

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад общеразвивающего
вида с приоритетным осуществлением деятельности
по физическому развитию детей №132

Принята на заседании
Педагогического совета
от «24» августа 2021г.
Протокол № 1

Утверждаю
Заведующий МДОУ №132
Ж.В.Явтушенко
Приказ № 85
от «24» августа 2021г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО – ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
ТРИЗ – ТЕХНОЛОГИЯ «100 ФАНТАЗИЙ В ГОЛОВЕ»**

Возраст детей 6-7 лет

Срок реализации: 1 год

Автор – соавитель:
Калинина Евгения Анатольевна
воспитатель высшей
квалификационной категории

г. Комсомольск -на- Амуре, 2021г

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы: социально – педагогическая

Сегодня, одним из приоритетных направлений педагогики, является задача развития творчества. Обучение через творчество, через решение нестандартных задач ведёт к выявлению талантов, развивает способности детей, их уверенность в своих силах.

Творческие способности - далеко не новый предмет исследования. Однако в прошлом у общества не возникало особой потребности в овладении творчеством людей. В наше время ситуация коренным образом изменилась. Жизнь в эпоху научно-технического прогресса требует от человека не шаблонных, привычных действий, а подвижности, гибкости мышления, быстрой ориентации и адаптации к новым условиям, творческого подхода к решению больших и малых проблем. Кардинальные изменения в общественной и экономической жизни нашего государства выдвигают новые задачи по воспитанию всесторонне развитой личности. Личности, способной быстро адаптироваться к изменяющимся условиям и активно влиять на ход общественных, экономических и культурных процессов.

Программа разработана на основе нормативно-правовых актов и документов:

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. №1726-р);

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018г. №196 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Письмо от 18 ноября 2015 г №09-3242 Министерства образования и науки Российской Федерации «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;

- Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Хабаровском крае;

- Распоряжение Министерства образования и науки Хабаровского края от 26.09.19 г. № 1321. Об утверждении методических рекомендаций

«Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в городском, муниципальном районе Хабаровского края»

Развитие творческих способностей личности является ключевым требованием личностно ориентированной образовательной парадигмы.

- ТРИЗ позволяет развивать воображение, фантазию детей,
- ТРИЗ позволяет преподносить знания в увлекательной и интересной для детей форме, обеспечивает их прочное усвоение и систематизацию,
- ТРИЗ стимулирует развитие мышления дошкольников, проявление творчества, как детьми, так и педагогами.
- ТРИЗ работает на принципах педагогики сотрудничества, ставит детей и педагогов в позицию партнёров, стимулирует создание ситуации успеха для детей, тем самым, поддерживая их веру в свои силы и возможности.

Технология ТРИЗ, как универсальный инструмент используется на всех занятиях. Это позволяет формировать единую гармоничную, научно обоснованную модель мира в сознании ребенка, осуществить эвристическое обучение. Создается ситуация успеха, идет взаимообмен результатами, решение одного ребенка активизирует мысль другого, расширяет диапазон воображения, стимулирует его развитие.

Актуальность технологии ТРИЗ объясняется тем, что формирование творчески активной личности, обладающей способностью эффективно и нестандартно решать жизненные проблемы, закладывается в детстве и является условием последующего развития личности человека, его успешной творческой деятельности. В связи с этим перед детскими образовательными учреждениями встает важная задача развития творческого потенциала подрастающего поколения. Одним из направлений психического развития ребенка является развитие творческих способностей.

ТРИЗ технология, как никакие другие обеспечивает воспитание творчески развитых, инициативных, раскрепощённых детей, с высоким уровнем развития познавательных способностей. В ее основе лежит активный осознанный поиск детьми способов достижения результата на основе принятия ими цели деятельности и самостоятельного размышления по поводу предстоящих практических действий, ведущих к результату. Это способствует тому, что дети получают знания об объектах и явлениях не отдельно, а в системе имеющихся свойств и связей, выстраивая цепочки ассоциативных связей.

Особенность программы:

Традиционное обучение даёт ребёнку знания. Но сейчас нужны не столько знания, сколько умение оперировать ими. На первый план выдвигается задача формирования способности к активной умственной деятельности. Один из ведущих специалистов в области умственного воспитания дошкольников, Н.Н. Поддьяков справедливо подчеркивает, что на современном этапе надо давать детям ключ к познанию действительности, а не стремиться к исчерпывающей сумме знаний, как это имело место в традиционной системе умственного воспитания. Сегодня одним из приоритетных направлений педагогики является задача развития творчества. Обучение через творчество, через решение нестандартных задач ведёт к выявлению талантов, развивает способности детей, их уверенность в своих силах.

Элементы методики применяются в работе с детьми всех возрастных групп. Принцип проведения занятий - от простого к сложному. ТРИЗ учит детей творчески находить позитивные решения возникших проблем, что очень пригодится ребёнку и в школе, и во взрослой жизни. Даже самые обычные темы можно сделать интересными и увлекательными, если придать им принципиально новый вид. Дети скучают на занятии в том случае, когда их вынуждают к пассивности (сиди и слушай) или, когда в предлагаемом материале нет новизны (это я уже знаю). Поэтому основной задачей, которую должен ставить перед собой педагог, является не сообщение новых знаний, а обучение способам самостоятельного добывания информации, что возможно через поисковую деятельность, через грамотно организованное коллективное рассуждение, через игры и тренинги.

Учитывая это, занятия могут быть построены по следующим правилам:

- минимум сообщения информации, максимум рассуждений;
- оптимальная форма организации обсуждения проблемных ситуаций - мозговой штурм;
- системный подход (все в мире взаимосвязано, и любое явление должно рассматриваться в развитии);
- включение в процесс познания всех доступных для ребенка мыслительных операций и средств восприятия (анализаторов, причинно-следственных выводов и заключений, сделанных самостоятельно, предметно-схематичной наглядности и т.д.);
- обязательна активизация творческого воображения;

Тип программы: одноуровневый, уровень усвоения – стартовый, предполагает использование и реализацию общедоступных универсальных

форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

Форма объединения детей - кружок. Работа в кружке рассчитана для детей 6 – 7 лет. Состав группы - постоянный. Количество детей в группе до 15 человек.

Формы и режим занятий: Совместная деятельность с педагогом.

Форма организации детей на занятии: групповая.

Уровень усвоения программы: стартовый.

Структура занятий выстроена с учётом здоровье сберегающих, игровых технологий. Занятия проводятся при постоянной смене деятельности.

Программа рассчитана на один год обучения, по 1 НОД в неделю, продолжительность занятий 1 академический час длительностью не более 30 минут в соответствии с СанПиНом 2.4.1.2660-10

Непосредственная образовательная деятельность по решению задач дополнительного образования детей по программе «Сто фантазий в голове», проводится во вторую половину дня. Общее количество учебных часов в год - 36.

1.2. Цель программы

Способствовать развитию творческого воображения дошкольника, используя методы и приемы технологии ТРИЗ.

