

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»  
ОТДЕЛ ТЕХНИКИ

СОГЛАСОВАНО

Заведующий отделом техники

 Тимофеева Г.А.

«18» марта 2016 года

Протокол Малого педагогического совета

№ 2 от «18» марта 2016 года



Катунова М.Р.

2016 года

Приказ № 177-04

от «17» июня 2016 года

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА

**«Развитие творческого воображения»**

Срок реализации программы: 1 год

Возраст обучающихся: 6 - 7 лет

**Автор-составитель:**

Тележенко Татьяна Александровна,  
педагог дополнительного образования,  
к.т.н., доцент ФГБОУ ВПО Петербургского  
государственного университета путей  
сообщения Императора Александра I

Рассмотрено Методическим советом ГБНОУ «СПБГДТЮ»

Протокол № 8 от «10» 06 2016 г.

Санкт-Петербург  
2016 год

## Пояснительная записка

Детская фантазия безгранична, многогранна и уникальна. Дети – гениальные исследователи и изобретатели. К сожалению, талант придумывать, изобретать и фантазировать, в большинстве случаев, угасает с той же скоростью, с которой ребенок взрослеет. Дети среднего школьного возраста уже значительно отстают от дошкольников и младших школьников в способности фантазировать и выдумывать.

Однако, в настоящее время взрослым становится подвластно изменить ситуацию. С помощью технологий ТРИЗ возможно не только поддержать детскую способность творить и изобретать, но и создать условия для дальнейшего развития творческого мышления ребенка, гибкости мысли и умения нестандартно мыслить в самых разнообразных ситуациях. Базовой составляющей курса ТРИЗ является направление развития творческого воображения (РТВ), используемое для обучения детей младшего возраста.

Направленность данной программы – техническая.

**Цели:** создание условий для развития творческого воображения и системного мышления.

Для достижения поставленных целей необходимо решить следующие **задачи:**

### 1. Обучающие:

Обучить решению творческих задач;  
Сформировать навыки системного подхода к восприятию окружающего мира;  
Научить пользоваться приемами фантазирования.

### 2. Воспитательные:

Умение выслушать и принять точку зрения другого человека;  
Формирование навыков работы в группе.

### 3. Развивающие:

Развитие творческого воображения и фантазии;  
Развитие познавательных интересов и устойчивой мотивации к интеллектуально-творческому труду;  
Развитие аналитических способностей учащихся.

Программа рассчитана на учащихся 6 – 7 лет. В группы принимаются все желающие дети указанного возраста без каких-либо условий отбора. Продолжительность образовательного процесса – 36 часов в год.

Программа реализуется на платной основе.

Режим занятий: 1 год обучения, 36 часов, 1 раз в неделю по 1 часу.

Каждое занятие включает в себя две темы – базовую и ТРИЗ-тему. На основе базовой темы создаются ситуации, содержащие нестандартную увлекательную задачу. Решать задачи и находить выход из непростых, но

интересных ситуаций дети учатся, изучая и применяя приемы ТРИЗ. Таким образом базовые понятия ТРИЗ вводятся по мере решения конкретных задач.

Занятия проводятся в форме живого непосредственного общения учащихся друг с другом и с педагогом. Организация занятий предполагает создание для учащихся ситуации успеха и атмосферы заинтересованности каждого ребенка.

Активность учеников поддерживается подбором увлекательных творческих заданий и изобретательских ситуаций, организацией игр и диалоговой формой общения.

### **Ожидаемые результаты**

	<b>Результат</b>	<b>Способ диагностики</b>
1	Владение приемами решения творческих задач.	Самостоятельные и коллективные творческие задачи
2	Умение представлять объект как систему.	Самостоятельная работа
3	Умение находить выход из нестандартных житейских ситуаций.	Творческие задачи, игровые контрольные ситуации
4	Умение выслушать точку зрения другого человека.	Диалоговые игры
5	Навык продуктивной работы в группе.	Коллективная игра, беседа
6	Применение различных приемов фантазирования.	Контрольное задание в виде творческой работы
7	Активное участие в интеллектуальных играх.	Викторина
8	Применение аналитических навыков.	Творческие задачи, имеющие несколько вариантов решения

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие этапы контроля:

- текущий (в течение года)
- итоговый (май).

