**Пояснительная записка**

Рабочая программа к курсу «Мир загадок» составлена на основе Образовательной программы Образовательного учреждения МБОУ СОШ с.Наскафтым и программы Светланы Гин « КУРС РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ (РТВ) НА БАЗЕ ТЕОРИИ РЕШЕНИЯ ИЗОБРЕТАТЕЛЬСКИХ ЗАДАЧ (ТРИЗ)» для начальных классов базовой школы, введен в часть учебного плана внеурочной деятельности, формируемого образовательным учреждением в рамках **духовно-нравственного развития личности.**

Программа данного курса знакомит детей с окружающим миром через отгадывание и сочинение загадок. Программа первого класса реализована в рамках «Внеурочной деятельности» в соответствии с образовательным планом в 2012-2013 учебном году.

**Актуальность выбора определена следующим:**

Процесс взросления можно представить как постепенное отгадывание загадок природы, науки, языка, отношений и т.д. Первоклассник приходит в школу уже с достаточно ощутимым объемом знаний. Вспомним слова льва Толстого: «От новорожденного до пятилетнего – громадное расстояние, от пятилетнего до меня – один шаг». Но этот один шаг во многом делается именно в школе. Школа сегодня старается развивать интеллект, но игра и фантазия, выдумка и творчество нередко остаются за бортом. Нам, взрослым, часто все это кажется лишним, ненужным, но дети думают иначе. Они не могут сказать: « Хотим сочинять, хотим придумывать, хотим радоваться!», они говорят иначе: «В школе скучно, неинтересно» и т.д. Нельзя все уроки сделать творческими. Но работать с младшими школьниками нельзя как со старшими. Выход есть: нужно попасть в Страну загадок, путешествуя по которой ребенок учится сочинять загадки, узнает много нового и интересного. А еще, изучая загадки, дети начинают знакомиться с теорией решения изобретательских задач (ТРИЗ).

**Целью настоящего курса** является развитие творческих способностей детей, позволяющих решать проблемные задачи и создавать творческие продукты (загадки, пословицы, сказки, поделки и т.п.). Курс ориентирован на развитие творческого неординарного мышления у детей младшего школьного возраста, формирование умений решать изобретательские (проблемные) задачи, воспитание интереса к собственному творчеству, к поиску рациональных решений. Особенность курса в том, что обучение детей основывается на приемах и методах Теории Решения Изобретательских Задач (в дальнейшем - ТРИЗ).

**Основные задачи курса:**

развитие мышления в процессе формирования основных приемов мысли­тельной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;

развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;

развитие языковой культуры и формирование речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключе­ния, аргументировано доказывать свою точку зрения;

формирование навыков творческого мышления и развитие умения ре­шать нестандартные задачи;

развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности учащихся;

формирование и развитие коммуникативных умений: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников;

формирование навыков применения полученных знаний и умений в процессе изучения школьных дисциплин и в практической деятельности.

Таким образом, принципиальной **задачей предлагаемого курса является именно развитие познавательных способностей и общеучебных умений и навыков, а не усвоение каких-то конкретных знаний и умений.**

**ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ**

К концу прохождения программы формируются следующие умения:

***Линия восприятия - представления - воображения***

Представлять ранее воспринятые объекты в 3-х каналах восприятия (визуальном, аудиальном, кинестетическом) и сохранять их в памяти;

представлять объект с разных точек зрения (в разных ракурсах) в зависимости от воображаемого положения зрителя относительно объекта;

представлять ранее воспринятый объект меняющим свойства, фиксировать свои представления в рисунке.

***Линия инструментария***

Мысленно делить целое на части, устанавливать простые связи между частями, объединять объекты в новое целое;

"видеть" объект во времени (в прошлом, настоящем, будущем), фиксировать последовательность изменений объекта или ситуации;

классифицировать объекты по значениям основных признаков;

находить различные варианты изменений значений признаков реальных объектов;

***Линия информационного обеспечения***

Знать 5 чувств человека (зрение, слух, обоняние, осязание, вкус);

знать основные признаки объектов, воспринимаемые непосредственно человеком: цвет, форму, размер, характер, высоту, громкость и длительность звучания, температуру, рельеф поверхности, массу, запах, вкус;

знать 3 физических состояния вещества (твердое, жидкое, газообразное).