Задачи программы:

- развивать любознательность, фантазию дошкольников;
- развивать гибкость, подвижность, системность и диалектичность мышления;
- развивать умение анализировать объекты и ситуации: функции, противоречия, системные связи, происхождение, прогнозирование;
- развивать поисковую активность, стремление к новизне;
- развивать связную, логически правильную, аргументированную речь;

Основные принципы работы при реализации программы:

1. Уважение к ребёнку, к процессу и результатам его деятельности в сочетании с разумной требовательностью;
2. Комплексный подход при разработке НОД;
3. Системность и последовательность НОД;
4. Вариативность содержания и форм проведения НОД;
5. Наглядность;
6. Адекватность требований и нагрузок, предъявляемые к ребёнку в процессе занятий;

7. Постепенность и систематичность в усвоении и формировании школьно – значимых функций, следований от простых и доступных знаний к более сложным, комплексным;
8. Индивидуализация темпа работы – переход к новому этапу обучения только после полного освоения материала предыдущего этапа;
9. Повторность (цикличность повторения) материала, позволяющая формировать и закреплять механизмы реализации функции.

1.4 Перспективный план кружка «Сто фантазий в голове»

Календарно – тематический график программы

| Месяц | Дата | Тема и цель занятия | Форма проведения | Количество часов | Форма контроля |
|-------------------------------------|-------------|---|--|-------------------------|-----------------------|
| Сентябрь занятие 1 | | Повторение пройденного. Игра «Что изменилось» | Чтение, беседа, рассматривание | 1 | Вопросы наблюдения |
| Сентябрь Занятие е 2 | | Упражнение на противоречие. Работа по пятиэкранке. | Беседа, вопросы, игра | 1 | Вопросы наблюдение |
| Сентябрь Занятие е3 | | Упражнение «Что я вижу» «Отгадай, кого покажу» | Загадки, подвижная игра «Покажи бегущих человечков» | 1 | Вопросы, наблюдение |
| Сентябрь Занятие е 4 | | Игра «Раздели-Соедини» «Это Что- то Часть Чего- то» | Игра | 1 | Опрос наблюдение |
| Октябрь Занятие е 1 | | Упражнение «Назови признаки» «Нарисуй- что придумал» | Объяснение, обучение, игра | 1 | Наблюдение в игре |
| Октябрь Занятие | | Фантазирование. Игры с Волшебником | Чтение, игра | 1 | Наблюдение |

| | | | | | |
|----------------------|--|--|--------------------------|---|--|
| е 2 | | «Дели-Соедини» | | | |
| Октябрь Занятие 3 | | «Необычное в обычном» Упражнение «Назови признаки» | Игры, беседа | 1 | Вопросы, Анализ рисунков детей |
| Октябрь Занятие 4 | | Решение проблемных ситуаций. -«Что было бы если...» | Беседа, вопросы, игра | 1 | Обсуждение, наблюдение в ходе зарисовки |
| Ноябрь Занятие 1 | | Сказка-Задача. Маленькое в большом. | Чтение, игра | 1 | Наблюдение, вопросы |
| Ноябрь Занятие 2 | | Игра «Прятки» Изменение признаков. | Чтение, игра | 1 | Обсуждение прочитанного |
| Ноябрь Занятие 3 | | Времена года. Месяцы. Игра «Гирлянда слов на тему осень» | Чтение, обсуждение | 1 | Вопросы |
| Ноябрь Занятие 4 | | Игра а переключение внимания «Цвет, вес, размер» «Изобразите картинку» | Театрализация | 2 | Наблюдение |
| Декабрь Занятие 1 | | Игра «Теремок»(все деревянное) Упражнение «Кляксы» | Театрализация | | Наблюдение |
| Декабрь Занятие 2 | | Упражнение «Что в мешке у Деда Мороза»? Физминутка «Великаны- Крошки» Нарисуй то, что представил. | Чтение, обыгрывание | 1 | Наблюдение |
| Декабрь Занятие | | Игра «Прятки» Выделение признаков. | Чтение, обыгрывание | 2 | Вопросы |

| | | | | | |
|----------------------|--|---|------------------------------------|---|-----------------------------|
| е 3 | | Изменение признаков. | | | |
| Декабрь Занятие 4 | | Упражнение на метод «Эмпатия» -Я дерево, цветок, котенок, щенок | Беседа, путешествие | 1 | Наблюдение |
| Январь Занятие 1 | | Упражнение «Кляксы» Практическое задание – «Оживи кляксу» | Упражнение Практическое задание | 1 | Наблюдение |
| Январь Занятие 2 | | | | 1 | Вопросы, анализ |
| Январь Занятие 3 | | «Что в мешочке-отгадай» Называть ощупывая признаки предмета. | Игра «Чудесный мешочек» | 1 | Анализ рисунков детей |
| Январь Занятие 4 | | Игра «Да-Нет» Составление (сочинение загадок о знакомых предметах) | Игра, сочинение. | 1 | Наблюдение, анализ рисунков |
| Февраль Занятие 1 | | Игра на воображение «На что похож камень» Обведи «камень»-дорисуй до образа. | Упражнения Практика | 1 | Вопросы, наблюдение |
| Февраль Занятие 2 | | Путешествие «Капельки» (круговорот воды в природе + ММЧ) | Работа по 9-экраннику ММЧ | 1 | Беседа в конце занятия |
| Февраль Занятие 3 | | «Чем похожи-чем отличаются» | Упражнения на сравнения | 1 | Наблюдения |
| Февраль Занятие 4 | | Проблемный диалог об отличительных признаках живого. | Игра «Да-Нет» (живая природа) | 1 | Вопросы |
| Март | | «Четвертый | Игра. | 1 | Наблюдение в |

| | | | | | |
|---------------------|--|---|--|---|--|
| Занятие 1 | | лишний» (школьные принадлежности) | | | игре |
| Март Занятие 2 | | «Замри-отомри» «Другая точка зрения». | Чтение, фантазирование, драматизация | 1 | Наблюдение за детьми в театрализованной деятельности |
| Март Занятие 3 | | «Быстро-Медленно» | Чтение, Зарисовка | 1 | Наблюдение |
| Март Занятие 4 | | «Придумаем новый дом» | Работа по морфологической таблице | 1 | Наблюдение |
| Апрель Занятие 1 | | «Нарисуй, отгадаем» помощью ММЧ | Рисование С помощью ММЧ | 1 | Анализ рисунков |
| Апрель Занятие 2 | | «Чем отличаются похожие» | Сравнение | 1 | Вопросы |
| Апрель Занятие 3 | | «Было так-Стало наоборот» | Сочинение | 1 | Анализ ответов детей |
| Апрель Занятие 4 | | «Путаница времени». Что сначала, что потом, все наоборот. Чтение небылиц. | Игра Чтение | 1 | Анализ ответов детей |
| Май Занятие 1 | | «Сказка по «Волшебному экрану» | Работа с системным оператором | 1 | Наблюдения, вопросы |
| Май Занятие 2 | | «Чем похожи различные» Упражнение «Раскраска» | Проблемные ситуации | 1 | Анализ ответов |
| Май Занятие 3 | | Рисование загадок. Фантазирование. | Проблемные вопросы | 1 | Анализ ответов на вопросы |

| | | | | | |
|--|--|--------------------------------------|------|---|-----------------------------|
| Май Занятие 4 | | «Необычное животное» («капельки») | Игра | 1 | Диагностика (приложение) |
|--|--|--------------------------------------|------|---|-----------------------------|

Перспективный план на 2021-2022 учебный год.