Критерии оценки работы учащихся приведены в Приложении 1.

Подведение итогов реализации программы осуществляется на заключительном занятии в форме открытого занятия.

## Учебно-тематический план

№Раздела, тема	Количество часов		
	Всего	Теория	Практика
1 Вводное занятие	2	1	1
2 Путешествие по сказкам	4	2	2
3 Животный мир	5	2	3
4 Растительный мир	5	2	3
5 Времена года	2	1	1
6 Новогодняя сказка	2	1	1
7 Вода, снег, лед	2	1	1
8 Что придумал человек	4	2	2
9 Транспорт	2	1	1
10 Здания	2	1	1
11 Цвета радуги	2	1	1
12 Страна загадок	3	1	2
13 Итоговое занятие	1	-	1
Итого часов:	36	16	20

### Содержание:

#### *Тема 1:*

##### ***Теория***

- Понятие о фантазировании;

##### ***Практика***

- Знакомство с детьми;
- Обсуждение «Что такое фантазирование»;
- Беседа «Как научить взрослого фантазировать и играть?»
- Диагностика общего кругозора и способностей детей;
- Игры на знакомство и запоминание имен.

#### *Тема 2:*

##### ***Теория***

- Знакомство с методом проб и ошибок
- ИКР в сказках

##### ***Практика***

- Упражнение «Сказка или не сказка?»
- Игра «Угадай героя сказки»

- Игра «А что если бы...» (применяем метод проб и ошибок)
- Игра «Сказка по кругу»
- Упражнение «Закодируй сказку схемами»
- Решаем проблему «Как колобку остаться в живых» (приходим к ИКР)

### *Тема 3:*

#### ***Теория***

- Знакомство с методом фокальных объектов
- Выделение свойств предметов
- Системный подход

#### ***Практика***

- Беседа «Чудеса животного мира»
- Исследовательская игра «Угадай следы»
- Упражнение «Нарисуй фантастическое животное», применяя МФО
- Игра «Части – целое» (подсистемы – системы)
- Решаем задачу «Как измерить удава?»
- Исследование-рассуждение «Что главнее: ноги, крылья или хвост»
- Игра «Придумай новое животное», применяя МФО
- Викторина
- Игра «Где обедал воробей?»
- Решаем проблему «Как спасти птиц»

### *Тема 4:*

#### ***Теория***

- Знакомство с приемами фантазирования
- Классификация объектов
- Системный подход

#### ***Практика***

- Беседа «Чудеса растительного мира»
- Игровая ситуация с элементами исследования «В гостях у Робинзона Крузо»
- Игровая ситуация «Зачем чертополоху колючки?»
- Игра «Части – целое» (надсистема – система – подсистема)
- Исследование-рассуждение «Что и где растет?» (классификационные признаки)
- Игра «Придумай новое лекарственное растение», используя прием фантазирования
- Решаем проблему «Сохраним зеленых жителей нашего города»
- Викторина

### *Тема 5:*

#### ***Теория***

- Противоречия в явлениях природы
- Обучение приемам фантазирования
- Знакомство с оператором РВС

### ***Практика***

- Игра «Земляничный дождик»
- Беседа-размышление «Кто в городе дождику рад?» (знакомимся с противоречиями)
- Загадки о явлениях природы (вводим оператор РВС)
- Игра «Что будет, если...» на отработку приемов фантазирования
- Анализ проблемной ситуации «Кто открыл калитку?»

