

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Куртуковская основная общеобразовательная школа имени В.П. Зорькина»

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УВР



РАССМОТРЕНО
на заседании педагогического совета
протокол № 1 от « 30 » 08 2018 г.

протокол №1 от 30.08.2019

УТВЕРЖДАЮ
Директор школы
Т.П. Федосеева
« 30 » 08 2018 г.

Др. № 140

Внесено изменений
Др. № 126 от 30.08.2019

Рабочая программа

Предмет: Курс внеурочной деятельности "ТРИЗ"

Класс(ы): 1-2-3-4

Программа (Система учебников, УМК): _____

Учебник (автор): Абатянова П.А., Иванов В.А.,
Развитие мышления и коммуникативных
способностей младших школьников. - Волгоград:
Учитель, 2010

Количество учебных часов в год: 1-2-3-4 кв. - по 14

Количество учебных часов в неделю: 0,5 ч.

Учитель (ФИО): Козмина Лена Александровна

Результаты освоения курса внеурочной деятельности «ТРИЗ»

Личностные результаты

- 1) формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;
- 2) формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- 3) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 4) принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- 5) формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- 6) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- 7) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- 8) формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Метапредметные результаты

- 1) овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- 2) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- 3) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- 4) формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- 5) освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- 6) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- 7) определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- 8) умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета; формирование начального уровня культуры пользования словарями в системе универсальных учебных действий.

Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

Формы организации внеурочной деятельности по итогам изученных тем на занятиях ТРИЗ разнообразны:

- по результату: поделки (игрушки, рисунки, модели, макеты и т.д.)
- по мероприятиям: спектакли, викторины, конкурсы, выставки...
- по количеству детей: индивидуальные, групповые или коллективные презентации.
- по использованию информационных технологий: создание рисунков, живых картинок, текстов на компьютере.

С целью достижения качественных результатов желательно, чтобы учебный процесс был оснащён современными техническими средствами, средствами изобразительной наглядности, игровыми реквизитами. С помощью мультимедийных элементов занятие визуализируется, вызывая положительные эмоции у школьников и создавая условия для успешной деятельности каждого ребёнка.

Во время каникул образовательная деятельность может видоизменяться (спектакли, викторины, конкурсы, выставки, совместные праздники с родителями и т.п.)

Занятия могут проводиться как со всем классом, так и по группам, подгруппам, индивидуально.

Каждое занятие состоит из двух частей – теоретической и практической. Теоретическую часть преподаватель планирует с учётом возрастных, психологических и индивидуальных особенностей обучающихся.

Программа предусматривает проведение занятий, интегрирующих в себе различные формы и приёмы игрового обучения, изобразительной, литературно-художественной, физической и проектной деятельности.

Виды деятельности:

- игровая деятельность (в т.ч. подвижные игры);
- литературно-художественная деятельность;
- изобразительная деятельность;
- выполнение упражнений на релаксацию, на развитие творческого воображения и диалектического, системного, ассоциативного, творческого, логического мышления;
- проектная деятельность.

1 класс

Развитие творческого воображения (17 часов)

Вводное занятие (1час)

Что такое РТВ? Упражнения на выявление творческого воображения. «Таланты» - поощрения за фантастические идеи.

Практическая и игровая деятельность:

- конкурс «Мой любимый сказочный герой»;

Упражнения на развитие творческого воображения (3часа)

Понятие «фантазия». Роль фантазии в жизни людей. Сочинение сказки о любом предмете, который нас окружает. Новизна и убедительность – специальные показатели фантазии. Фантазия по творчеству: создание в воображении образов на основе схематического изображения предмета.

Использование девиза «Не навреди!» при создании сказочных историй и фантастических предметов.

Практическая и игровая деятельность:

- экскурсия в природу «На что похожи облака?»;
- подвижные игры «Волшебная поляна», «Мир вокруг», «Вообрази, что ты...», и т.д.

- игры «Этот предмет похож на ...». Игры «Поиграем с точкой», «Дорисуй картинку», «Новогодние подарки», «Волшебные картинки», «Обведи ладонь и оживи её»;
- моделирование фантастических предметов из разных по цвету, размеру, форме геометрических фигур;
- создание фантастических предметов из конструктора лего или из пластилина;
- индивидуальные, групповые презентации сочинённых сказок о любом предмете.