***Продуктивная линия***

Фиксировать решения задач, наблюдения в условных рисунках;

описывать словесно или зарисовывать воссозданные в воображении "картины";

рисовать несложные образы по описанию; делать "раскадровку" простых сюжетов;

составлять загадки, зарисовывая объект по частям;

составлять загадки по опорам, описывая объект через значения основных признаков;

**Особенности организации учебного процесса.**

Материал каждого занятия рассчитан на 35 минут. Во время занятий у ребенка происходит становление развитых форм самосознания, самоконтроля и самооценки. Отсутствие отметок снижает тревожность и необоснованное беспокойство учащихся, исчезает боязнь ошибочных ответов. В результате у детей формируется отношение к данным занятиям как к средству развития своей личности. Данный курс состоит из системы тренировочных упражнений, специальных заданий, дидактических и развивающих игр. На занятиях применяются занимательные и доступные для понимания задания и упражнения, задачи, вопросы, загадки, игры, ребусы, кроссворды и т.д. , что привлекательно для младших школьников.

Таким образом, достигается основная **цель обучения - расши­рение зоны ближайшего развития ребенка и последовательный перевод ее в непосредственный актив, то есть в зону актуально­го развития.**

**Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:**

– степень помощи, которую оказывает учитель учащимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

– поведение учащихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;

– результаты выполнения тестовых заданий и заданий из конкурса эрудитов, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с этими заданиями самостоятельно;

– косвенным показателем эффективности данных занятий может быть повышение успеваемости по разным школьным дисциплинам, а также наблюдения учителей за работой учащихся на других уроках (повышение активности, работоспособности, внимательности, улучшение мыслительной деятельности).

**Содержание курса**

В основе построения курса лежит принцип разнообразия творческо-поисковых задач. При этом основными выступают два следующих аспекта разнообразия: по содержанию и по сложности задач.

**Развитие восприятия**. Развитие слуховых, осязательных ощущений. Формирование и развитие пространственных представлений. Развитие восприятия времени, речи, формы, цвета, движения. Формирование навыков правильного и точного восприятия предметов и явлений. Тренировочные упражнения и дидактические игры по развитию восприятия и наблюдательности.

**Развитие памяти**. Развитие зрительной, слуховой, образной, смысловой памяти. Тренировочные упражнения по развитию точности и быстроты запоминания, увеличению объёма памяти, качества воспроизведения материала.

**Развитие внимания**.. Тренировочные упражнения на развитие способности переключать, распределять внимание, увеличение объёма устойчивости, концентрации внимания.

**Развитие мышления**. Формирование умения находить и выделять признаки разных предметов, явлений, узнавать предмет по его признакам, давать описание предметов, явлений в соответствии с их признаками. Формирование умения выделять главное и существенное, умение сравнивать предметы, выделять черты сходства и различия, выявлять закономерности. Формирование основных мыслительных операций: анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения, умения выделять главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем решения логических задач и проведения дидактических игр.

**Развитие речи**. Развитие устойчивой речи, умение описывать то, что было обнаружено с помощью органов чувств. Обогащение и активизация словаря учащихся. Развитие умения составлять загадки, небольшие рассказы- описания, сочинять сказки. Формирование умения давать несложные определения понятиям.