### ***Тема 6:***

#### ***Теория***

- Морфологический ящик
- Наделение объекта новыми функциями

#### ***Практика***

- Беседа «Как стать волшебником»
- Коллективная деятельность «Придумываем необыкновенные игрушки для мальчиков и для девочек» (используем морфологический ящик)
- Новогодние традиции
- Упражнение «Творим сказочные снежинки»
- Рассуждение «Холодно ли зимой маленькой елочке»
- Игра «Придумай новогодний подарок», применяя морфологический анализ
- Беседа «Что лучше: получить подарок или подарить?»
- Игра «Что будет, если...» (наделяем объекты новыми функциями)
- Коллективные рассуждения на тему «Самый лучший подарок»
- Игровая ситуация «Помоги Деду Морозу»

### ***Тема 7:***

#### ***Теория***

- Знакомство с рекордами воды
- Выделение свойств объектов

#### ***Практика***

- Познавательная-исследовательская ситуация «Что умеет вода?»
- Исследование «Что общего, что разного?»
- Рассуждения на тему «Какого цвета вода?»
- Игровая ситуация «Как получился океан»
- Игра «Больше-меньше»
- Опыт «Как сделать каплю»
- Решаем проблему «Разлилась вода – чем ее собрать?»

### ***Тема 8:***

#### ***Теория***

- Беседа «Самые необычные изобретения человека»
- Психологическая инерция
- Наделение объекта новыми функциями

#### ***Практика***

- Рассуждение о том, любое ли изобретение полезно

- Игра «Придумай новое применение для старого предмета» (новые функции)
- Беседа-рассуждение «Что мешает придумывать?» (психологическая инерция)
- Творческое задание «Примени прием фантазирования»
- Игровая ситуация «Что у лампочки внутри»

*Тема 9:*

***Теория***

- Классификация транспорта
- Функциональное назначение различных видов транспорта
- Части автомобиля

***Практика***

- Творческая работа «Усовершенствуй деталь автомобиля»
- Решаем проблему «Как взлететь бегемоту»
- Анализ проблемной ситуации «Экология и транспорт»
- Совместная деятельность «Изобретаем новый экотранспорт»

*Тема 10:*

***Теория***

- Знакомство с самыми необычными зданиями мира
- Функциональное назначение объектов
- Изменение привычного действия на непривычное

***Практика***

- Исследовательская игра «Назначение дома»
- Игра «Части-целое»
- Игра «Найди себе домик»
- Игровая ситуация «В гостях у Бабы Яги»
- Совместная деятельность «Проектируем дом будущего»

*Тема 11:*

***Теория***

- Анализ свойств объектов
- Метод фокальных объектов
- Прием «Оживление»

***Практика***

- Игровая ситуация «Раскрась мир по-новому» (применяем МФО)
- Цветная викторина по свойствам предметов
- Упражнение «Нарисуй мечту»
- Игра «Какой цвет у улыбки?», используем прием Оживление
- Сказка об ужасном Ничто

*Тема 12:*

***Теория***

- Обучение анализу и кодированию ситуаций
- Нахождение алгоритма построения загадок
- Составляющие ситуативной загадки

### ***Практика***

- «Загадочная игра» на основе алгоритма построения загадок
- Игра «Замени слова» (анализ и кодирование ситуаций)
- Правила разгадывания загадок
- Упражнение «Загадай загадку, определив ее составляющие»

### *Тема 13:*

### ***Теория***

- Обобщение изученного

### ***Практика***

- Коллективная игра «Найди выход из нестандартной ситуации»
- Подведение итогов работы за год
- Награждение юных изобретателей

## **Учебно-методическое обеспечение программы**

Занятия построены таким образом, что один вид деятельности сменяется другим. Это позволяет сделать работу детей динамичной, насыщенной и менее утомительной. Процесс достижения поставленных целей и задач программы осуществляется в сотрудничестве учащихся и педагога. Выбор метода в процессе обучения зависит от содержания занятия, уровня подготовки и эмоционального настроения учащихся. В роли основного метода проведения занятий, при этом, выступает практическая работа, а именно решение творческих задач.