Сентябрь

1. Повторение пройденного.

*Игра «Да Нет» (береза)

Цель: учить детей классифицировать объекты природного мира по заданным признакам.

*Чтение стихотворений об осени. Почему опадают листья.

*Рассматривание «Дерево (береза)» на Волшебном экране.

*Что бывает деревянным?

2. **Системный лифт** (Лягушка, цыпленок, человек, бабочка, цветок). Набор картинок. Загадки об этих объектах.

Цель: закреплять знания об этапах развития (роста) объекта.

3. Обучение составлению сравнений.

* «Какой объект»? (воспитатель называет слово (либо отгадывают с помощью загадки), а дети перечисляют признаки названного предмета))

Цель: учить детей выделять разные признаки в объекте.

*«Цепочка»

Цель: учить детей выделять разные признаки в объекте.

*«Угадай по описанию».

Цель: учить детей по названным признакам определять объект.

*«Выбери признак, который есть у других объектов»

Цель: учить детей выделять характерные и специфичные признаки объектов.

4. *«Давай поменяемся»

Цель: учить детей переносить признаки одного объекта на другой и объяснять практическое использование нового объекта.

*«Необычный подарок»

Цель: закреплять умение переносить признак одного объекта на другой и объяснять практическое использование нового объекта.

*«Невпопад»

Цель: учить объяснять несвойственные объекту действия.

*Игра «1,2,3 ко мне беги» (воспитатель называет разные признаки различных объектов)

* «Что такое же у другого объекта?»

Цель: учить детей выделять признаки объекта (функция, части). Учить составлению загадок по моделям «Как, ...», «Но не...».

Октябрь

1. МФО (метод фокальных объектов)

Цель: систематизировать представления о свойствах объектов. Закреплять умение переносить основные качества объекта на другой. Учить придумывать новое, видоизмененное, или подобное реальному объекту.

Придумывание сказки о предмете, который рассматривается, определяя его качественные признаки.

2. *Игра «Да нет» (книга). Закреплять умение задавать вопросы последовательно, постепенно сужая круг поиска.

*С.О (системный оператор)

Цель: развивать внимание, наблюдательность, обучать построению причинно-следственных цепочек; развивать навыки прогнозирования и фантазирования.

На примере «Книга»

*Просмотр презентации «Откуда книга к нам пришла?»

3. Обучение рифмованию

* Складушки -ладушки.

Учить подбирать рифмующиеся между собой слова.

*Составь рифму.

Цель: учить детей составлять два рифмующихся между собой предложения.

4.Герои сказок на «Волшебной дорожке» (Дорожка времен года).

Игра «Теремок» (закреплять умение подбирать слова на заданную тему (например: все деревянное, все металлическое, все кто умеет летать, все кто плавает).

Ноябрь

1. ММЧ (твердые)

Цель: закреплять знания о МЧ, о том, что все предметы состоят из маленьких частей –(молекул). Закреплять знания о твердых веществах, умение зарисовывать предметы с помощью МЧ. Развивать воображение, умение инсценировать.; развивать познавательный интерес.

Игра «Назови твердое» - пройди в воротца.

Инсценировка «Маленькие человечки».

2. ММЧ (жидкие)

Цель: закреплять знания о том, что вода, может быть, в трех разных агрегатных состояниях.

Формировать умение зарисовывать «картинку» с помощью МЧ.

Сравнение твердых и жидких веществ.

Моделирование ситуаций.

3. ММЧ «Газообразное.

Работа с карточками. Превращения. (умение инсценировать, превращаясь в МЧ).

Назови «газообразное»-пройди через воротца. Беседа о мыльных пузырях (подбор прилагательных, свойства)

Закреплять умение зарисовывать объект с помощью МЧ. Газообразные человечки на «Волшебной дорожке» (разные стихии).

4. Знакомство с новым вариантом игры «Да-Нет» (ребенок в роли ведущего, дети вместе загадывают объект.

Закреплять умение самостоятельно задавать последовательно вопросы, постепенно сужая круг поиска.

Декабрь

Продолжение работы по знакомству с волшебниками.

1. «Волшебник Размера»

«Какого Волшебника мы пригласим?»

Цель: учить детей использовать **прием преобразования размера** для решения проблемной ситуации. Самостоятельное составление детьми проблемных ситуаций, которые можно решить с помощью **преобразования размера**. Совместно с детьми придумывание ситуаций, в которых смог бы помочь Волшебник Размера. Учить зарисовывать схематично сказочный сюжет.

2. «Волшебник «Дробление-Объединение-чудесные преобразования»

Цель: совместно с детьми придумывание ситуаций, в которых смог бы помочь Волшебник **Дробление-Объединения**. Учить зарисовывать схематично сказочный сюжет. Учить определять части и целое у объекта и менять их местами. Самостоятельное составление детьми проблемных ситуаций, которые можно решить с помощью **Волшебника «Дробление-Объединение»**

3. Волшебник «Замри-Отомри»

Цель: закреплять представления о многообразии мира, о том, что есть объекты подвижные и статичные. Объяснять детям возможности Волшебника **«Оживления-Окаменения»**. Закреплять умение инсценировать, показывать мимикой, жестами, движениями. Учить самостоятельно придумывать ситуации с использованием волшебника.

Провести придуманных героев по «Цветной дорожке». Развивать речь, творческое воображение.

4. Волшебник «Наоборот» и «Меняем порядок»

Цель: закреплять умение выявлять свойства объектов и заменять их на противоположные и решать проблемные ситуации, возникшие в результате изменений. Придумывать, как практически можно использовать преобразованный объект.

Нарушение логической последовательности хода событий. Побуждать детей к составлению фантастических рассказов.

Январь

Обучение основным мыслительным действиям диалектического характера.

1. «Маятник»

Цель: учить выделять противоречивые свойства объекта. Называть положительные и отрицательные свойства выбранного объекта.

2. «Перевертыш»

Цель: учить детей объяснять любое событие с точки зрения «хорошо-плохо», сначала хорошо, а потом эта же ситуация плохо (для кого?). «Хорошо-Плохо» дружит с много-мало. Продолжать учить детей находить взаимосвязи и причинно-следственные отношения на основе перехода количественных изменений в качественные.

3. **Чтение** книги «От кареты до ракеты». Рассматривание объекта «Ракета» на «Волшебном экране. Обобщать представление детей о прошлом различных объектов.

4. «Чудесный мешочек».

Цель: учить ощупывать предмет, описывать свои ощущения, использовать карточки «Наши помощники» (рука, глаза, уши, язык). Развивать тактильную память, внимание, речь. Учить зарисовывать опыт ощупывания. Использовать карточку «?» И «!».

Февраль

Обучение установлению системных связей.