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ЗАНЯТИЙ**

|  |
| --- |
| ***Первая четверть*** |

1. Знакомство со страной загадок

2. Город самых простых загадок. Улица «Цвет»

3. Изменение цвета в природе

4. Цвет в рукотворном мире

5. Улица «Форма»

6. Изменение формы

7. Замок похожестей-непохожестей

8. Геометрические головоломки

***Вторая четверть***

9. Улица «Размер»

10. Относительность размера

11. Противоречия в размере

12. Улица «Вещество»

13. Агрегатное состояние вещества

14. Моделирование «маленькими человечками»

15. Составление загадок

***Третья четверть***

16. Город пяти чувств. Улица «Зрение»

17. Улица «Слух»

18. Улица «Осязание»

19. Улица «Обоняние». Улица «Вкус»

20. Решение задач

21. Город загадочных частей

22. Сочинение загадок про подсистемы

23. Игры и упражнения со словами

***Четвертая четверть***

24. Морфологический анализ

25. Город загадочных мест

26. Сочинение загадок про надсистемы

27. Путешествие на машине времени (прошлое)

28. Путешествие на машине времени (будущее)

29. Город загадочных дел

30. Подведение итогов обучения

**Содержание курса**

**ГОРОД САМЫХ ПРОСТЫХ ЗАГАДОК**

Наша первая цель — научиться систематизировать предметы по некоторым признакам. Путешествие начинается с Города Самых Простых Загадок. Здесь четыре улицы: "Форма", "Цвет", "Размер", "Вещество". Напишем на доске названия улиц, в центре образуем Центральную площадь.

Чтобы загадать предмет в этом городе, надо описать его по форме, цвету, размеру (в сравнении с другими предметами) и указать, из чего он сделан. Пример: "Прямоугольное, коричневое, меньше стены, но больше окна, деревянное" — доска.

Но, прежде чем составлять настоящие загадки, пройдемся по улицам города.

***Улица "Форма"***

УПРАЖНЕНИЕ 2.1.

— Вот в этом домике живут круглые и плоские предметы. Угадайте, кто населяет домик. Какая команда (ряд учеников) поселит в домик больше жильцов?

Считаем при помощи фишек.

УПРАЖНЕНИЕ 2.2.

— Стучимся в следующий домик, а нам отвечают: "Предметы, что живут здесь, встречаются в вашем классе, и в их форме есть прямоугольник. Пусть ребята вспомнят нас с закрытыми глазами". Внимание: закрываем глаза и думаем, пока я медленно сосчитаю до десяти. Потом тот, кого я трону указкой, отвечает, не открывая глаз.

На этой улице мы также знакомимся с простыми пространственными формами: цилиндром, конусом, кубом.

УПРАЖНЕНИЕ 2.3.

— Посмотрите, на столе — детали различной формы из детского конструктора-строителя — домики загадок. Мимо "пролетают" две игрушечные птички: одна летит высоко, другая — низко. Первая птичка, глядя на домики сверху, говорит: "Я вижу два круга и один квадрат". Вторая смотрит практически спереди и возражает: "Ничего подобного, здесь один прямоугольник и два треугольника". Догадайтесь, кто из них прав. Так впервые, быть может, дети получают представление о том, что вещи с разных расстояний воспринимаются по-разному.

***Улица "Цвет"***

Ведем разговор об оттенках цвета и их названиях. Можно показать волчок, смешивающий все цвета радуги в белый цвет.

***Улица "Размер"***

Дети знакомятся с понятиями "длина", "ширина", "высота", учатся описывать размеры в сравнении (например, шире пенала, но уже спинки стула). Полезно начать разговор о предметах, обладающих парами противоположных свойств (толстый — тонкий, широкий — узкий, высокий — низкий и т.п.).

УПРАЖНЕНИЕ 2.4.

— Отгадайте загадку: что бывает сначала большим, потом маленьким? (Булка, конфета, сахар в чае...) — А что бывает сначала маленьким, а потом большим? (Человек, дерево, мыльный пузырь, тесто, все, что растет.)

— А что бывает то большим, то маленьким? (Надувная игрушка, складная мебель, ручка-указка...)

Здесь же мы делаем первые шаги в развитии воображения.

УПРАЖНЕНИЕ 2.5.

— К нам в гости пришел гномик. Гномик мечтает стать великаном. На улице "Размер" это возможно, требуется только помощь детей. Для того чтобы гномик вырос, надо рассказать всем, что гномик умеет делать какое-то дело, которое только рослому по плечу. Расти гномик предпочитает постепенно, не резко. Итак, начинаем: "Гномик такой большой, что может, как вы, сидеть за партой". Кто следующий? "Гномик может достать до потолка", "Гномик может достать птичку из гнезда", "...повалить девятиэтажный дом", "...выпить целое озеро", "...шагать с планеты на планету", "...гномику наша Земля кажется глобусом" и т.д.