На различных этапах занятия ведущими методами могут являться:

- словесные;
- наглядные (демонстрационные);
- практические;
- репродуктивные;
- метод проектов;
- проблемно – поисковые;
- индивидуальные;
- игровые.

В качестве методов стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности используются:

- познавательные и развивающие игры;
- творческие задания;
- коллективные обсуждения.

Воспитательные методы включают в себя беседы, создание воспитательных ситуаций, поощрение, анализ результатов. Результат работы учащихся обсуждается совместно.

Самостоятельная оценка и оценка работы учащегося педагогом играют роль методов стимулирования и мотивации учебной познавательной деятельности.



Для обеспечения высокой эффективности обучения предусмотрено:

- 1) объяснение материала;
- 2) организация самостоятельной работы;
- 3) привлечение к выполнению заданий, требующих системного мышления;
- 4) игры на развитие внимания и памяти;
- 5) организация коллективной деятельности;
- 6) поддержка инициативы детей;
- 7) поощрение любой идеи, исключение критики.

### **Материально-техническое обеспечение программы**

При осуществлении образовательного процесса по данному курсу необходимо следующее материально-техническое обеспечение:

- классная доска с набором приспособлений для крепления наглядных материалов либо интерактивная доска;
- компьютер;
- проектор;
- копировальный аппарат.

## **Список литературы для педагога**

- 1) Альтшуллер Г.С. Найти идею: введение в ТРИЗ - теорию решения изобретательских задач. - М.: Альпина Паблишер, 2014 г. – 319 с.
- 2) Гин А.А. Мир фантазии. – М.: Вита-Пресс, 2014 г. – 144 с.
- 3) Подгорных О.М. Формирование целостной картины мира у детей. Занятия с применением технологии ТРИЗ. – Волгоград: Учитель, 2015 г. – 123 с.
- 4) Сидорчук Т.А., Лелюх С.В. Методика формирования у дошкольников классификационных навыков. Технология ТРИЗ. – М.: Аркти, 2014 г. – 80 с.

## **Список литературы для учащихся**

- 1) Кислов А.В. Развивающие рассказы для дошкольников и младших школьников. Приключения в мире идей школьника Мики и его друзей. - Санкт-Петербург: Речь, 2008 г. – 128 с.
- 2) Иванов Г.И. Денис-изобретатель. - Санкт-Петербург: Весь, 2013 г. – 256 с.
- 3) Шустерман М.Н. и З.Г. Новейшие приключения колобка или Наука думать для больших и маленьких. Часть 1. Санкт-Петербург: Весь, 2015 г. – 160 с.
- 4) Шустерман М.Н. и З.Г. Новейшие приключения колобка или Наука думать для больших и маленьких. Часть 2. Санкт-Петербург: Весь, 2015 г. – 160 с.

## **Интернет-ресурсы**

- 1) <http://triz-summit.ru> - официальный сайт Саммита Разработчиков ТРИЗ
- 2) <http://triz-plus.ru> - сайт для талантливых детей и креативных родителей «ТРИЗ плюс»
- 3) <http://igra-triz.ru> – «Игра ТРИЗ» Авторский сайт Екатерины Зориной

## Приложение 1

### Таблица 1

#### Диагностика образовательных результатов

Способ диагностики результата	Критерии фиксации
Самостоятельная работа Решение индивидуальных творческих задач Контрольное задание	1 балл – низкий уровень – выполнено до 30% заданий 2 балла – средний уровень – выполнено от 30% до 70 % заданий 3 балла – высокий уровень – выполнено свыше 70% заданий
Игровой конкурс Викторина Диалоговая игра Коллективная игра	«+» - ученик активно принимал участие, высказывал свою точку зрения, предлагал варианты решения задач, проявлял инициативу, внимание и интерес «-» - ученик не высказывал идеи решения предложенных задач, выполнял задания формально, без интереса, не контактировал в группе