


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

ПРИНЯТО

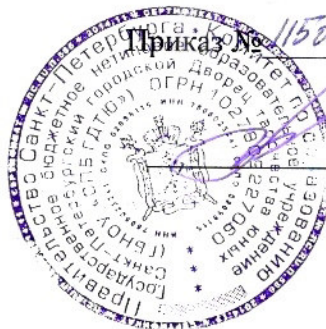
Протокол Малого педагогического совета
Отдела техники
№ 2 от «3» мая 2017 года

/М.Ю. Колганов/ 
Заведующий отделом техники

УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 1150-04 от «13» 06 2017 года
Генеральный директор

М.Р.Катунова



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«ОСНОВЫ ТРИЗ»

Возраст учащихся: 7-8 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчик:

Тележенко Татьяна Александровна,
педагог дополнительного образования

ОДОБРЕНО

Протокол Методического совета

№ 9 от «06» 06 2017г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная общеразвивающая общеобразовательная программа «Основы ТРИЗ» (далее - программа) имеет **техническую направленность** и предназначена для изучения основных приемов и методов ТРИЗ.

Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ) является инструментом по практическому воспитанию у детей качеств творческой личности, способной понимать единство и противоречие окружающего мира, решать творческие задачи.

Основателем ТРИЗ является Генрих Саулович Альтшуллер. Технология Альтшуллера в течение многих лет использовалась в работе с детьми на станциях юных техников. В настоящее время приемы и методы технической ТРИЗ с успехом используются в детских садах и школах для развития у детей изобретательской смекалки, творческого воображения, диалектического мышления.

Практически все современные образовательные программы и методики содержат рекомендации по развитию гибкости мышления, творческого воображения, познавательной активности, но именно ТРИЗ дает еще и технологию работы, позволяет добиваться практического результата, дает возможность ребенку почувствовать свою значимость для окружающих и удовольствие от самостоятельно выполненной работы.

Основным достоинством программы ТРИЗ является её максимальная практическая ориентированность. Принцип преемственности данного курса на последующих этапах обучения можно реализовать в научно-техническом секторе, спортивно-техническом секторе и лабораториях начального технического творчества отдела техники.

Актуальность разработки и создания данной программы обусловлена тем, что она предоставляет учащимся дополнительный материал, который дети могут переносить на другие предметы и использовать при решении любых жизненных проблем. Важно, что осваивая программу, дети учатся не только решать существующие и сформулированные взрослыми творческие задачи, но и самостоятельно находить и придумывать новые изобретательские задачи, что является высшим критерием развития творческих способностей.

Уровень освоения программы: общекультурный. В рамках программы результатом является демонстрация собственной компьютерной разработки на открытом итоговом занятии.

Адресат программы: данная программа предназначена для учащихся 7 – 8 лет, проявляющих интерес к решению творческих задач.

Цель программы: формирование и развитие творческих способностей и системного мышления детей младшего школьного возраста.

Задачи:

1. Обучающие:

Обучить решению творческих задач с использованием инструментария ТРИЗ;
Сформировать навыки системного подхода к восприятию окружающего мира;
Научить видеть изобретательскую задачу в окружающем мире.

2. Развивающие:

Развить интеллектуальные качества и творческие способности учащихся;
Развить изобретательской смекалки;
Развить аналитических способностей учащихся.

3. Воспитательные:

Воспитать критического отношения к собственным поступкам и результатам труда;
Сформировать навыки работы в группе.

Условия реализации программы: Программа реализуется на платной основе.

Условия набора и формирования групп - принимаются учащиеся 7-8 лет без специальной подготовки. Количественный состав группы 15 человек.

Особенности организации образовательного процесса - 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, для чего и используются современные образовательные технологии: игровая технология, технология развивающего обучения.

Активность учеников поддерживается подбором увлекательных творческих заданий и изобретательских ситуаций, организацией игр и диалоговой формой общения. Задания, предлагаемые детям на занятиях, учат выявлять противоречивые свойства предметов, явлений и разрешать противоречия, основанные на них.

Сроки реализации программы – продолжительность освоения программы - 1 год, 36 часов.

Формы занятий: практическое занятие, лекция-визуализация, занятие-игра, создание сказок, викторина, конкурс, представление проектов, дискуссия, мозговой штурм, презентация.

Формы организации деятельности учащихся на занятии – фронтальная (проведение лекции-визуализации для всей группы), индивидуальная (выполнение индивидуальных заданий), групповая (работа в малых группах).

Материально-техническое оснащение: учебное занятие проводится в кабинете, оснащенном магнитно-маркерной доской, компьютером, проектором.

Кадровое обеспечение – педагогический состав формируется из специалистов отдела техники, имеющих профильное образование или опыт профессиональной деятельности в данной области.

Планируемые результаты

1. Предметные

Овладеет приемами решения творческих задач.

Научится представлять объект как систему.

Сможет самостоятельно придумать творческую задачу, сказку, загадку

2. Метапредметные

Применяет различные приемы фантазирования.

Активное участвует в интеллектуальных играх.

Применяет аналитические навыки.

3. Личностные

Умеет оценить собственное решение творческой задачи

Приобретет навык продуктивной работы в группе.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	1	-	1	-
2.	Понятие о фантазировании	2	1	1	Игровой конкурс
3.	Фантазирование в сказках	2	1	1	Контрольное задание
4.	Понятие об изобретениях и изобретателях	2	1	1	Игровой конкурс
5.	Метод проб и ошибок	2	1	1	Творческие задачи
6.	Базовые приемы фантазирования	5	2	3	Игровой конкурс
7.	Системный анализ	3	1	2	Контрольное задание
8.	Функциональный анализ	3	1	2	Контрольное задание
9.	Аналогии	2	1	1	Викторина
10.	Противоположности	3	1	2	Творческие задачи
11.	Противоречия	3	1	2	Творческие задачи
12.	Приемы разрешения противоречий	3	1	2	Контрольное задание
13.	ДАРИЗ	4	2	2	Творческие задачи
14.	Итоговое занятие	1	-	1	Коллективная игра
	Итого часов:	36	14	22	