1.*«Мои друзья»

Цель: упражнять детей в умении выделять у объекта заданный признак. Брать на себя роль объекта материального мира.

2.*«Что было-что будет»

Закреплять знания детей о прошлом, настоящем и будущем предметов. Развивать ретроспективный и перспективный взгляд на вещи. Умение находить картинки к заданному времени(настоящее, прошлое, будущее).

3.* «Из прошлого в будущее» (река времени). Умение отгадывать загадки.

Цель: ориентировать детей в эволюции современных предметов рукотворного мира.

3. «Кольца Луллия»

Март

1. Закрепление МФО.

Моделирование аромо - лампы, кулонов при помощи МФО.

Цель: обогатить знания детей о материалах (их свойствах), из которых изготавливаются предметы и аромолампы. Создать свои аромолампы с применением МФО. Развивать критичность мышления, направленную на выявление недостатков придуманных образов (в игре «Хорошо-плохо»)

Развивать гибкость мышления, учить снимать психологическую инертность при работе со словом.

Ход с 59 Т.В. Пристяжная «ТРИЗ- педагогика: Развиваем мышление дошкольников.

2. Игра «Что сначала, что потом».

Учить самостоятельно выстраивать последовательно картинки, используя системный лифт.

3. «Природа или человек»

Цель: закреплять знания о предметах природного и рукотворного мира. Отгадывание загадок.

4. Игра «Ты моя частичка»

Цель: развивать умение классифицировать объекты живой природы. Рукотворного мира.

(взрослый называет одну часть, дети – как можно больше объектов живой природы, объектов рукотворного мира).

Апрель

Обучение детей составлению рассказов по картине.

1. Игры с «Подзорной трубой», «Ищу родственников»

Цель: обучать детей мыслительным действиям, ведущим к перечислению изображений на картине (дробление, моделирование, группировка по какому либо признаку, выявление главных объектов)

2. «Сравни по форме»

Цель: учить детей в сравнении объектов по цвету, форме, материалу. Учить производить сравнение данных признаков.

3. «Найди самое удачное название картины»

Цель: обучать детей мыслительным действиям, ведущим к объяснению смыслового содержания картины. Учить составлять разные варианты рассказов. Вспомнить пословицы и поговорки. Особое внимание уделить логическим связкам текста.

4. Игра «Да нет» (сказочный герой).

Цель: познакомить с новой «Да-нет», учить отгадывать сказочного героя по определенным вопросам, постепенно сужая круг поиска.

Май

1. Игра «Гирлянда»

Цель: учить подбирать слова на разные темы быстро, уверенно. Помогать товарищам. Развивать умение сдерживать ответ.

2. Работа по СО (Волшебный экран).

Цель: закреплять знания детей о каком-либо конкретном объекте (чайник), путешествуя с ним по кармашкам 9 экранника. Развивать память, мышление.

3. Морфологический анализ. Придумаем новый необычный дом.

Цель: активизировать мышление детей, систематизировать знания детей о составных частях объекта и их вариантах. Развивать воображение.

4. Итоговое занятие.

Цель: обучать приемам сочинения загадок, развивать умение сравнивать и обобщать, развивать навыки фантазирования; активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.

Ход: с. 64 С.Гин «Занятия по ТРИЗ в д.с»

1. «Другая точка зрения»

Цель: систематизировать представления детей о жанре сказки, познакомить с приемом описания объектов с другой точки зрения; развивать эмпатию.

Ход: с.66 С.Гин «Занятия по ТРИЗ в д.с.»

1.5 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

- будут сформированы и развиты любознательность, фантазия дошкольников;
- сформируется гибкость, подвижность, системность и диалектичность мышления;
- сформируется умение анализировать объекты и ситуации: функции, противоречия, системные связи, происхождение, прогнозирование;
- будет развита поисковая активность, стремление к новизне;
- будет развита связная речь, логически правильная, аргументированная.

К концу обучения воспитанники будут уметь:

Задавать вопросы, знать свойства, качества и функции предметов; обладать речевым творчеством и креативностью. Используемые игры, способствуют психологическому раскрепощению детей, помогают устранить боязнь неправильного высказывания.

У детей повысится познавательная активность и интерес; детские ответы станут более нестандартными и раскрепощенными; Работы детей будут отличаться более творческой направленностью и выразительностью. В большей степени проявятся познавательная активность: дети с удовольствием начнут рассматривать и читать энциклопедии, проявят желание участвовать в проектной, исследовательской деятельности.

Дети смогут свободно вести беседы на интересующую тему, анализировать произошедшие события, делать выводы и умозаключения.

Смогут самостоятельно составлять новые сказки, рассказы, придумывать фантастические истории.

Будут способны самостоятельно разрешать противоречия (иногда с помощью взрослого), свободно оперируя приемами разрешения противоречий, находить выход из сложившейся ситуации.

Сформируется системное видение мира.

Раздел 2. «Комплекс организационно – педагогических условий»

2.1. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Программу реализует воспитатель высшей квалификационной категории. Созданная пространственно – предметная среда, позволяет обеспечить психологический комфорт для каждого ребёнка, создать возможности для развития познавательных процессов, речи и эмоционально – волевой сферы.

Материально-техническое обеспечение: Материально-техническое

1. Столы, стулья
2. Магнитная доска
3. Доска для 9-экранника
4. Набор картинок к 9-экраннику
5. Герой - «Почемучка»
6. Игры по ММЧ (метод маленьких человечков), карточки с заданиями, наборы схематических изображений МЧ
7. Разные виды «дорожек» («Герои сказок на волшебной дорожке», «Цветная дорожка», «Дорожка времен года», «Дорожка геометрических фигур» + наборы картинок к дорожкам.
8. Альбом Почемучки, для зарисовки опытов с использованием ММЧ
9. «Системный лифт» + наборы картинок к системному лифту
10. Игра «Рукотворный и природный мир» +наборы карточек к игре
11. Игры на развитие творческого воображения: «Что в мешочке?», «На что похожи камешки, облака?», «Дорисуй до образа», ...
12. Игра «Этапы развития» (бабочка, дерево, лягушка, рыба, цыпленок)
13. Герои «Волшебники» («Волшебник времени», и др.)

Информационное обеспечение:

При подготовке педагог широко использует интернет ресурсы, фото- и видеоматериалы

2.2. Методическое обеспечение программы

Методические условия:

- дидактический материал: демонстрационный и раздаточный.

Методы, в основе которых лежит способ организации образовательной деятельности:

- словесный (беседа, рассказ, диалог с игровыми персонажами; объяснение; описание; сказка; уточнение; стимулирование и коррекции (поощрение, похвала, соревнование, оценка, самооценка, саморефлексия);
- наглядный (показ мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу и др.)
- практический (выполнение работ по инструкционным картам, схемам и др.) Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:
- объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию
- репродуктивный – дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности
- частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом - исследовательский – самостоятельная творческая работа детей.
- Игровой прием.
- Практический прием.

