

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Лабиринт» относится к естественнонаучной направленности и предназначена для детей младшего школьного возраста.

Актуальность и педагогическая целесообразность

В основе программы является ТРИЗ-технологии. Дословно **ТРИЗ** — теория решения изобретательских задач. Вообще, **ТРИЗ** — это научная теория со своей структурой, функциями и алгоритмом. Самое главное — обращать внимание ребенка на интересные вещи, не пытаться все на свете объяснить и дать в готовом виде, почаще смотреть на ситуацию с разных сторон, находить хорошее в «**плохом**» и плохое в «**хорошем**», размышлять вместе, проводить опыты, но не пытаться полностью объяснить результаты — вообще воспитывать любознательность у школьников во всех проявлениях.

С другой стороны, в современном обществе педагогические возможности ИГРЫ незаслуженно забыты. Игра осталась только как способ заполнения досуга, иногда совершенно бездумного, обычно наедине с компьютером или игровым автоматом. Безусловно, и таким играм есть время и место, но хотелось бы, чтобы при этом сохранялась та традиционная роль игры, которая сближает людей, развивает всевозможные их таланты, позволяет полнее проявить себя и позволяет многому научиться. И это все в легкой, ненавязчивой форме.

В настоящее время потребность в программе подобного рода весьма велика, т.к. предполагает решение многих проблем:

- ✓ проблема досуга детей,
- ✓ развитие мышления творческого, ассоциативного,
- ✓ коммуникативные навыки общения детей между собой,
- ✓ навыки общения детей с взрослыми,
- ✓ становление и развитие пространственного восприятия,
- ✓ умение решать различные жизненные задачи, открытые задачи,
- ✓ умение быстро принимать решение и нести ответственность за него,
- ✓ умение владеть своими чувствами и принимать поражения
- ✓ умение делиться радостью с друзьями,
- ✓ умение сопереживать,
- ✓ умение работать в команде и на команду,

Цель и задачи

Цель – повышение интеллектуальных и культурных возможностей детей через решение открытых задач (ТРИЗ технологии), использование различных естественно-научных опытов и игровую деятельность.

Задачи

- Развитие пространственной ориентации, логического мышления, памяти, самоконтроля и внимания, ассоциативного мышления, познавательного интереса;
- Воспитание коммуникативных навыков: оказывать поддержку, принимать помощь как от детей, так и от взрослых, играть в паре, команде;
- Развитие произвольности через обучение умению, действовать в соответствии с правилами игры

Сроки реализации программы и возраст детей

Программа рассчитана на 1 год для школьников от 6 - 12 лет. Принимаются дети без ограничений. Добор в середине года возможен. Группы формируются в соответствии с возрастными и психо-физиологическими особенностями детей.

Формы и режим занятий.

Занятия групповые, проводятся 1 раз в неделю по 1 часу.

Методы и формы работы

ТРИЗ технологии - способствует не только развитию у детей компетентности, инициативности, самостоятельности, креативности и коммуникативности, но и становлению взрослого: родителя, педагога, как творческой личности.

Основная цель ТРИЗ-педагогика – формирование у детей творческого мышления, то есть воспитание творческой личности, подготовленной к стабильному решению нестандартных задач в различных областях деятельности. ТРИЗ позволяет снять психологический барьер, убрать боязнь перед новым, неизвестным, сформировать восприятие жизненных и учебных проблем не как непреодолимых препятствий, а как очередных задач, которые надо решить.

В использовании технологии ТРИЗ выделяют следующие этапы работы:

Цель первого этапа – научить ребенка находить и различать противоречия, которые окружают его повсюду. Что общее между цветком и деревом? Что общее между плакатом и дверью? И др.

Цель второго этапа – учить ребенка фантазировать, изобретать. Например, придумать новый стул, удобный и красивый. Или как выжить на необитаемом острове, где есть только коробки со жвачкой? И др.

Содержание третьего этапа – решение сказочных задач и придумывание разных сказок с помощью приемов ТРИЗ.

На четвертом этапе ребенок применяет полученные знания и, используя нестандартные, оригинальные решения проблем, учится находить выход из любой ситуации.

