

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

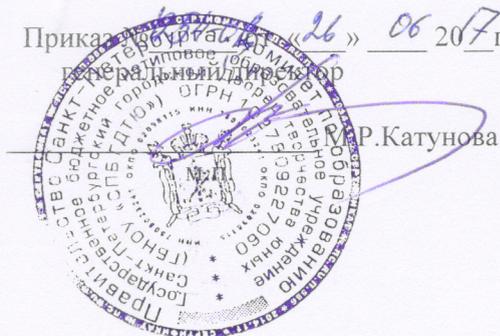
ПРИНЯТО

Протокол Малого педагогического совета
Отдела техники
№ 7 от «30» 05 2017г


/М.Ю. Колганов
/руководитель структурного подразделения

УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 26 от «06» 2017г



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ»**

Возраст учащихся: 6-7 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчик:

Тележенко Татьяна Александровна,
педагог дополнительного образования

ОДОБРЕНО

Протокол Методического совета

№ 11 от «22» 06 2017г

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная общеразвивающая общеобразовательная программа «Развитие творческого воображения» (далее - программа) имеет **техническую направленность** и предназначена для изучения основных приемов и методов развития творческого мышления и воображения.

Актуальность программы

Актуальность разработки и создания данной программы обусловлена тем, что она предоставляет учащимся возможность научиться творчески мыслить, уметь решать открытые задачи, находить выход из нестандартных ситуаций. Именно такие люди нужны современному обществу.

Детская фантазия безгранична, многогранна и уникальна. Дети – гениальные исследователи и изобретатели. Однако, 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.

В настоящее время взрослым становится подвластно изменить ситуацию. С помощью технологий ТРИЗ (Теория решения изобретательских задач) 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.

Уровень освоения программы: общекультурный.

В рамках программы результатом является демонстрация активного участия в решении творческих задач на открытом итоговом занятии.

Адресат программы: программа рассчитана на учащихся 6 – 7 лет, проявляющих интерес к заданиям на развитие творческого воображения.

Цель программы: формирование и развитие творческого воображения и системного мышления детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Задачи:

Обучающие:

- Познакомить с основными способами решения творческих задач;
- Сформировать навыки системного подхода к восприятию окружающего мира;
- Научить пользоваться приемами фантазирования.

Развивающие:

- Развивать творческое воображение и фантазию;
- Развивать познавательный интерес и устойчивую мотивацию к интеллектуально-творческой деятельности;
- Развивать аналитические способности учащихся.

Воспитательные:

- Развивать навыки межличностного общения;
- Развивать навыки работы в группе;
- Воспитывать чувство гордости за свои успехи.

Условия реализации программы

Условия набора и формирование групп: обучение осуществляется на платной основе. Принимаются учащиеся 6-7 лет без специальной подготовки. Списочный состав формируется в соответствии с нормативно-правовыми основами проектирования общеобразовательных программ в т.ч. СанПиН 2.4.4.3172-14.

Срок реализации программы: Продолжительность освоения программы составляет 1 учебный год, 36 часов.

Особенности организации образовательного процесса: 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. Занятия проводятся в форме живого непосредственного общения учащихся друг с другом и с педагогом.

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.

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: учебные занятия проводятся в кабинете, оснащенном магнитно-маркерной доской, компьютером, проектором.

Планируемые результаты:

Предметные:

- Будут иметь представление об основных способах решения творческих задач;
- Приобретут навыки системного подхода к восприятию окружающего мира;
- Овладеют приемами фантазирования – прием «Наоборот», прием «Оживление», прием «Дробление/объединение», метод фокальных объектов, морфологический ящик.

Метапредметные:

- Научится создавать фантастические образы, сюжеты развития событий;
- Обучится навыкам участия в интеллектуальных играх;
- Научится применять начальные аналитические навыки при решении творческих задач.