Эффективность кружка достигается через использование современных образовательных технологий. В работе наряду с ТРИЗ технологией используются следующие технологии обучения:

- здоровье сберегающие технологии (психогимнастика, физкультминутки на укрепление мышц глаз, шеи, позвоночника);
- проблемное обучение (использование упражнений, позволяющих найти самостоятельный путь решения);
- технологии личностно-ориентированного подхода (дети получают задания соответственно своему индивидуальному развитию);

Для успешной реализации программы подготовки детей к школе используются различные **педагогические технологии**:

игровые - ведущей деятельностью для детей дошкольного возраста является игровая;

информационно-коммуникационные – обеспечивают наглядность, доступность, устойчивый интерес к познанию нового, представляют новые возможности добычи информации;

технологии деятельностного метода, развития критического и творческого мышления, которые обеспечивают самостоятельный поиск новых знаний на основе имеющихся знаний и опыта ребёнка.

Формы контроля образовательных результатов и оценочные материалы

Формы подведения итогов:

- проведение «Дня открытых дверей» для родителей; Открытое занятие для педагогов МДОУ. Собрание для родителей.
- **Способы определения результативности:**
 - наблюдение за детьми, беседы индивидуальные и групповые, а также беседы с родителями;
 - формирование навыка слушателя: ответы на вопросы по тексту, иллюстрирование текста;
 - взаимодействие в коллективе: игры, наблюдение.
 - **Диагностика**(приложение 3).

2.3. Формы промежуточного контроля

В соответствии с целями и задачами программы, предусмотрено проведение мониторинга и диагностического исследования детей, используя такие форму как:

- наблюдения
- беседы
- творческие задания
- анализ детских ответов
- анализ детских вопросов
- анализ рисунков;

Формы отчетности образовательных результатов:

- видеозапись образовательной деятельности;
- табель посещаемости кружка;
- открытое занятие в рамках «Дня открытых дверей» для родителей;

-посещение занятий родителями

Оценочные материалы:

Мониторинг знаний и умений детей проводится на основе диагностики игр по ТРИЗ-технологии (Приложение 3)

Список литературы:

1. С.Гин «Занятия по ТРИЗ в детском саду».
2. Т.В Пристяжная ТРИЗ педагогика: «Развиваем мышление дошкольников»
3. Шустерман «Приключения колобка, или наука думать для больших и маленьких.
4. Т.В.Владимирова «Шаг в неизвестность» (методика ознакомления дошкольников с явлениями неживой природы)
5. Т.А Сидорчук «Я познаю мир» (методический комплекс по освоению детьми способов познания).
6. А.М Страунинг «Росток» (Программа по ТРИЗ-РТВ для детей дошкольного возраста)

Приложения:

Приложение 1 Консультация для родителей.

Приложение 2 Картотека игр технологии ТРИЗ.

Приложение 3 Диагностический материал.

Приложение 4 Методы ТРИЗ и их характеристики.

Приложение 5. Оснащение.

Приложение 1

Консультация для родителей

«Метод Маленьких Человечков» технологии ТРИЗ (теория решения изобретательских задач).

Метод МЧ помогает реализовать задачи для раскрытия творческого потенциала дошкольников. На первый взгляд, может показаться сложным, но, если разобраться, уверяю – это очень увлекательно, интересно, результативно. Как для детей, так и для педагога. В работе со старшими дошкольниками я применяю метод **«Моделирование маленькими человечками»** позволяющий наглядно увидеть и почувствовать природные явления, характер взаимодействия предметов и их **элементов**

В дошкольном возрасте процесс *познания* у ребенка происходит эмоционально -практическим путем. Каждый дошкольник-маленький исследователь, с радостью и удивлением, открывающим для себя окружающий мир. Ребёнок стремится к активной деятельности, надо способствовать его дальнейшему развитию. Поэтому важным считаю применение методов и приёмов ТРИЗ, для развития фантазии, речи, научить их мыслить системно, понимать происходящие процессы в природе.

Перед собой я поставила следующие задачи:

-Познакомить с ММЧ

-Побудить к использованию метода «Моделирование маленькими человечками» в совместной деятельности родителей с детьми;

- Активизировать и поддерживать творчество родителей.

МЕТОД МАЛЕНЬКИХ ЧЕЛОВЕЧКОВ

помогает формированию диалектических представлений о различных объектах и процессах живой и неживой природы, развивает мышление ребенка, стимулирует его любознательность. В играх и упражнениях с МЧ развиваются воображение и фантазия, следовательно, создается почва для формирования инициативной, пытливей творческой личности.

1 этап

При знакомстве с Маленькими человечками помогает волшебник Физикус, который рассказывает детям сказку:

„Сказка про маленьких человечков“

(чтение сказки сопровождается показом схем)

Жили-были маленькие человечки, и отправились они гулять по белу свету. Они были такие маленькие, что их никто не замечал. Им так стало обидно, что они стали топтать ногами и кричать, но их все равно никто не видел. Тогда один из них предложил: „ Давайте возьмемся крепко за руки и пойдем из этой страны, где нас никто не замечает. " Так они и сделали. Но тут вот что случилось. Только они взялись крепко за руки, как все их увидели. „Посмотрите, какая большая гора, какой твердый камень, какое прочное стекло, железо и дерево",- говорили все вокруг. „Что это с нами случилось,- удивились человечки, мы стали деревом, металлом, стеклом и

камнем". Им стало так хорошо и весело, что они захлопали в ладоши. Но как только они перестали держаться за руки, с гор побежала вода. „Значит, если мы будем крепко держаться за руки, то будем твердыми веществами, а если будем просто стоять рядом, то будем жидкостями”, - сказали человечки.

А самые непослушные человечки не хотели держаться за руки и рядом стоять не хотели. Они стали бегать, прыгать, кувыркаться и превратились они в воздух, дым над костром и в запах маминых духов.

Так теперь и живут маленькие человечки.

В твердых веществах они крепко держатся за руки, и чтобы их разъединить, нужно приложить усилие.

В жидкостях они стоят рядом друг с другом. Эта связь непрочная, их можно разъединить (например, перелить воду)

В газообразных веществах они бегают и прыгают. Они могут жить в различных запахах, пузырьках.

Педагог: С чего предлагается начать работу для знакомства с человечками.

Работа начинается с предварительной беседы, я рассказываю, что все предметы состоят из частей, и предлагаю назвать, из каких частей состоит, **например, кирпич, бумага, мыло, проволока, камень и т.д.** Обычно дети дают такие ответы: «Кирпич состоит из маленьких кусочков кирпича», «Мыло состоит из маленьких кусочков мыла» ...

Обобщая ответы детей, я указываю, что эти маленькие частицы, из которых состоят вещества, называются «молекулы». Можно сказать, что кирпич состоит из молекул кирпича, вода - из молекул воды, бумага - из молекул бумаги...

-О молекулах вы подробно узнаете, когда будете учиться в школе. А пока вы маленькие, вместо слова «молекулы» мы будем говорить «маленькие человечки».

Сейчас мы отправимся с вами в страну маленьких человечков.

город *«Твёрдых человечков»*

Игра «Назови твёрдое»

(игра с мячом)

Задача участников: назвать различные твёрдые предметы. Кто ошибся или повторил- тот выходит из игры. Только важно помнить, что-твердое-то то, что не жидкое.