Путешествие по фантастическим городам, странам, планетам (6 часов)

Создание в воображении образа на заданную тему. Понятие о цвете как характеристики персонажа, как приём передачи настроения.

Сочинение историй по вопросам: Из чего там всё сделано? Кто там живёт? Какой у них характер? Чем любят заниматься?

Практическая и игровая деятельность:

- экскурсия в природу «Ледяная страна»;
- рисование в альбомах или на ватмане: «Кляксоград», «Мы приехали в город Рукоград», «В стране Вообразили», «Бумажный город», «Мыльная планета», «Страна добрых глупостей – Оксюморония»;
- аппликация «Газетный зоопарк»;
- игры: «Рисует компьютер», «Механический робот», «Фоторобот», «Сказочный инопланетянин»;
- игры: «Волшебные кляксы». Игры «Волшебные очки», «Использование предметов», «Винегрет», «Фантастический образ», «Неоконченные рассказы»;
- моделирование фантастических городов, стран, планет из конструктора лего или из пластилина;
- экскурсия в природу «Снежный город».

Упражнения на использование приёмов фантазирования через изобразительную деятельность (5 часов)

Приёмы создания фантастического предмета из обычного: «Оживление», «Наоборот», «Увеличить-Уменьшить», «Универсализирование», «Раздробление – Объединение», «Изменение закона природы», «Внести внутрь – вынести наружу». [10]

Рисование «следами» фантастического предмета «точками», «контурами», «штрихами», «различными линиями», «пятнами» и т. д.

Алгоритм изображения фантастического предмета.

История возникновения пиктографии. Пиктограммы – запись «рисунками» любых историй, объединённых одним сюжетом.

Практическая и игровая деятельность:

- индивидуальные, групповые презентации фантастических предметов, нарисованных в альбомах или на ватмане;
- индивидуальные, групповые презентации фантастических историй, записанных при помощи пиктограмм.

Закрепление и подведение итогов (2 часа)

Проверка знаний и умений учащихся по предмету.

Подведение итогов обучения.

Практическая и игровая деятельность:

- подготовка рисунков, поделок, моделей, макетов по предмету РТВ;
- оформление выставки работ;
- конкурс «Сто фантазий в голове».

2 класс

Грамматика фантазии (17 часов)

Вводное занятие (1 час)

Для чего нужны занятия по РТВ. Что означает девиз «Не навреди!» Новизна и убедительность – специальные показатели фантазии.

Алгоритм создание комикса: Тема. Ход событий. Список действующих лиц. Роли и характеры героев. Рисование кадров истории. Запись речи героев.

Новизна, убедительность, оригинальность собственных комиксов.

Практическая и игровая деятельность:

- изготовление книжки-самоделки по придуманному комиксу;
- индивидуальные презентации собственных комиксов.

Приёмы фантазирования Джанни Родари (11 часов)

Книга Джанни Родари «Грамматика фантазии» – книга об искусстве придумывания сказок. Приёмы фантазирования Джанни Родари для сочинения фантастических историй и сказок.

Приём «Фантастическая гипотеза». Сочинение истории через фразу: «Что было бы, если ...»

Приём «Круги по воде». Последовательность работы: Выбор слова. Написание рядом с каждой буквой произвольных существительных, начинающихся на эту букву. Составление рассказа с использованием всех слов. Название рассказа – исходное слово.

Приём «Бином фантазии». Составление интересных словосочетаний из двух слов, которые не связаны между собой. Сочинение истории на основе оригинального словосочетания.

Приём «Фантастический префикс». Приставки: анти -, супер-, макси-, мини-, полу-, микро-, сверх-, и т.д. Образование необычных слов с помощью различных приставок.

Приём «Творческая ошибка». Сочинение истории, сказки, рассказа из письменных ошибок, допущенных в своих работах.

Приём «Завиральные истории». Ошибка в известной сказке. Сочинение новой сказки на основе приёма.

Приём «Знакомые незнакомцы». Сочинение новой сказки на основе известной сказки с добавлением слова, которое не относится к ней.

Сказки «наизнанку». Составление сюжета на основе изменения характеров главных героев.

Приём «Что было потом?». Придумывание продолжения к известной сказке.

Приём «Салат из сказок». Герои разных сказок – герои одной истории.