Личностные:

- Освоят навыки межличностного общения со сверстниками и педагогами;
- Освоят навыки работы в группе;
- Получат импульс к совместным творческим мероприятиям.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего часов	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.	Путешествие по сказкам	4	2	2	Игровой конкурс
3.	Животный мир	5	2	3	Викторина
4.	Времена года	2	1	1	Творческие задачи
5.	Вода, снег, лед	2	1	1	Контрольное задание
6.	Новогодняя сказка	2	1	1	Игровой конкурс
7.	Растительный мир	5	2	3	Творческие задачи
8.	Что придумал человек	4	2	2	Творческие задачи
9.	Транспорт	2	1	1	Контрольное задание
10.	Здания	2	1	1	Творческие задачи
11.	Цвета радуги	2	1	1	Викторина
12.	Страна загадок	3	1	2	Игровой конкурс
13.	Итоговое занятие	1	-	1	Коллективная игра
	Итого часов:	36	16	20	

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Развитие творческого воображения»

Задачи:

Обучающие:

- Познакомить с основными способами решения творческих задач;
- Сформировать навыки системного подхода к восприятию окружающего мира;
- Научить пользоваться приемами фантазирования.

Развивающие:

- Развивать творческое воображение и фантазию;
- Развивать познавательный интерес и устойчивую мотивацию к интеллектуально-творческой деятельности;
- Развивать аналитические способности учащихся.

Воспитательные:

- Развивать навыки межличностного общения;
- Развивать навыки работы в группе;
- Воспитывать чувство гордости за свои успехи.

Планируемые результаты:

Предметные:

- Будут иметь представление об основных способах решения творческих задач;
- Приобретут навыки системного подхода к восприятию окружающего мира;
- Овладеют приемами фантазирования – прием «Наоборот», прием «Оживление», прием «Дробление/объединение», метод фокальных объектов, морфологический ящик.

Метапредметные:

- Научится создавать фантастические образы, сюжеты развития событий;
- Обучится навыкам участия в интеллектуальных играх;
- Научится применять начальные аналитические навыки при решении творческих задач.

Личностные:

- Освоят навыки межличностного общения со сверстниками и педагогами;
- Освоят навыки работы в группе;
- Получат импульс к совместным творческим мероприятиям.

Особенности обучения по программе:

В процессе реализации программы используются ролевые и интеллектуальные игры для учащихся, логические упражнения, беседы и викторины.

Содержание программы

Тема 1 Вводное занятие

Теория

- Понятие о фантазировании;

Практика

- Знакомство;
- 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 Путешествие по сказкам

Теория

- Знакомство с методом проб и ошибок
- ИКР в сказках

Практика

- Упражнение «Сказка или не сказка?»
- Игра «Угадай героя сказки»
- Игровой конкурс «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 Животный мир

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 Времена года:

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, творческие задачи
- Анализ проблемной ситуации «Кто открыл калитку?»

Тема 5 Вода, снег, лед

Теория

- Знакомство с рекордами воды
- Выделение свойств объектов

Практика

- Познавательная-исследовательская ситуация «Что умеет вода?»
- Исследование «Что общего, что разного?»
- Рассуждения на тему «Какого вода цвета?»

- Игровая ситуация «Как получился океан»
- Игра «Больше-меньше»
- Опыт «Как сделать каплю»
- Решаем проблему «Разлилась вода – чем ее собрать?», контрольное задание

Тема 6 Новогодняя сказка

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»
- Игровой конкурс «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 Растительный мир

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 творческую задачу «Сохраним зеленых жителей нашего города»

Тема 8 Что придумал человек

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 – придумай полезный предмет для дома»
- Игровая ситуация «Что у лампочки внутри»

Тема 9 Транспорт

Теория

- Классификация транспорта

- Функциональное назначение различных видов транспорта
- Части автомобиля

Практика

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

Тема 10 Здания

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 по решению творческой задачи «Проектируем дом будущего»

Тема 11 Цвета радуги

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 Страна загадок

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»
- Игровой конкурс по загадыванию и отгадыванию загадок

Тема 13 Итоговое занятие

Теория

- Обобщение изученного

Практика

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

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие оценочные материалы:

- Карта диагностики входного уровня учащихся – на вводном занятии;
- Форма фиксации результатов обучения при проведении текущего контроля – один раз в месяц;
- Карта диагностики результатов обучения при промежуточном и итоговом контроле – один раз в три месяца, на итоговом занятии.