-Ну что, мы побывали в городе твёрдых человечков, теперь отправляемся дальше.

Вот мы с вами прибыли в город **«Жидких человечков»**

Давайте дорогие друзья поближе познакомимся с жидкими человечками. Кто же они такие?

В этом городе человечки ведут себя по - разному в разные времена года.

Зимой они превращаются в лёд «человечки крепко держатся за руки. Когда наступает весна, становится тепло, они опускают руки, перестают держаться, и превращаются в жидкость. Это «жидкие человечки», которые легко могут перемещаться.

-Что бывает жидким? (вода, сок, компот, кефир. ...)

-Что же умеют делать жидкие человечки? (течь, капать, переливаться, разливаться, ...)

Педагог: Давайте немного разогреемся и поиграем.

Игра «Замри»

Правила: дети свободно перемещаются по группе. Когда воспитатель подает сигнал (бубном или колокольчиком), они превращаются в «ледяных», т.е. должны замереть –«замерзнуть», повторный сигнал – «растаяли».

Педагог: Давайте теперь оправимся в город *«Газообразных человечков»*

Газообразных человечков можно почувствовать, если подуть на ладошку.

Эти «человечки» очень подвижны, они могут бегать в воздухе в разные стороны, кто куда захочет. Воздух состоит их «человечков газа».

Некоторых «газовых человечков» можно увидеть, когда кипит вода, она превращается в пар, который хорошо виден.

Педагог: Жители того города очень любят двигаться, давайте и мы с вами поиграем.

Подвижная игра «Маленькие человечки»

дети выступают в роли маленьких человечков и показывают, в каком веществе какие человечки живут. Воспитатель говорит:

камень - дети берутся за руки,

сок - дети становятся рядом друг с другом, соприкасаясь локтями,

воздух - дети отбегают друг от друга, болтая при этом руками и ногами и т. д.

2 этап

Педагог: Работа с карточками «Маленьких человечков»

Педагог подготавливает набор карточек, где символически изображены маленькие человечки:

Педагог предлагает рассмотреть модели и предлагает ответить, что это такое может быть.

| Примеры карточек | Объяснение карточки | Варианты ответов |
|-------------------------|---------------------------------|---|
| | Что-то жидкое на чем-то твердом | Лужа на асфальте, роса на ветке, слеза на щеке и д. |
| | Что-то жидкое в чем-то твёрдом | Чай в стакане, бутылка молока, чернила в стакане, вода в бассейне и др. |

| | | |
|--|-----------------------------------|--|
| | Что – то твердое на твердом | Камень на земле, конфета на столе, и др. |
|--|-----------------------------------|--|

Скажите, что можно изменить во второй схеме, чтобы это была не бутылка молока, а бутылка лимонада? (добавить «газообразных человечков»)

3 этап

Дети превращаются в маленьких человечков и изображают, например, дерево (обсуждается, из каких частей состоит дерево, распределяются роли, сначала с помощью воспитателя, а затем, самостоятельно)

- Сначала надо построить ствол - выбирают дети, которые после обсуждения, выяснив, что ствол твердый, берутся крепко за руки, затем, выясняется, что еще есть в дереве – сок, выбирают детей, которые встают в середину, и ставят руки на пояс.

Аналогично, строят модель бутылки с соком, с лимонадом, пружины и резинки.

4 этап

Работа с карточками МЧ

1. Показываю карточку, дети придумывают предметы (что может быть, например, круглым и твердым, квадратным и твердым) ...

2. Игровые задания.

- Белочка хочет поставить цветы в вазу, помогите ей выбрать нужную. Объясните, почему выбрали эту.

- Слоник хочет поиграть в кубики, помогите выбрать нужный мешочек.

- Мышонок хочет запустить воздушного змея, что ему может помочь?

3. Карточки-превращения

* Было твердым, стало жидким, что это может быть?

Найти нужную карточку, и выставить на доске.

* Было жидким, стало твердым.

*Было жидким, стало газообразным.

4. Подбор карточек к изображениям – аквариум с камнем в воде, и аквариум с камнем без воды,

5. В свободное время игры с карточками, моделирование каких-либо объектов.

6. Рисование с помощью маленьких человечков, загадки друг другу.

5 этап

На последнем этапе, вводим знаки плюс и минус.

Провести с детьми опыт:

Два стакана с водой, в один стакан опускаем кубик, что будет с кубиком? Он не растворится, рисую на доске схему.

Во второй стакан с водой бросаю кубик сахара, как думаете, что произойдет? Показываю схему, объясняю знаки плюс и минус.

Приложение 2

Картотека игр ТРИЗ

«Что умеет делать»

(проводится с середины 2 младшей группы)

Правила игры: Объект отгадать с помощью «Да-нетки» или загадки.

Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

Ход игры:

Воспитатель: Что может слон?

Дети: Слон умеет ходить, дышать, расти. Слон добывает себе пищу, перевозит грузы, людей, выступает в цирке. Он помогает людям в хозяйстве: бревна даже таскает

«Чем был – тем стал»

(проводится с начала средней группы)

Правила игры: Ведущий называет материал, а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют ...

Ход игры: При уточнении понятия относительности размера

Воспитатель: Это было маленьким, а стало большим.

Дети: Был маленьким медвежонком, а стал взрослым медведем.

Воспитатель: Было деревом, а стало... Чем может стать дерево?

Дети: Домиком для берлоги, домик для бобра, берлога для медведя.

«Раньше – позже»

(проводится со 2 младшей группы)

Правило игры: Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом.

Ход игры:

Воспитатель: посмотрите, какая медведя сделана берлога? *Дети:* Большая, крепкая, добротная.

Воспитатель: Она всегда была такой? Что с ней было раньше? *Дети:* Ее не было, росли деревья.

Воспитатель: Правильно, а еще раньше? *Дети:* Росли маленькие ростки.

Воспитатель: А еще раньше? *Дети:* Семечки в земле.

Воспитатель: А что будет с берлогой потом? *Дети:* Она развалится, сгниет, смешается с землей.

«Где живет?»

(проводится со 2 младшей группы)

Правила игры: Ведущий называет предметы окружающего мира. В средней группе это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. дети называют среду обитания живых объектов.

Ход игры:

Воспитатель: Посмотрите, сколько здесь картинок! Выберите себе любую!

Воспитатель: Где живет медведь? *Дети:* в лесу, зоопарке.

Воспитатель: а еще? *Дети:* в мультиках, в книжках.

Воспитатель: Где живет собака? *Дети:* в конуре, если она дом охраняет. В доме, прямо в квартире. А есть собаки, живущие на улице – бродячие.

«Хорошо – плохо»

(проводится со 2 младшей группы)

Правила игры: Ведущим называется любой объект, явление, у которого определяются положительные и отрицательные свойства.

Вопросы задаются по принципу: «что-то хорошо – почему?», «что-то плохо – почему?» - идут по цепочке.

Ход игры:

Воспитатель: Лиса – это хорошо. Почему?