Приём «Смешные истории». Сказка, где у героев смешные имена.

Практическая и игровая деятельность:

- индивидуальные и групповые презентации сочинённых сказок;
- викторина «Угадай сказку».

Упражнения по РТВ, основанные на главных понятиях ТРИЗ (3 часа) *Приём «эмпатия» (Личностная аналогия).* Отождествление себя с элементом проблемной ситуации. Вхождение в образ. Последовательность работы: О чём ты мечтаешь? Кого боишься? С кем бы ты подружился?

Практическая и игровая деятельность:

- игры «Представь себя на месте ...», «Если я был бы маленький-маленький ...», «Рыбка в аквариуме»;

- работа в группах. Рисование себя большим, при условии, что все предметы остаются прежнего размера.

Приём «Метод фокальных объектов (МФО)» - привычные объекты начинают обладать необычными свойствами. Сравнение результатов придумывания нового объекта

«просто так» и с использованием приёма МФО. Новизна и разнообразие придуманных объектов. Упражнение «Где можно использовать?»

Практическая и игровая деятельность:

- подвижная игра «Невпопад: Кто? Что делает?»;
- работа в группах. Задание: используя приём МФО, придумать и изготовить необычный стул.

Приём «Кит-Кот». Последовательность работы: Выбор двух слов, схожих по звучанию. Поменять их местами. Объяснение, как такое может быть. Развитие сюжета. [6]

Практическая и игровая деятельность:

- игра – пантомима «Покажи слова, схожие по звучанию»
- сочинение сказки по приёму «Кит-Кот».
- конкурс «Планета сказок»;

Закрепление и подведение итогов (2 часа)

Подведение итогов обучения. Проверка знаний и умений учащихся по предмету.

Практическая и игровая деятельность:

- подготовка и показ спектакля по мотивам лучшей сказки конкурса «Планета сказок»;

Зкласс

Развитие системного мышления (17 часов)

Вводное занятие (1час)

Что такое РТВ? Упражнения на выявление творческого воображения. «Таланты» - поощрения за фантастические идеи. Приёмы фантазирования Джанни Родари.

Приёмы фантазирования, основанные на главных понятиях ТРИЗ.

Практическая и игровая деятельность:

- викторина « Приёмы фантазирования».

Системное мышление (2 часа)

Система – это всё, что нас окружает. Это нечто целое, состоящее из взаимосвязанных частей, входящих в более высокую систему, имеющее прошлое и будущее. Любой предмет природного и рукотворного мира – система. [4]

Работа над понятиями «системный оператор», «волшебный экран», «девятиэкранка», «система», «надсистема», «подсистема», «функция», «прошлое системы», «будущее системы», «антисистема», «сосистема», «несистема». Упражнения на развитие системного мышления.

Практическая и игровая деятельность:

- игры «Найди общее», «Зеркало», «Движение по системному лифту», «Исключи лишнее», «Найди способ применения», «Другими словами», «Укажи системное свойство», «Найди систему, подсистему, надсистему»;

- сочинение сказочных историй на тему: «Баба-Яга будущего», «Детство Кошечки Бессмертного»;

- досуг «Как создаётся книга?»

Морфологический анализ (2 часа)

Морфологический анализ, морфологический ящик - способы, как получать разнообразные варианты объектов. Фантазирование несуществующих в реальности объектов. Придумывание новых игр с помощью приёма «Морфологический анализ».

Практическая и игровая деятельность:

- игра-рисование «Превращалки»;
- соревнование-эстафета «Кто быстрее превратит зайца в лису»;
- работа в группах «Фоторобот»;
- сочинение сказок;
- проект «Школьный кабинет будущего»;

Страна Загадок (8 часов)

Систематизация предметов и явлений через придумывание загадок. Ассоциативные загадки – на что похож предмет?

Упражнение «Цепочка ассоциаций». Критерии оценивания: длина цепочки и оригинальность. Алгоритмы сочинения загадок.

Практическая и игровая деятельность:

- Путешествие по городам: «Город Самых Простых Загадок», «Город Пяти Чувств», «Город Похожестей и Непохожестей», «Город Загадочных Мест», «Город Загадочных Дел», «Загадочная школа».

- конкурс загадок «Угадай одноклассника»;
- конкурс «Лучшая ассоциативная цепочка»;
- проект «Как легко запомнить словарные слова».