Естественнонаучные опыты и эксперименты, которые можно проводить с использованием повседневных предметов. Такие опыты позволяют приобрести элементарные естественнонаучные представления об окружающем мире. Знакомят с различными свойствами веществ, с основными физическими явлениями и т.д.

Народные игры

Народные игры с давних пор были не просто развлечением, но и обучением, воспитанием, психологической разгрузкой, а на празднествах и гуляньях непременно входили в «культурную программу». Ловкость развивают, и внимание настраивают, и скорость реакции улучшают и благотворно действуют на формирование культуры общения.

Игры-ходилки

Эти коллективные настольные игры помогают ребенку формировать социальные навыки при общении со сверстниками и взрослыми. Запоминание и выполнение правил игры способствует развитию произвольности:

Социальные навыки. В любой настольной игре принимают участие как минимум два игрока, и вовсе не нужно быть старшим или более опытным, чтобы прийти к финишу первым. Дети учатся соблюдать правила: дожидаться своей очереди, делать нужное количество ходов, выполнять условия игры. И, что особенно важно, подобные игры учат достойно принимать проигрыш. А ведь многим из нас этого умения так не хватает во взрослой, реальной жизни. Не менее тонкое искусство – правильно отнестись к выигрышу: не зазнаваться, не начать хвастаться, ласковым словом поддержать проигравшего.

Развитие концентрации и внимания. Даже самая простенькая игра требует концентрации в течение довольно длительного времени: ну хотя бы десять-пятнадцать минут. Умение поставить задачу (в данном случае – дойти до финиша) и выполнить ее – очень важный навык. А игры-ходилки прививают его мягко и неназойливо. Во время такой игры необходимо помнить, на сколько клеточек нужно передвинуть фишку, удерживать в памяти довольно много другой информации: общий сюжет игры, правила, ходы других игроков, – все это помогает развитию сложных мыслительных навыков, т.е. произвольного внимания.

Игры-стратегии.

Под этим названием объединены игры в которых победа зависит от выбранного характера игры. При этом в разных играх могут вноситься элементы случайности, как, например, кости в нардах, или игровое поле выстраивается в начале игры, как в "Эй, это моя рыба!", или фишки выстраиваются в произвольном порядке, как в «Мельнице».

Стратегии развивают интеллект, способность просчитать свои действия и принимать ответственность за ошибки. При этом во всех стратегиях необходимо делать ход, даже если этот ход совершенно игроку невыгоден, то есть принимать и нежелательные решения, заниматься тем, чем не хочется, но надо!

Игры-стратегии, как правило, не шумные, требуют сосредоточения внимания и памяти, воображения и способности контролировать свою мимику.

Стратегии хороши и тем, что ребенок учится умению менять свои действия в зависимости от действий противника.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности

После обучения у детей будет

Развито:

- Познавательный интерес и умение решать открытые задачи.
- Пространственная ориентация (качественная игра в пространственные игры).
- Самоконтроль и внимание (следовать правилам; выполнять простую и сложную инструкции).

Воспитано:

- Коммуникативные навыки (умеет работать в команде, оказывать поддержку, принимать помощь как от детей так и от взрослых);
- Адекватное восприятие событий (пед.наблюдение: достойно вести себя как при поражении, так и при выигрыше).

Будут знать и уметь:

- Безопасно проводить различные опыты и эксперименты, фиксировать результаты различными способами.
- Интересно и разнообразно проводить досуг (метод анкетирования, опрос/беседа с детьми, родителями).

Формы подведения итогов реализации программы

Формой подведения итогов реализации программы является портфолио, где собраны результаты участия ребенка в опытах и экспериментах (его зарисовки и записи), варианты решения открытых задач.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Названия разделов	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Введение	2	1	1
2	Опыты и эксперименты	10	2	8
3	Открытые задачи	12	2	10
4	Игры	10	1	9
5	Итоговое занятие	4	1	3
	Итого	38	7	31

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение

Знакомство с детьми. Правила ТБ и поведения на занятиях. Ознакомление с программой.

Практика: Игры на знакомство. Заполнение анкеты. Разогревающие упражнения (блок из «Энергия паузы» К.Фопель). Игры «Меня зовут...», «Четыре монеты», «Любимая вещь», «Вот это я».