Дети: Потому что она красивая, пушистая, мягкая, рыженькая.

Воспитатель: Лиса – это плохо. Почему?

Дети: Потому что ворует кур и гусей, ест мышек и зайчиков.

«Теремок»

(проводится со средней группы)

Правила игры: детям раздаются различные предметные картинки. Один ребенок выполняет роль ведущего. Сидит в «теремке». Каждый проходящий в «Теремок» сможет туда попасть только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются: «Тук-тук. Кто в теремочке живет?»

Примечание: В ходе игры ведущий может менять установки: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты похож на меня». Или: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты отличаешься от меня». Похожести и различия могут быть по функции (по назначению предмета), по составным частям, по местонахождению или видовой принадлежности.

Ход игры: Похожести у объектов живого мира.

Дети: Тук-тук. Кто в теремочке живет?

Ведущий: Это я, лиса. А ты кто?

Дети: А я волк, пусти меня к себе!

Ведущий: Пущу тебя к себе, если скажешь, чем ты лиса, похожа на меня, волка.

Дети: И ты, и я – дикие животные. У нас одинаковое строение: есть 4 лапы. Туловище, голова, 2 уха, шерсть, мы относимся к природному миру, живой природе. Мы живые, поэтому дышим и т.д.

Различия у объектов живого мира

Дети: Тук-тук. Я заяц. Кто в теремочке живет? Пусти меня к себе!

Ведущий: Это я – белка. Пущу тебя к себе, если скажешь, чем мы с тобой отличаемся.

Дети: Заяц немного больше белки. У нас разный окрас (белка рыженькая, а заяц – зимой белый, а летом – серый), у нас разное питание (белка питается орешками, грибами сухими, а зайчик – травкой, корой деревьев, морковкой); белка живет на дереве в дупле, а заяц бегаёт по земле.

Игра «Фантазия»

Цель: развивать умение находить ресурсы предметов, заменять их на другие предметы.

Ход: Ребята. Представьте себе, если на земле исчезнут ... - все пуговицы. Чем их можно заменить? (липучками, кнопками, крючками, замками).

- все учебники
- все спички
- ручки
- ластики.

Игра «Назови часть предмета»

(со 2 младшей группы)

Цель: учить «разбирать» любой объект на составляющие части.

Ход: Ведущий бросает кому-то из детей мячик и говорит слово (предмет):
- ДОМ.

Ребенок, поймав мяч, должен быстро назвать какую-то часть этого объекта:
- КРЫША (крыльцо, дверь, окно, чердак, подвал...)

Игра «Что в чем?»

(со 2 младшей группы)

Цель: учить детей по определению подсистемы выстраивать систему.

Ход: - Ребята, кнопка часть чего? (звонка, куртки, листочка, баяна).

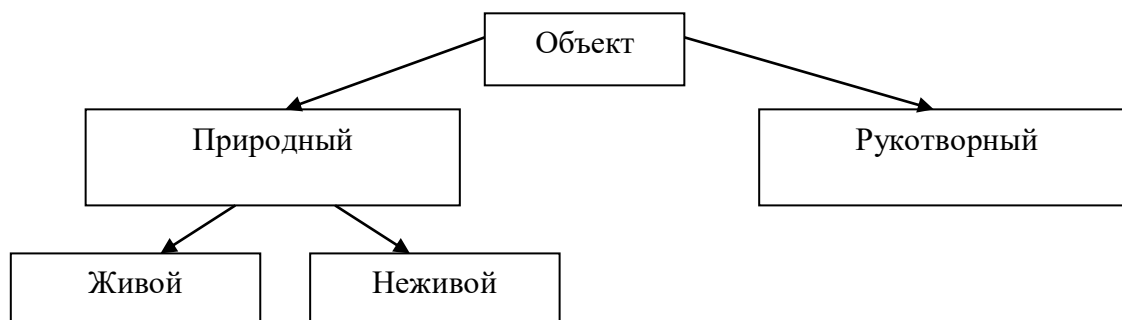
- листочек (деревя, тетради, книги, календаря, папки).
- Лампочка (комнаты, прибора, видеокамеры, столба, настольной лампы).
- экран (телевизора, компьютера, системного оператора, рентген аппарата, окна, зеркала, диафильма).

Дети должны назвать не менее 5 систем.

Игра «Да – нет ка» на загаданное слово.

Цель: классификация объектов, учить находить задуманный предмет, отсекая лишние признаки.

Ход: Ведущая загадывает предмет. Дети задают вопросы. Ведущий должен научить детей задавать вопросы по определенной схеме (схема в мозгу ребенка)



Примечание:

1. ведущий не должен принимать ответы по перечислению объектов.
2. Необходима «остановка» для обобщения ответов детей.
3. Загадываются объекты реального мира

Игра «Что это такое?»

(со 2 младшей группы)

Цель:развивать ассоциативное мышление.

Ход:На доске или листе бумаги взрослый рисует любую геометрическую фигуру или схематическое изображение. Задаёт вопрос детям:

-Что это такое? Или На что похоже?

Дети называют предмет, на который похоже это изображение.

Воспитатель говорит: - Нет! Это не ...

Затем воспитатель подрисовывает еще какие-либо части и опять спрашивает: «Что это?». Дает отрицательный ответ детям и вновь дорисовывает части и т.д.

Игра «Что было бы, если убрать часть?»

(со средней группы)

Цель:Учить «разбирать» любой объект на составляющие части

Ход:Ведущий называет объект, дети говорят его составляющие части.

Ведущий убирает какую-либо часть и просит объяснить, что будет с объектом.

Например, -У велосипеда убрать руль (спинку). Что хорошего (плохого)?

Игра «Кем был раньше?»

(со средней группы)

Цель:учить называть прошлое предмета.

Ход: Цыпленок (яйцом), лошадь (жеребенком), корова (теленком), дуб (желудем), рыба (Икринкой), яблоня (семечком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей, хлеб (мукой), шкаф (доской), велосипед (железом), рубашка (тканью), ботинки (кожей), дом (кирпичиком) сильный (слабым).

Игра «Узнай меня»

Цель:учить описывать предмет, не называя его.

Ход:Сначала взрослый называет свойства какого-либо предмета, а дети отгадывают.

Затем можно ребенку предложить описать какой-нибудь предмет, а все дети отгадывают.

Например, - Я круглый, большой, сверху зеленый, а внутри красный, бываю сладким и сочным. (Арбуз)

- Я холодная голубая и зеленая, меня много, а бывает мало. Во мне разные живут. Меня люди любят. (Речка).

Игра «Переверание сказки»

(с подготовительной группы)

Цель:учить детей заменять сюжет сказки, что позволит по-новому взглянуть на привычные сюжеты; разрушить стереотипы.

Ход:Воспитатель рассказывает детям знакомую сказку правильно, а дети по ходу ее «перевирают».

Например, Сказка «Царевна-лягушка».

-Было у отца 3 сына. (не 3, а 20)

-Однажды собрал их царь и говорит: «Пора вам жениться!» (В лес по грибы идти.)