Метод «Моделирование Маленькими Человечками (ММЧ)» (1 час)

Агрегатные состояния веществ. Представление любого предмета или явления в виде «человечков». Осмысление явлений живой и неживой природы, свойств предметов и вещей окружающего мира.

Практическая и игровая деятельность:

- моделирование предметов с помощью ММЧ на карточках или рисунком;

- игры « ММЧ стакана воды, в которой растворили гуашь», « ММЧ кастрюли, в которой кипит суп» и т.д.

Метод «Чёрный ящик» (1 час)

Угадывание предметов. Рассмотрение характерных свойств предметов через систему вопросов, на которые можно получить ответ «Да» или «Нет». Предметы рукотворного и природного мира. Физические, биологические, механические и химические свойства предметов. Функциональность, местонахождение предмета или вещи.

Практическая и игровая деятельность:

- игры в командах, группах «Назови вещь в мешке», «Отгадай, что лежит в сундуке»;

- угадывание сказочного героя с помощью игры «Да-нетка».

Закрепление и подведение итогов (2 часа)

Подведение итогов обучения. Проверка знаний и умений учащихся.

Практическая и игровая деятельность:

- конкурс «И тут появился изобретатель».

Знать – понимать:

- определения понятий «системный оператор», «волшебный экран», «девятиэкранка», «система», «надсистема», «подсистема», «функция», «прошлое системы», «будущее системы», «антисистема», «сосистема», «несистема»;

- алгоритмы сочинения загадок;

-алгоритмы сочинения сказочных историй, игр на основе приёма «Морфологический ящик»;

- логику рассуждения игры «Да-Нетка»;

4 класс

Теория Решения Изобретательских Задач

Диалектическая составляющая мышления (17часов)

Вводное занятие (1час)

Приёмы фантазирования, основанные на главных понятиях ТРИЗ. Логика рассуждения игры «Да-Нетка». Представление любого предмета или явления в виде «маленьких человечков».

Практическая и игровая деятельность:

- угадывание сказочного героя с помощью игры «Да-нетка»;
- моделирование предметов с помощью ММЧ на карточках или рисунком.

Диалектическая составляющая мышления (9 часов)

Родословная предметов. Их прошлое, настоящее, будущее.

Метод проб и ошибок (МПиО). Перебор вариантов решения проблем.

Чёткая формулировка противоречивых свойств и явлений.

Понятие «противоречие». Принципы разрешения противоречий: в пространстве, во времени, переход от одного объекта к объединению нескольких объектов.

Понятие «изобретательская задача (ИЗ)». Изобретательские задачи в сказках.

Понятие «Идеальный Конечный Результат (ИКР)». Решение ИЗ с использованием ИКР.

Понятие «Вещественно-полевые Ресурсы (ВПР)». Их максимальное использование при решении ИЗ.

Алгоритм Решения Изобретательских Задач (АРИЗ) – инструмент решения ИЗ. Его основные составляющие и линия анализа.

Практическая и игровая деятельность:

- аукцион «Назначение предмета»;
- игра «Хорошо-Плохо»;
- игры «Наоборот», «Перевертыши»;
- сочинение «Вредных советов»;
- Путешествие в Город «Противоречий»;

Приёмы разрешения противоречий (6 часов)

Приёмы «Инверсия», «Фазовый переход», «Переход в другое состояние», «Заранее подложенной подушки», «Матрёшка», «Дробление-объединение», «Проскока», «Обратить вред в пользу». Применение данных приёмов при решении изобретательских задач: сказочных и бытовых.

Практическая и игровая деятельность:

- решение ИЗ

Закрепление и подведение итогов (1 час)

Подведение итогов обучения. Проверка знаний и умений учащихся. «Портфель достижений по ТРИЗ».

Практическая и игровая деятельность:

- праздник «Одиссея разума».

