторые блюда они платили гораздо больше их реальной стоимости.



Проектная задача «Необычный остров»



Название проектной задачи	«Необычный остров»
Предмет	Литература, русский язык, математика, окружающий мир
Тип задачи	Межпредметная, одновозрастная
Педагогический замысел	<p>В качестве сюжета задачи взята квазиреальная ситуация: исследование острова треугольной формы с необычными обитателями.</p> <p>В рамках этого сюжета учащиеся должны выполнить ряд заданий по предметам: литература, русский язык, математика, окружающий мир, при этом конкретные указания на соотнесённость каждого задания с тем или иным предметом не даны.</p> <p>Задания построены таким образом, что в процессе их выполнения учащиеся должны обращаться к результатам других заданий и справочному материалу для получения необходимых данных.</p> <p>Интрига проектной задачи заключается в том, что:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Задания проектной задачи не разделены по дням; 2. В проектную задачу включены задания-ловушки, которые не относятся к решению данной задачи и должны быть исключены из плана действий. <p>Рекомендуемое время выполнение задачи 10 часов.</p>
Знания, умения и способы действия, осваиваемые при решении проектной задачи	<p>- <u>Умение решать межпредметные задачи:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • выделять и формулировать противоречия; • выделять противоречивые свойства; находить часть системы, в которой возникло противоречие; выделять взаимосвязи и взаимодействия, вызывающие противоречие; • формулировать идеальное решение; • мобилизовать ресурсы; • прогнозировать последствия предлагаемых изменений; • решать простые изобретательские задачи по схеме; • подбирать информацию для учебных задач; • формулировать задачи; • объяснять различные явления с помощью метамоделей
Способы и формат оценивания результатов работы	<ol style="list-style-type: none"> 1. Лист планирования заполняется учащимися каждый день. 2. Лист самооценки заполняется учащимися каждый день. 3. Внешняя экспертиза (наблюдения эксперта) каждый день. 4. Оценочный лист презентации конечного продукта.

Обнаружен остров треугольной формы и соответственно ему необычными обитателями. Туристическое агентство попросило исследовать этот остров и составить рекламу в целях развития туристического направления, отражающую все особенности этого необычного острова.

Данная работа имеет большое практическое значение. Если вам удастся создать привлекательную рекламу острова и дать ему название, то Туристическое агентство готово разместить результаты вашей работы на своем официальном сайте с возможным внесением этого острова в список островов привлекательных для туристов.

Вам необходимо будет собрать всю имеющуюся информацию об этом необычном острове через всевозможные источники, решить конкретные практические задания, которые будут необходимы для составления рекламы острова. Результаты работы необходимо будет представить Ученому совету.

Определите (изобразите), какие обитатели могут населять остров, используя таблицу морфологического анализа. Таблица морфологического анализа:

		1	2	3	4	5	6	7	8	9
А										
Б										
В										
Г										
Д										
Е										
Ё										

значения признаков

А - глаза

Б - нос

В - губы

Г - овал

1	2	3	4	5	6	7	

А7,Б6,В7,Г7

Логика

А - руки

Б - ноги

В - голова

Г - тело

Д - нос

Е - губы

Ё - уши

Ж - волосы

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Метод морфологического анализа – метод генерации идей!
 (ученый-астроном Ф.Цвикки, 1942г.)

Жители острова общаются между собой на необычном языке. Составьте краткий разговорник для туриста, взяв за основу русский алфавит. Объясните, почему у вас получились такие фразы. У нас получились такие фразы потому, что.....

Что было?	Что стало?	Что изменилось?
спасибо	спа три си три бо	Появились новые одинаковые слоги

?

Какие признаки меняют свое значение?



!

Установление
закономерности