В конце концов гномик сам страшно пугается своего великанского роста и просит сделать его крошечным. "Гномик теперь такой маленький, что может пройти в замочную скважину", — начинаю я. Дети продолжают: "Гномик такой маленький, что ему лужа кажется океаном", "...когда ему на голову упала хлебная крошка, он заплакал — подумал, что это кирпич", "...его невозможно увидеть даже в микроскоп". И наконец, "Гномик такой маленький, что он вообще ни одного дела сделать не может".

Примечание 1.

В этом задании имеет значение именно постепенность роста, иначе есть вероятность, что найдется умник, который сразу предложит увеличить гномика до размеров Вселенной, и тогда остальным детям нечего будет делать.

Примечание 2.

Существенно и то, что мы описываем рост гномика через его дела. Описать рост в сравнении (например, размером с небоскреб) гораздо проще, чем подобрать великану подходящее занятие.

УПРАЖНЕНИЕ 2.6.

Разочаровавшись в перспективах стать великаном или, наоборот, микробом, наш герой просит детей нарисовать для него самое большое в мире дерево, чтобы он мог иногда залезать на него и смотреть вокруг. Кроме того, рядом с этим деревом он сможет, когда захочет, чувствовать себя совсем маленьким.

— Нарисуйте очень-очень большое дерево на обыкновенном листе бумаги.

***Улица "Вещество"***

Здесь мы даем представление об агрегатном состоянии вещества. Используем для этого известную в ТРИЗ модель — Метод Маленьких Человечков (ММЧ).

— Представим себе, что все предметы, вещества, все живое и неживое вокруг нас состоит из маленьких-маленьких человечков. Человечки ведут себя по-разному. Человечки твердых тел (камня, дерева) крепко держатся за руки. Руки у них сильные — ни разжать, ни согнуть. Вот почему твердое тело не меняет форму. Человечки жидкости за руки не держатся: стоят плотно рядышком друг с другом, переминаясь с ноги на ногу. Вот почему жидкость не держит форму. Но если наполнить стакан "жидкими" человечками, то новых жильцов туда уже не добавить: человечки ведь стоят плотно друг к другу, свободного места между ними нет. Есть еще газообразные человечки. Эти — непоседы, они располагаются довольно далеко друг от друга, все время перебегают с места на место, сталкиваясь лбами. Зато в стакан, где, казалось бы, полно газообразных человечков, вполне можно добавить их еще столько же (вспомним: расстояния между человечками большие. Вдунем еще воздуха в стакан — человечки потеснятся, станут чуть плотнее, только и всего).

Несколько ребят, вышедших по желанию к доске, с удовольствием демонстрируют поведение маленьких человечков в твердых, жидких и газообразных веществах. Можно ввести понятие "мягких" человечков: они держатся за руки, но руки их легко гнутся (человечки ткани, полиэтилена, бумаги).

Далее в нашем городе появляются загадки с маленькими человечками.

УПРАЖНЕНИЕ 2.7.

— Угадайте, что нарисовано: снаружи — твердые человечки, внутри — твердые вперемешку с жидкими, а в центре — снова твердые. (Это может быть вишня, слива, персик в разрезе, а может быть и озеро: в центре — большой остров, ближе к берегу — мелкие острова).

Дети находят множество вариантов решения подобных загадок.

УПРАЖНЕНИЕ 2.8.

— Придумайте сами загадку с маленькими человечками и нарисуйте ее. (Вариант: группа детей придумывает загадку и разыгрывает ее, изображая маленьких человечков.)

После внимательного исследования всех улиц города выходим на Центральную площадь, где улицы пересекаются. Здесь живут загадки, требующие описания предмета по форме, цвету, размеру и веществу вместе. Начинается составление более сложных загадок.