**Тематическое планирование
по курсу внеурочной деятельности «ТРИЗ»
1 класс**

№	Темы	Кол-во часов		
		Тео	Прак	Всего
1	Вводное занятие	1		1
2	<i>Упражнения на развитие творческого воображения 3 часа</i>			
	Понятие о фантазировании		1	1
	Чудесные превращения		1	1
	Что на что похоже?		1	1
3	<i>Путешествие по фантастическим городам, странам, планетам 6 часов</i>			
	Путешествие в «Кляксоград»		1	1
	В стране Вообразили		1	1
	Мы приехали в город «Рукоград»		1	1
	«Бумажный» город. Газетный зоопарк		1	1
	Страна добрых глупостей – «Оксюморония».		1	1
	Путешествие на «Мыльную планету»		1	1
4	<i>Упражнения на использование приёмов фантазирования через изобразительную деятельность 5 часов</i>			
	Приём «Оживление», приём «Наоборот».	1	1	2
	Приём «Увеличить-уменьшить», приём «Раздробление – Объединение»		1	1
	Приём «Изменение закона природы», приём «Внести внутрь – вынести наружу»		1	1
	Приём «Универсализирование»		1	1
5	<i>Закрепление и подведение итогов</i>	1	1	2
	<i>Итого</i>	3	14	17

2 класс

№	Темы	Коли-во часов		
		Тео	Прак	Всего
1	Вводное занятие	1		1
2	Приёмы фантазирования Джанни Родари 11 часов			
	Приём «Фантастическая гипотеза».		1	1
	Приём «Круги по воде».		1	1
	Приём «Бином фантазии».		1	1
	Приём «Фантастический префикс».		1	1
	Приём «Творческая ошибка».		1	1
	Приём «Завиральные истории».		1	1
	Приём «Знакомые незнакомцы».		1	1
	Сказки «наизнанку».		1	1
	Приём «Что было потом?».		1	1
	Приём «Салат из сказок».		1	1
	Приём «Смешные истории».		1	1
3	Упражнения по РТВ, основанные на главных понятиях ТРИЗ 3 часа			
	Приём «эмпатия» (Личностная аналогия).	1	1	2
	Приём «Кит-Кот».		1	1
4	Закрепление и подведение итогов	1	1	2
	Итого	3	14	17

3 класс

№	Темы	Коли-во часов		
		Тео	Прак	Всего
1	Вводное занятие	1		1
2	Системное мышление 2 часа			
	Системный оператор.		1	1
	Девятиэкранка.		1	1
3	Морфологический анализ 2 часа			
	Приёмы «Морфологический анализ», «Морфологический ящик»		1	1
	Проект «Школьный кабинет будущего»		1	1
4	Страна Загадок 8 часов			
	Город «Самых Простых Загадок»		1	1
	Город «Пяти Чувств»		1	1
	Город «Похожестей и Непохожестей»		1	1
	Город «Загадочных Мест»		1	1
	Город «Загадочных Дел»		1	1
	«Загадочная школа»		1	1
	Проект «Как легко запомнить словарные слова»	1	1	2
5	Метод «Моделирование Маленькими Человечками (ММЧ)» 1 час			
	ММЧ. Моделирование предметов.		1	1
6	Метод «Чёрный ящик» 1 час			
	Игра «Да-Нетка»		1	1
	Закрепление и подведение итогов	1	1	2
	Итого	3	14	17

4 класс

№ п	Темы	Количество часов		
		Тео рия	Прак тика	Всего
1	Вводное занятие	1		1
2	Диалектическая составляющая мышления (9 часов)			
	Родословная предметов		1	1
	Метод проб и ошибок (МПнО)		1	1
	Игра «Хорошо-Плохо»		1	1
	Путешествие в Город «Противоречий»		1	1
	Принципы разрешения противоречий		1	1
	Изобретательская задача (ИЗ). ИЗ в сказках.		1	1
	Идеальный Конечный Результат (ИКР)».		1	1
	Вещественно-полевые Ресурсы (ВНР)».		1	1
	Алгоритм Решения Изобретательских Задач (АРИЗ)		1	1
3	Приёмы разрешения противоречий (7 часов)			
	Приём «Инверсия». Решение ИЗ.		1	1
	Приём «Фазовый переход». Решение ИЗ.		1	1
	Приём «Переход в другое состояние». Решение ИЗ.		1	1
	Приём «Заранее подложенной подушки», приём «Проскока». Решение ИЗ.		1	1
	Приём «Матрёшка», приём «Дробление-объединение». Решение ИЗ.		1	1
	Приём «Обратить вред в пользу». Решение ИЗ.		1	1
	Закрепление и подведение итогов		1	1
	Итого	1	16	17