Булова Светлана Николаевна, учитель начальных классов,

г. Прокопьевск,  МБОУ «СОШ № 3»

**Творчество во всем (ТРИЗ)**

 Методика ТРИЗ (теория решения изобретательских задач) была придумана и разработана приблизительно 50 лет назад Генрихом Сауловичем Альштуллером. Изначально она создавалась для помощи в нахождении решений для технических задач и способствовала развитию мышления, гибкости, системности, логическому построению и оригинальности. Главная задача данной методики – научить ребенка думать нестандартно и находить собственные решения.

 В основе данной методики лежит принцип, что новые знания дети должны приобретать не в процессе урока, а приходить к ним как к конечному результату. И, соответственно, знания, которые получит ребенок, должны служить цели воспитания творческой личности, которая в будущем сможет самостоятельно понимать закономерности и противоречия мира вокруг него, и способствовать решению житейских проблем.

 Если перенести методику ТРИЗ на учебный процесс, то она дает возможность преподавателям передавать знания по отдельно взятой теме или отрасли как самостоятельную проблему. В этом случае у учителя есть широкое поле деятельности в направлении внедрения интегрированного обучения, главным средством при этом является педагогический поиск. Ученики узнают информацию не как непреложную истину, а как теорему, которую надо вывести самостоятельно и применить ее в дальнейшей жизни.

 Учитель использует нетрадиционные формы работы, которые ставят ребенка в позицию думающего человека. Адаптированная к детскому возрасту ТРИЗ-технология позволит воспитывать и обучать ребенка под девизом «Творчество во всем». Целью использования данной технологии в школе является развитие, с одной стороны, таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность; с другой – поисковой активности, стремления к новизне; речи и творческого воображения.

 Основной критерий в работе с детьми – доходчивость и простота в подаче материала и в формулировке сложной, казалось бы, ситуации. Не стоит форсировать внедрение ТРИЗ без понимания детьми основных положений на простейших примерах. Сказки, игровые, бытовые ситуации – вот та среда, через которую ребенок научится применять тризовские решения, встающих перед ним проблем. По мере нахождения противоречий, он сам будет стремиться к идеальному результату, используя многочисленные ресурсы.

 Технология ТРИЗ соответствует требованиям ФГОС НОО второго поколения. В основе реализации основной образовательной программы лежит системно - деятельностный подход, который, в свою очередь, является одним из механизмов реализации ТРИЗ. Он требует от учителя большой предварительной подготовки. Уроки носят ярко выраженный диалоговый характер, для активного участия ребят в обсуждении изучаемого материала, в изобретении или «переизобретении» знаний учитель должен так сконструировать образовательный процесс, чтобы в ходе урока обучающиеся смогли не только достигнуть поставленных задач, но и продемонстрировать результативность организации данного процесса.

 Применение ТРИЗ позволяет учителю вдохновлять своих учеников на открытие новых знаний, на поиск ответов на вопросы, на сочетание несочетаемого, на желание изобретать, мыслить, а, значит, ТВОРИТЬ, а не созерцать.

 В ТРИЗ существует много методов и приемов работы для активизации творческих способностей: и в речевой, и познавательной, интеллектуальной и художественной деятельности детей.

 В качестве примера предлагаю план-конспект внеклассного занятия с элементами ТРИЗа для первоклассников.

 **Путешествие по лесу**

 Цели:развивать воображение и фантазию учащихся, их творческие способности, выдумку, умение ориентироваться в нестандартных ситуациях.

**1. Метод фокальных объектов** *(присоединение признаков разных объектов к совершенствуемому объекту)*

 - Сегодня мы с вами отправимся на прогулку в лес. Как вы думаете, на каком виде транспорта можно путешествовать по лесу? А как к нему отнесутся лесные жители? Давайте мы создадим такой транспорт, который не испугает зверей, не вытопчет траву. Как он может выглядеть? *(Проектирование машины-лесохода - без шума, запаха и т.д. ).*

**2. Метод мозгового штурма** *(быстрый выход большого количества разнообразных идей)*

 - На полянке лежит сломанное дерево. Как могло случиться, что дерево оказалось сломанное? *(Например: медведь, буря, человек и т.д.).*

**3. Метод противоречий (***нахождение противоречивых свойств)***.**

 **Игра «Хорошо-плохо»** *(две группы по очереди, одна называет положительные свойства, другая – отрицательные).*

 - Вдруг пошел дождь. Хорошо это или плохо? Назовите причину, почему, когда идет дождь - это хорошо? А теперь причину, почему плохо?

*(Например: хорошо - потому что станет прохладно, плохо - потому что будет грязь…).*

**4. Метод ассоциации** *(использование ассоциативных рисунков-образов)*

 - Давайте переждем дождик в нашей машине-лесоходе.

 - Подумайте и дорисуйте, на что похож обыкновенный круг *(раздать детям лист бумаги с нарисованной фигурой.*  *После выполнения задания рассмотреть все предложенные варианты детей (например: солнышко, колобок, арбуз…).*

**5. Метод - спор предметов** *(подбор доказательных признаков)*

 - Мы с вами сейчас рисовали и карандашами, и фломастерами, и ручками. Давайте мысленно превратимся в эти предметы и попробуем объяснить, а какой же из этих предметов лучше?

*(Например: КАРАНДАШ - я лучше, потому что можно пользоваться ластиком; РУЧКА – нет, я лучше, потому что линии получаются ярче…).*

**6. Метод смешивания. Игра «Фоторобот»**

 - Дождь закончился, выглянуло яркое солнышко-круг. Недалеко находится небольшой домик, который охраняет необычный фантастический зверь. Давайте составим его фоторобот. Для этого из первой стопки будем вытягивать слова - части тела (голова, уши, хвост …), а из второй стопки слова - названия животных (заяц, слон, рыба …).

 - А теперь нарисуйте этого зверя и придумайте ему название.

*(Например: уши – как у зайца, голова – как у лисы, хвост – как у рыбы…)*

**7. Игра «Теремок»** (*выделение общих признаков и отличительных путем сравнения)*

 - В нашем домике есть хозяин - кленовый листок. Он пустит к себе в домик только того, кто объяснит, чем же они похожи *(предложить детям рисунки: лягушка, гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т.д.)* - Пустишь меня в теремок?

 - Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

(*Например, у листочка и лягушки общий признак - цвет, а у листочка и яблока - наличие палочки и т.д.).*

**8. Метод перевоплощения**

 - Представьте себя одним из лесных жителей - животным или растением. Что бы вы хотели сказать всем людям от его имени?

*(Например: Я – цветок огонек. Мне очень нравится расти на лесных полянках. Нас становится все меньше и меньше. Пожалуйста, не срывайте мои цветы, я очень быстро завяну.).*