Виды и формы контроля:

Входной контроль осуществляется путем выполнения задания на вводном занятии с последующим проведением диагностики по сокращенному тесту Торренса с фиксацией результативности в диагностической карте.

Текущий контроль осуществляется путем выполнения творческих задач, контрольных заданий, игровых конкурсов, викторин, коллективных игр с последующей фиксацией результативности в диагностических картах.

Промежуточный контроль осуществляется путем выполнения диагностического задания за 1 полугодие. Диагностические задания реализуются в виде игрового конкурса. Фиксация результатов производится на основе критериев эффективности. Проводится сравнительный анализ.

Итоговый контроль Подведение итогов реализации программы осуществляется на итоговом занятии в форме открытого занятия – коллективной игры.

В процессе реализации программы используются современные образовательные технологии:

1. Игровая технология: данная технология используется при изучении тем – «Путешествие по сказкам», «Новогодняя сказка», «Страна загадок» - что содействует организации деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Игровая технология, охватывает определенную часть учебного процесса, объединенную общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов.
2. Технология развивающего обучения: данная технология используется при изучении тем – «Растительный мир», «Животный мир», «Здания», «Транспорт», «Что придумал человек» – что содействует развитию учащегося путем взаимодействия с окружающей его средой и способствует его саморазвитию.

Дидактические материалы: предназначены для подготовки учащихся к итоговой коллективной игре, а также к ролевым играм и логическим упражнениям:

1. Раздаточные карточки с изображением сказочных героев
2. Опорные схемы к составлению сказок
3. Памятка по применению метода фокальных объектов
4. Опорная схема по приему «Морфологический ящик»
5. Предметные картинки с изображением различных видов транспорта
6. Иллюстрации «Части автомобиля», «Части самолета», «Части корабля»
7. Карточки для игры «Придумай необычное применение для обычного предмета»

8. Опорные структуры для составления классификаций
9. Фотоматериалы мировых изобретений
10. Памятка для составления загадок (алгоритм построения загадок).

**Карта диагностики входного уровня учащихся
(по сокращенному тесту Торренса)**

№	ФИО учащегося	Беглость	Гибкость	Оригинальность	Разработанность	Итого, баллов
1.						
2.						
3.						

Беглость. Этот показатель определяется подсчетом числа завершенных фигур. Максимальный балл равен 10.

Гибкость. Этот показатель определяется числом различных категорий ответов на основании списка, включающий 99% ответов.

Оригинальность. Максимальная оценка равна 2 баллам для неочевидных ответов с частотой менее 2%, минимальная – 0 баллов для ответов с частотой 5% и более, а 1 балл засчитывается за ответы, встречающиеся в 2–4,9% случаев.

Торренс считает необходимым присуждать дополнительные баллы за оригинальность при объединении в блоки исходных фигур: объединение двух рисунков – 2 балла; объединение 3–5 рисунков – 5 баллов; объединение 6–10 рисунков – 10 баллов. Эти премиальные баллы добавляются к общей сумме баллов за оригинальность по всему заданию.

Разработанность. При оценке тщательности разработки ответов баллы даются за каждую значимую деталь (идею), дополняющую исходную стимульную фигуру, как в границах ее контура, так и за ее пределами. При этом, однако, основной, простейший ответ должен быть значимым, иначе его разработанность не оценивается.

Один балл дается за:

- каждую существенную деталь общего ответа. При этом каждый класс деталей оценивается один раз и при повторении не учитывается. Каждая дополнительная деталь отмечается точкой или крестиком один раз;
- цвет, если он дополняет основную идею ответа; специальную штриховку (но не за каждую линию, а за общую идею); тени, объем, цвет;
- украшение, если оно имеет смысл само по себе; каждую вариацию оформления (кроме чисто количественных повторений), значимую по отношению к основному ответу. Например, одинаковые предметы разного размера могут передавать идею пространства; поворот рисунка на 90° и более, необычность ракурса (вид изнутри, например), выход за рамки задания большей части рисунка;
- каждую подробность в названии сверх необходимого минимума. Если линия разделяет рисунок на две значимые части, подсчитывают баллы в обеих частях

рисунка и суммируют их. Если линия обозначает определенный предмет – шов, пояс, шарф и т. д., то она оценивается 1 баллом.