2. Опыты

Опыты и техника безопасности. Опыты на кухне. Опыты-фокусы. Секреты знакомых предметов.

Практика. Демонстрация, выполнение и обсуждение опытов: «Телефон из ниток», «Как распространяется звук», «Струя текущая вверх», «Как порвали нитку», «Фонтан Герона Александрийского», «Как бумага помогает говорить», «Проверка на прочность», «Что может бумажная гармошка», «Можно ли поднять «единицу», «Как падает лист бумаги», «Зеркальное письмо», «Вертолётчик», «Волшебный цветок», «Птенчик», «Стрекоза», «Флаг-загадка».

3. Открытые задачи

Решение открытых задач. Внимание. Скрытая информация. Выделение главного.

Практика. Решение открытых задач «Морская диковина», «Смотреть нельзя, а видеть надо», Дремучий лабиринт», «Зловещий урожай», «Мудрец Даниил и жрецы-обманщики», «Шапка-невидимка», «Дубы для царя», «Невеста по жребию», «Иван и бестолковые великаны», «Лиса и Тетерев», «Разъярённый джин», «Кто кого переупрямит?», «Эльфов нужно уважать», «Секреты атаманши», «Как великан и мальчик с пальчик силой мерились», «Непослушный узел», «Ягуар и кролик», «Чей подарок лучше», «Корабль должен прийти вовремя», «Спасание», «Когда в кармане денег мало», «Подарок для Волшебника», «Полет профессора Енотова», «Дырка есть, и дырки нет», «Непобедимая коза», «Трудная задача муравья», «Переправа».

4. Игры.

Народные игры, их происхождение и правила. Правила игр-ходилок, особенности, различные виды. Как вести себя при проигрыше/выигрыше. Понятие игры-стратегии, их особенности. Правила игр: «Эй, это моя рыба!», «Каркасон», «Мельница», «Черная овца» и т.д. Правила различных игр на шахматной доске (шашки, дамки, уголок, реверси).

Практика. Игры «3-й лишний» и их модификации, «Камень-ножницы-бумага», «Китайские палочки», сборник «Народные игры». Подвижные игры: «Как у дяди Трифана...», «Змея», «Вышибалы» и др. Игры-ходилки в парах, тройках и т.д. различной степени сложности. Игры «Сет», «Головоломки», пасьянс по теме многозначные слова «Мысль бежит, слова догоняет», лото по теме пословицы 1) «Поговорки-цветочки, пословицы-ягодки», 2) «Одного поля ягоды», головоломка по теме логические построения «Заклинатель змей». Игры на: комбинаторику, развитие самоосознания, навыки учения, расслабления, внимание, саморегуляцию, сотрудничество, концентрацию внимания, активизацию (см. игры из сборника К.Фопеля «Энергия паузы»). «Эй, это моя рыба!», шашки, «Каркасон», «Шакал», игры на бумаге (точки, морской бой) и др.

6. Итоговое занятия

Обсуждение итогов года.

Практика. Проведение чемпионатов, соревнований, объявление лучших игроков по различным номинациям. Анкетирование. Награждение.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Опыты без взрывов Составители А.Г. Мадера, А.П. Пятикоп, С.А. Репьев.

365 научных экспериментов

Игра-пособие «Пингвины с бантиками» (на развитие комбинаторики).

Игры – ходилки (поля разной степени сложности, фишки – 20шт).

Сборник народных игр

Игры УМЦ «Ребус»

Игры и упражнения из книги К. Фопеля «На пороге взрослой жизни».

Игры и упражнения из серии книг К. Фопеля «Как научить детей сотрудничать?»

Игры и упражнения и книги К.Фопеля «Энергия паузы»

А.Гин «Сказки кота Потряскина»

ЛИТЕРАТУРА

Для педагога и обучающихся

Опыты без взрывов Составители А.Г. Мадера, А.П. Пятикоп, С.А. Репьев.

365 научных экспериментов

Сборник народных игр

А.Гин «Сказки кота Потряскина»

<http://www.trizland.ru/>

<http://triz-plus.ru/chto-takoe-triz/triz-dlya-detej>

<http://www.altshuller.ru/triz/>