УПРАЖНЕНИЕ 2.9.

Один ученик, который будет отгадывать загадку, отправляется за дверь. Учитель показывает классу предмет и обсуждает с детьми, как составить загадку. Затем предмет прячут и вызывают отгадывающего. Заметим, что быть тем, кто отгадывает загадку, непросто. Нужно уметь представить предмет по описанию, соединить в уме различные свойства объекта. Если не верите — попробуйте для начала сами.

УПРАЖНЕНИЕ 2.10.

Следующий шаг — составление загадок в уме. Отгадывающий теперь не выходит за дверь. Он поворачивается лицом к доске, учитель показывает классу предмет, и дети молча, в уме, составляют загадку. Затем все повторяется, как в предыдущей игре.

УПРАЖНЕНИЕ 2.11.

— Я загадала предмет. Он живет вот в этом домике и сам о себе ничего не хочет рассказывать. Но попробуйте задавать ему вопросы. Может быть, он ответит на них.

Учитель: — Загадала я предмет.

Ученик:

— Это лейка? — Нет.

— Не линейка? — Нет.

— Может, чашка? — Нет.

— Промокашка? — Нет.

— Это кнопка? — Нет.

— Значит, пробка! — Нет.

Ученик:

— Не могу найти ответ.

Далее переходим к игре "Диалог с ЭВМ", или "Да-нетка".

УПРАЖНЕНИЕ 2.12.

— В нашем городе есть большой компьютерный центр. Кто знает, что такое компьютер? Так вот, электронно-вычислительные машины (ЭВМ) тоже умеют задавать загадки и даже могут ответить на ваши вопросы. Но, в отличие от человека, машина умеет пока говорить только два слова: "да" и "нет". Если задать машине вопрос, на который нельзя ответить ни "да", ни "нет", в ней происходит сбой, она делает так: "Ц-ц-ц..." (при этом выразительно щелкаю языком). Итак, попробуйте разгадать загадку компьютера. Задавайте ваши вопросы.

— Какой он формы? — Ц-ц-ц...

— Какого цвета? — Ц-ц-ц...

Наконец кто-то сообразил: — Он круглый? — Да!

Примечание 4.

Первое время дети плохо следят за ответами других, поэтому желательно, чтобы компьютер иногда останавливался и легким жужжанием просил повторить то, что уже известно о загаданном предмете.

Когда игра освоена, нужно сменить способ описания объекта.

УПРАЖНЕНИЕ 2.13.

— А теперь компьютер предлагает новую игру. Он загадал одного из героев сказки или мультфильма. На доске написаны вопросы, которые подскажут вам путь к отгадке. Помните, что компьютер может отвечать только "да" или "нет".

Вопросы, написанные на доске: на кого похож? Где живет? Как передвигается? Чем занимается?

— А где он живет? — Ц-ц-ц...

— Он живет в доме? — Нет!

Примечание 5.

Малыши лучше справляются с "Да-неткой", если задать им план (опору) в виде ключевых вопросов. Для детей, не умеющих читать, можно заменить вопросы символами. Конечно, сначала требуется научить детей понимать символы.

Примечание 6.

В приведенных случаях опорные вопросы не исчерпывают, естественно, всех веток системного подхода. Но это, на наш взгляд, и не нужно. Опора не должна быть громоздкой, дети придумают свои ветки в зависимости от контекста загадки.

Примечание 7.

Для педагогов, знакомых с методами изобретательства, отметим еще один сверхэффект игры "Да-нетки": задавая вопросы, дети проводят фактически морфологический анализ объекта по осям, предложенным преподавателем (опора на доске — оси морфоящика). Таким образом, работа с "Да-неткой" логично выводит нас на построение морфологических таблиц.

**ГОРОД ПЯТИ ЧУВСТВ**

Наша очередная цель — научить детей использовать свои 5 чувств как ресурсы для решения различных задач.