Приложение 2

Форма фиксации результатов обучения при проведении текущего контроля (творческие задачи, контрольные задания)

№	ФИО учащегося	Итого, баллов
1.		
2.		
3.		

Способ диагностики результата	Критерии фиксации
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

Приложение 3

Карта диагностики результатов обучения при промежуточном и итоговом контроле (игровой конкурс, викторина, коллективная игра)

№	ФИО учащегося	«+»	«-»
1.			
2.			
3.			

Критерии фиксации образовательных результатов

Способ диагностики результата	Критерии фиксации
Игровой конкурс Викторина Коллективная игра	«+» - ученик активно принимал участие, высказывал свою точку зрения, предлагал варианты решения задач, проявлял

	<p>инициативу, внимание и интерес «-» - ученик не высказывал идеи решения предложенных задач, выполнял задания формально, без интереса, не контактировал в группе</p>
--	---

**Перечень Учебно-методического комплекса к общеобразовательной программе
«Развитие творческого воображения»**

Направленность	Техническая			
Продолжительность освоения	1 год			
Возраст детей	6-7 лет			
Нормативное обеспечение	<ol style="list-style-type: none"> 1. Образовательная программа 2. Рабочая программа 3. План воспитательной работы (план мероприятий) 4. Инструкции по технике безопасности 5. Нормативная документация: <ul style="list-style-type: none"> • <u>Федеральный закон Российской Федерации №273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012</u> • <u>Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации</u> Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 №1726-р • <u>Стратегия развития системы образования Санкт-Петербурга на 2011–2020 гг. «Петербургская Школа 2020»</u> // Совет по образовательной политике Комитета по образованию Правительства Санкт-Петербурга, 2010 • <u>Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года</u> // Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р • <u>Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательной организации дополнительного образования детей"</u> // Постановление Главного санитарного врача РФ от 04.07.2014 №41 • <u>Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам</u> // Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 г. №1008 • Об утверждении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию от 01.03.2017 г. №617-Р 			
	Разделы УМК			
Разделы /темы дополнительной общеобразовательной	Учебно-методические пособия для педагогов	Учебно-методические пособия для детей	Диагностические и контрольные материалы	Средства обучения

ной программы				
Вводное занятие	С.Д. Забрамная, О.В. Боровик «Практический материал для проведения психолого-педагогического обследования детей»; сокращённый вариант теста диагностики креативности Торренса, расшифровка результатов выполнения теста. И.Ю. Исаева «Досуговая педагогика» С. Гин «Мир фантазии»	Бейджи с именами для каждого учащегося	Лист с набором фигур, которые учащийся должен завершить таким образом, чтобы из каждой получилась осмысленная картинка. Карта диагностики результатов выполнения теста Торренса.	Сокращенный вариант теста Торренса
Путешествие по сказкам	Дж.Родари «Грамматика фантазии»; Раздаточные материалы (картинки с изображением сказочных героев, предметов); М.Шустерман «Новые приключения Колобка»; Народные и авторские сказки.	Сказки Дж.Родари; Иллюстрации к сказкам; Раздаточные карточки с изображением сказочных героев; Опорные схемы к составлению сказок; Карточки с изображением волшебных предметов	Контрольное задание «Сочини сказку» Игровой конкурс «А что если бы...» (предлагается новое развитие событий в известных сказках)	Опорная схема для составления сказки
Животный мир	Детские энциклопедии про животных; Инструкция по применению метода фокальных объектов; Серия игр для освоения понятий система и подсистема (Ю.Тамберг) Никашин А.М., Страунинг А.М. «Системный подход в ознакомлении с окружающим миром и	Презентация «Чудеса животного мира»; Карточки для игры «Части-целое»; Фотографии следов различных животных; Памятка по применению метода фокальных объектов	Задания для игры «Угадай следы»; Вопросы к викторине по теме «Животные нашей планеты»; Творческие задачи из серии А.Гина «Задачки-сказки от кота Потряскина»	Презентация; опорная схема для приема «Метод фокальных объектов»