Чтобы попасть в Город Пяти Чувств, надо пройти через Ворота Завязанных Глаз. Выбираем ученика-проводника, завязываем ему глаза. Я достаю из сумки колокольчик или дудочку, флакончик духов, открытые баночки с сахаром и солью одинакового помола. По звуку, запаху, на ощупь, на вкус проводник должен определить, что за предметы ему предлагаются. Дети объясняют, какое чувство помогло им определить предмет. Делаем вывод. У человека имеется:5 чувств 5 органов чувств 5 способов что-либо обнаружить

Зрение Глаза Увидеть

Слух Уши Услышать

Осязание Кожа Пощупать

Обоняние Нос Понюхать

Вкус Язык Попробовать на вкус

Пять чувств — пять улиц в городе.

***Улица "Зрение"***

УПРАЖНЕНИЕ 3.1.

— Посмотрим на предмет и опишем, каким мы его видим (не только форму, цвет, размер, вещество, но и другие признаки).

Организуем соревнование: какая команда (например, какой ряд учеников), глядя на предмет, составит самую длинную загадку? Число признаков считаем фишками. Самую длинную загадку поселим в самый большой домик.

***Улица "Слух"***

— Живущие здесь предметы можно отгадать по звучанию. Но сейчас на улице — тишина, все звуки попрятались. Что же нам делать? Чтобы услышать загадочный предмет, надо, чтобы он звучал. А загадки, испугавшись нас, все смолкли... Решаем затаиться и помолчать. Может быть, загадки подумают, что мы ушли, и зазвучат снова?

УПРАЖНЕНИЕ 3.2.

— Давайте закроем глаза, будем сидеть тихо-тихо и послушаем, какой звук появится и с какой стороны...

Услышали: слева — свист, справа — шуршание, с середины класса — стук.

— Значит, в домике напротив первого ряда живут предметы, умеющие свистеть. Отгадайте обитателей домика.

Аналогичное задание — другим рядам учеников.

УПРАЖНЕНИЕ 3.3.

— У меня в руках — детское ведерко.

Оно умеет грохотать, поэтому было поселено в один домик с танками, пушками и пулеметами. Ведерко просит подыскать ему другую квартиру. Вопрос: что можно сделать с ведерком, чтобы оно научилось издавать более мирные звуки? Решаем налить в ведерко воду. Теперь оно будет булькать и сможет жить вместе с ручейком и водопроводным краном. Здесь же изучаем природу звука. Наблюдаем, как звучат дрожащие предметы, как дрожит наше горло, когда мы произносим звук, моделируем человечками (с помощью самих детей) колебания в твердой, жидкой, газообразной среде. Делаем выводы о том, где звук распространяется лучше и где хуже. Для закрепления темы играем со спичечным телефоном [3].

***Улица "Осязание"***

Какими бывают предметы на ощупь? Острыми, тупыми, гладкими, твердыми, мягкими, теплыми, холодными, скользкими, шероховатыми, сплошными, дырявыми...

УПРАЖНЕНИЕ 3.4.

На столе — картонный домик со снятой крышкой. Предлагаю желающим пощупать жильцов домика. Первый ученик получает задание: найти гладкий предмет, назвать его, достать и показать всем. Нащупал гладкий предмет — получаешь очко. Следующее задание — найти мягкий предмет и т.д.

Для старших детей усложним задачу: нащупать предмет, отличающийся двумя признаками (например, мягкий и шероховатый), затем — тремя признаками и т.д.

***Улица "Обоняние"***

Заселяем домик предметами, которые приятно пахнут. Пытаемся отличить по запаху разные сорта духов и одеколона, моделируем человечками, как пахнут духи.

***Улица "Вкус"***

Заселяем кислый, сладкий, пресный, соленый домики. Пытаемся отличить на вкус ягоды брусники от клюквы.

Задания могут быть самыми разными, важно только действительно включить, нагрузить все 5 чувств, показать детям их необходимость.

Далее переходим к загадкам, в которых, кроме известных раньше признаков (форма, цвет...), появляются новые. Возможные вопросы: как звучит? Какой на ощупь? Чем пахнет? Какой на вкус? Правила игры те же, что и в предыдущей теме. Меньше, однако, останавливаемся на описательных загадках, больше — на "Да-нетках".