	развитии фантазии»			
Времена года	П.Р. Амнуэль «Удивительный мир фантазии» Ю.В. Нестеренко «Задачи на смекалку» Дж.Родари «Грамматика фантазии»	Загадки о явлениях природы, Иллюстрации «Времена года»	Творческие задачи на обнаружение противоречий в явлениях природы Задание 1 «Найдите плюсы и минусы каждого из времен года» Задание 2 «Подумайте, как минусы можно преобразовать в плюсы»	Картины известных художников по теме «Времена года»
Вода, снег, лед	Детские энциклопедии; Сборник занимательных опытов по физике	Презентация «Рекорды воды»; Опыт «Как сделать каплю?»; Демонстрация опыта, доказывающего отсутствия запаха и цвета у воды; Схема круговорота воды в природе; Картинки, иллюстрирующие три агрегатных состояния воды	Контрольное задание, посвященное решению проблемы «Разлилась вода – чем ее собрать?»	Видеоролики, иллюстрирующие рекорды воды
Новогодняя сказка	Аким Я., Драгунский В. «Новый Год. Жутко запутанное дело» Жвалевский А., Пастернак Е. «Правдивая история Деда Мороза» Ю.Г.Тамберг «Как научить ребенка думать» С. Гин «Мир фантазии» Таблица-шаблон для отработки метода «Морфологическая таблица»	Аким Я., Драгунский В. «Новый Год. Жутко запутанное дело»; Жвалевский А., Пастернак Е. «Правдивая история Деда Мороза»; Опорная схема по приему «Морфологический ящик»;	Задание «Творим сказочные снежинки»; Игровой конкурс «Придумай новогодний подарок»	Опорная схема по приему «Морфологический ящик»; Иллюстрации по новогодним традициям различных стран мира
Растительный мир	Сидорчук Т.А., Лелюх С.В. Методика формирования у	Схемы классификаций; Презентация «Чудеса	Творческие задачи из сборников: Гин А. А., Андржеевская И. Ю.	Опорные структуры для составления классификаций

	дошкольников классификационных навыков. Технология ТРИЗ. Энциклопедия растений для детей	растительного мира»; Картинки с изображениями лекарственных растений	150 творческих задач о том, что нас окружает; Гин А. А. Задачи-сказки от кота Потряскина;	
Что придумал человек	Альтов Г.С. «И тут появился изобретатель»; Иванов Г.И. «Формулы творчества, или как научиться изобретать»; Кэтрин Тиммеш «Придумано девочками. Истории о выдающихся изобретательницах»; Энциклопедии изобретений	Презентация «Дети- изобретатели»; Иллюстрации необычных изобретений.	Коллективное рассуждение «Определим полезность изобретения» Творческое задание «Примени прием фантазирования – придумай полезный предмет для дома»	Презентация; фотоматериалы мировых изобретений
Транспорт	Энциклопедия транспорта Ю.Г.Тамберг «Как научить ребенка думать» Иванов Г.И. Рассказы и задачи для развития творческого мышления «Денис – изобретатель»	Предметные картинки с изображением различных видов транспорта; Иллюстрации «Части автомобиля», «Части самолета», «Части корабля»	Контрольное задание «Усовершенствуй деталь автомобиля»; Совместная деятельность «Изобретаем новый экотранспорт»	Опорные структуры для составления классификаций
Здания	Ю.Г.Тамберг «Как научить ребенка думать»; С. Гин «Мир фантазии»	Таблички «функция», «главная функция», «второстепенная функция»; Карточки для игры «Придумай необычное применение для обычного предмета»; Необычные предметы домашнего обихода для игры «Догадайся о назначении предмета»	Игра «Догадайся о назначении предмета» Творческое задание «Проектируем дом будущего» (вариант «Дом моей мечты»	Иллюстрации «Необычные здания мира»
Цвета радуги	С. Гин «Мир фантазии»	Иллюстрации по теме	Цветная викторина	Опорная схема для приема