При решении таких задач детям дается опора — 5 способов что-либо обнаружить: увидеть, услышать, понюхать, пощупать, попробовать на вкус.

**ГОРОД ПОХОЖЕСТЕЙ И НЕПОХОЖЕСТЕЙ**

Цель — развить у детей ассоциативное, образное мышление, научить сравнивать предметы и явления.

В Городе Похожестей и Непохожестей живут очень красивые загадки. Здесь можно поселить любой предмет — каждому найдется место.

Чтобы попасть в город, требуется пропуск.

УПРАЖНЕНИЕ 4.1.

— У меня в руках меховая шапка. На что она похожа?

Возможные ответы: на котенка, крокодила, сугроб снега, медвежью берлогу. Просто ответить на вопрос недостаточно. Надо доказать, что шапка похожа, допустим, именно на крокодила: "С какой стороны надо смотреть, чтобы крокодила увидеть? А где у него хвост? Под водой? А что он сейчас делает? И т.д.".

Когда каждый ряд учеников получил свой пропуск, заходим в город. Здесь загадочные предметы живут в окружении друзей, на которых они похожи. Похожие предметы не прячутся, свободно выходят из домика и с удовольствием рассказывают, что общего у них с героем загадки и что отличного.

УПРАЖНЕНИЕ 4.2.

На доске — опора. Составим по ней загадку. На что похоже? Чем отличается?

На балерину Неживой

На зонтик От дождя не укроет

На гриб Несъедобный

Пример — загадка о маленьком настольном волчке: "Как балерина, но неживой; как зонтик, но от дождя не укроет; как гриб, но съесть его нельзя. Что это?"

Примечание 1.

Составляя загадку, надо обратить внимание детей, что отличия нужно искать важные, существенные, а не просто любые.

В другом домике предметы поступают иначе — они рассказывают, чем похож на них герой загадки.

УПРАЖНЕНИЕ 4.3.

На доске — новая опора.Какой? (Что делает?) Что такое же?

Светит Лампа

Тает Снег

Капает Дождь

Пример — загадка о свечке. Разделив каждую пару слов связкой "а не", получим загадку: "Светит, а не лампа; тает, а не снег; капает, а не дождь".

Примечание 2.

Как и прежде, составляем загадки коллективно для одного отгадывающего (но можно и для группы). Здесь мы не используем составление загадок в уме, т. к. эти загадки предполагают кропотливую работу над словом. Лучше разбить детей на команды и организовать соревнование между командами. Можно предложить составить загадки дома, тогда необходимо выдать детям бланки с опорами. На одной стороне бланка пишется загадка, на другой — ответ.

***ГОРОД загадочных мест***

Цель — познакомить детей с понятием подсистемы (части объекта), научить выделять части внутри целого. "Две ноги на трех ногах, а четвертая — в зубах..." — с этой известной загадки К.И.Чуковского открываем вход в Город Загадочных Частей, где все предметы загадывают, указывая на их части. Здесь живут очень странные предметы. Одни из них любят разбираться на части и в таком разобранном виде выглядывают из окон своих домиков. Другие просто высунут наружу нос, или хвост, или какую-нибудь другую загогулину (не поймешь — то ли это руль, то ли водопроводный кран), а иные вообще спрячутся в погреб и только оставят на видном месте свой след — вот и изволь разгадать их по следу...

Улица Неоконченных Картин

УПРАЖНЕНИЕ 5.1.

— Проходил как-то по городу ленивый художник. Видит - стоят пустые дома, построенные специально для еще не придуманных загадок. "Дай-ка, — думает, — нарисую загадки и поселю их в домики". Начал он рисовать, но лень ему стало. Бросил он начатое дело и пошел дальше. Подошел к другому домику — и там работу начал, да не закончил. Так не дорисовал ленивый художник целую улицу. Вот на альбомных листках эти неоконченные загадки. Давайте поможем ленивому художнику. Попробуйте придумать, что он хотел нарисовать, и докончите его рисунки [4].

Примечание 1.

Интересно выглядит это задание, когда всем детям предлагается одинаковый фрагмент рисунка. У одного ученика он превращается в ослиный хвост, у другого — в дудочку, у третьего — в лепесток цветка.

УПРАЖНЕНИЕ 5.2.

У меня в руках — картонный домик с прорезанным окошком. Из домика по очереди выглядывают его жильцы — загадочные предметы. Стараюсь показать предмет через окошко так, чтобы узнать его было непросто. От ножниц показываю только половину одного кружка, знакомую игрушку переворачиваю вверх ногами и высовываю из окна пятками вперед... Задача детей — угадать, кто прячется в домике.

Следующий шаг: дети сами показывают друг другу предметы или свои рисунки через окошки домиков.

***Улица Разобранных Предметов***

УПРАЖНЕНИЕ 5.3.

Загадываем предмет, указывая составные части и их количество. Например: 4 колеса, 1 мотор, 1 руль, 1 кабина, 1 багажник — получится автомобиль (не спутайте с мотоциклом — там нет кабины). Вот такие загадки живут на Улице Разобранных Предметов. Опора для составления загадок выглядит так:

Количество частей (Сколько?) Названия частей

Примечание 2.

Несмотря на свою примитивность, эта схема полезна, так как позволяет сравнить, например, состав схожих предметов (транспортных средств, кушаний, мебели и т.п.).

УПРАЖНЕНИЕ 5.4.

— Как составить загадку про стул, указывая его части? — Четыре ножки, спинка, сиденье.

— Хорошо, но это будет слишком простая загадка. Скажите, а если бы я сняла ножку у стула и показала ее отдельно, как бы вы ее назвали?

— Просто палочка.

— Отлично. И как тогда составить загадку про стул? — Четыре палочки, две доски...

Опора в этом случае остается та же, что и раньше, только надо пояснить, что части указываются не напрямую. Говоря взрослым языком, надо абстрагироваться от того предмета, о котором идет речь.

Примечание 3.

Предметы, подходящие для Улицы Разобранных Предметов: счеты (на десяти палочках по десять кружочков), шторы, лампочка, расческа, вилка.

***Улица Похожих Частей***

Здешние загадки отличаются тем, что указывают, на что похожа каждая часть.

УПРАЖНЕНИЕ 5.5.

Составляем загадки со следующей опорой:Названия частей Сколько? На что похожи?

Дужки 2 Рыболовные крючки

Стекла 2 Медузы

Оправа 1 Буква "В"

Пример: коллективная загадка про очки. Первый столбик в таблице убираем (например, стираем резинкой), получаем: "2 медузы на двух крючках, одна буква "В". (Очки.)

Примечание 4.

Рекомендация стирать столбик, раскрывающий загадку, т. е. столбик "Названия частей", существенна. Дети не могут смириться с тем, что в записи загадки ясно виден ответ. Если это не предусмотреть, они просто откажутся от опоры.

***Улица Молчаливых Загадок***

УПРАЖНЕНИЕ 5.6.

— Как нарисовать кота, не рисуя его?

Можно изобразить хвост, торчащий из-за калитки, или лапу, или усы. Можно оставленный котом след (лужицу пролитой сметаны) . Кот, нарисованный по частям, тоже не слишком хорошо узнается. Наконец (это для самых смышленых детей) нарисованный маленький кот становится частью большой мышки. Есть кот — и нет его.

Эти загадки молчаливые: их загадывают без помощи слов, одним рисунком.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУ

С.И.Гин. Мир загадок. -Москва:,2010г.

Источник: [www.trizway.com](http://www.trizway.com)

МБОУ СОШ с.Наскафтым



Принято Утверждаю:

на педсовете Директор школы

От «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_2013 г \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Протокол №\_\_\_ (Семкина Л.В.)

От «\_\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_2013г.

Пр.№\_\_\_\_\_\_

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**по внеурочной деятельности**

**МИР ЗАГАДОК**

**1 класс**

**на 2013/2014 уч.год.**

Составил учитель

начальных классов:

АРТЕМЬЕВА Е.Я.

2013 г.