	Энциклопедия по физике для детей (оптика)	«Оптические иллюзии» Памятка по применению метода фокальных объектов	(занимательные вопросы по теме «Цвет»); Упражнение «Нарисуй мечту»	«Метод фокальных объектов»
Страна загадок	Нестеренко А. А. «Страна загадок»; Сборники загадок	Сборники загадок; Памятка для составления загадок (алгоритм построения загадок); Предметные карточки для «загадочной игры»	Задания к игровому конкурсу по загадыванию и отгадыванию загадок	Опорные таблицы для составления загадок. Алгоритм составления загадок
Итоговое занятие	Гин А. А., Андржеевская И. Ю. 150 творческих задач о том, что нас окружает; Гин А. А. Задачи-сказки от кота Потряскина; Кислов А.В., Пчелкина Е.Л. «Задачи для изучающих ТРИЗ»; Ю.Г.Тамберг «Как научить ребенка думать»	Раздаточный материал – иллюстрированные условия творческих задач	Творческие задачи из сборников: Гин А. А., Андржеевская И. Ю. 150 творческих задач о том, что нас окружает; Гин А. А. Задачи-сказки от кота Потряскина; Кислов А.В., Пчелкина Е.Л. «Задачи для изучающих ТРИЗ»; Задачи конкурса «Первые шаги в ТРИЗ»; Задачи российской олимпиады по ТРИЗ для дошкольников и младших школьников; Итоговая коллективная игра, включающая задачи из указанных сборников	Комплект опорных схем изученных приемов фантазирования

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

Список литературы для педагога

- 1) Альтшуллер Г.С. Найти идею: введение в ТРИЗ - теорию решения изобретательских задач. - М.: Альпина Паблишер, 2014 .
- 2) Гин С.И. Мир фантазии. – М.: Вита-Пресс, 2014.
- 3) Подгорных О.М. Формирование целостной картины мира у детей. Занятия с применением технологии ТРИЗ. – Волгоград: Учитель, 2015.
- 4) Сидорчук Т.А., Лелюх С.В. Методика формирования у дошкольников классификационных навыков. Технология ТРИЗ. – М.: Аркти, 2014.
- 5) Тамберг Ю.Г. Как научить ребёнка думать, 2007 .
- 6) Толмачев А.А. Диагноз ТРИЗ , 2004 .

Список литературы для учащихся и родителей

- 1) Кислов А.В. Развивающие рассказы для дошкольников и младших школьников. Приключения в мире идей школьника Мики и его друзей. - Санкт-Петербург: Речь, 2008 .
- 2) Иванов Г.И. Денис-изобретатель. - Санкт-Петербург: Весь, 2013.
- 3) Шустерман М.Н. и Шустерман З.Г. Новейшие приключения колобка или Наука думать для больших и маленьких. Часть 1. Санкт-Петербург: Весь, 2015 .
- 4) Шустерман М.Н. и Шустерман З.Г. Новейшие приключения колобка или Наука думать для больших и маленьких. Часть 2. Санкт-Петербург: Весь, 2015 .
- 5) Гин А.А. Задачи сказки от кота Потряскина, 2002 .

Интернет-ресурсы

- 1) <http://triz-summit.ru> - официальный сайт Саммита Разработчиков ТРИЗ
- 2) <http://ratriz.ru/> - сайт ассоциации российских разработчиков, преподавателей и пользователей ТРИЗ
- 3) <http://www.trizland.ru> - ТРИЗ-ленд (Креативный мир) – основы ТРИЗ, творческие задачи для любого возраста
- 4) <http://triz-plus.ru> - сайт для талантливых детей и креативных родителей «ТРИЗ плюс»
- 5) <http://igra-triz.ru> – «Игра ТРИЗ» Авторский сайт Екатерины Зориной.