-Сыновья отвечают: «А где нам жен искать?» (грибы искать)

-Возьмите по стреле, выйдите в чисто поле. Куда стрела упадет, там и судьба ваша. (не по стреле, а по валенку)

-У старшего сына упала стрела на боярский двор. (на елку, по шишке)

-У среднего сына – на купеческий двор. Подняла его купеческая дочь. (в магазин, попала в бутылку молока)

-У младшего сына в болото, к лягушке. (в цирк, попала в укротителя тигров)

Примечание: Всю сказку рассказывать не надо.

Сказки «Репка», «Теремок», «Колобок», «Курочка Ряба».

Игра «Что умеет делать?»

(со 2 младшей группы)

Цель:учить выделять функцию объекта.

Ход: Ведущий называет объект, дети определяют, что умеет делать он или что делают с помощью него.

Например, *Ведущий:* - Ромашка. *Дети:* - растет, пахнет, вянет, погибает, хочет пить.

Ведущий: - Занавеска. *Дети:* - затемняет, пачкается, может стираться.

Игра «Четвертый лишний»

Цель: научить видеть лишним каждый предмет, в зависимости от того, по какому признаку проводится сравнение.

Ход: На доске – изображение четырех предметов. Объяснить детям, что «лишним» будет каждый предмет по очереди, чтобы не было никому обидно.

Например,- Вот помидор. Он будет лишним среди банана, яблока, апельсина. ПОЧЕМУ? (помидор – овощ, а все остальные фрукты).

А теперь лишний – банан. ПОЧЕМУ? (банан – продолговатый, а остальные круглые). Лишний – апельсин. ПОЧЕМУ? (его можно разделить на дольки без ножа). Лишнее – яблоко. ПОЧЕМУ? (яблоко хрустит, когда его откусывают).

Примечание: сравнение по цвету, весу, размеру, вкусу, где растет, количеству букв и т.д.

Игра «Пинг-понг» (наоборот)

Цель:учить подбирать слова-антонимы.

Ход: Воспитатель называет слово – дети называют слово противоположное по значению.

Например, Словарик для детей 4-5 лет:

Черное – белое; вход – выход; вперед – назад; большой – маленький; и т.д.

Словарик для детей 5-6 лет:

Сильный – слабый; влево – вправо; короткий – длинный; умный – глупый; сладкий – горький; быстро – медленно; трудолюбивый – лентяй; кривой – прямой.

Словарик для детей 6-7 лет:

Щедрый – скупой; одетый – голый; сеять – жать; плыть – тонуть; жидкий – густой; талантливый – бездарный; лохматый – расчесанный; упрямый – покорный; съедобный – ядовитый.

Воспитатель не должен поощрять ответы с приставкой «не»: съедобный – несъедобный.

Игры на знакомство с противоречиями.

«Черное - белое» Воспитатель, стоя перед группой детей, держит в одной руке черный круг, в другой - белый. Поднимая черный круг, предлагает назвать отрицательные качества какого-либо объекта или явления, а поднимая белый круг -положительные.

«Вперед - назад» Детям предлагается проанализировать объект, сказав, чем он удобен и не удобен или чем он нравится или не нравится.

Условие: называя положительные качества ребенок делает шаг вперед; отрицательное - шаг назад.

«*Правый фланг - левый фланг*» Называя положительное качество, ребенок должен встать по правую руку воспитателя, а называя отрицательное качество - по левую руку.

«*Найди и угадай*» Кто-то из детей загадывает объект, называя его положительные и отрицательные качества. Дети должны его отгадать.

«*Успей*» Выбирается ведущий. Он должен называть объект, который будут анализировать участники игры. Их задача - найти положительные и отрицательные качества в данном объекте и перейти на другую сторону площадки. Ребенок, не сумевший сказать, чем хорош и чем плох объект, должен успеть перебежать на другую сторону площадки, прежде чем водящий дотронется до него. Если он не успеет это сделать, ребенок становится новым ведущим.

«*Кто впереди*» Дети делятся на две команды. Выбирается объект для анализа. Одна команда говорит о позитивных свойствах этого объекта и делает шаг вперед. Другая говорит о его негативных свойствах и тоже делает шаг вперед. Побеждает та команда, которая первой приходит к финишной черте.

«*Сумей в плохом найти хорошее*» Детям предлагается назвать положительные черты отрицательных героев знакомого им художественного произведения и отрицательные черты положительных героев этого произведения.

«*Зачем? Какой?*» Дети делятся на две команды «Зачем» и «Какой». Первая команда придумывает способы использования какого-нибудь объекта, например, чистого листа бумаги (рисовать, вырезать, промакивать и т.д.). Вторая команда оценивает (хорошо - плохо) тот или иной способ и обосновывает свою оценку.

«*По кругу*» Дети садятся в кружок. Один ребенок называет положительные качества какого-либо объекта, следующий за ним - отрицательное и т.д.

«Увеличение – уменьшение».

Что бы вы хотели увеличить, а что уменьшить? Зачем вы хотите увеличивать или уменьшать? (дети приводят свои ответы)

- Хочу увеличить конфету до размера холодильника, чтобы можно было отрезать куски ножом.

- Пусть руки на время станут такими длинными, что можно будет достать с ветки яблоко, или поздороваться через форточку, или достать с крыши мячик.

- Если деревья в лесу уменьшатся до размеров травы, а трава до размеров спички, тогда легко будет искать грибы.

«Аукцион»

На аукцион выставляются различные предметы. Они могут быть настоящими или нарисованными. Детям нужно описать возможности их использования. Кто последним предложит способ применения предмета, тот его забирает. «Неумейка» Ведущий начинает игру, называет предмет и несвойственную ему функцию. Следующий ребёнок называет тот объект, который данную функцию выполняет, а затем называет новую, несвойственную уже второму объекту функцию. Например, «Я воробей, я не умею танцевать». «А я балерина, я умею танцевать, но не умею перевозить грузы». т.д.

«Подберислова» Лес - охотник, волк, деревья, кусты, тропа.

Река - берег, рыба, рыбак, вода, тина.

Город - автомобили, здания, улицы, велосипед т.д.

«Исправь ошибку»

Взрослый произносит предложение, в котором сопоставляются два предмета (объекта). Ребёнку необходимо исправить ошибку, предложив два правильных варианта суждения. Например, «Мел белый, а сажа жидкая. В первой части сравнения сказано о цвете, а во второй части – о твёрдости. Правильно будет так: мел белый, а сажа чёрная или мел твёрдый, а сажа мягкая».

Примерный речевой материал:

- Внучка маленькая, а бабушка старенькая;
- Ослик ИА большой, а Винни Пух толстый;
- Лиса хитрая, а Колобок жёлтый;
- Гулливер высокий, а Дюймовочка маленькая;
- Заяц серый, а петушок смелый;
- Винни Пух любит мёд, а Пятачок розовый;
- Дюймовочка лёгкая, а ласточка большая;
- У Пьеро рукава длинные, а у Мальвины волосы голубые и т.п

Приложение3

Диагностика (составила Калинина Е.А)

Для того чтобы отследить развитие познавательной деятельности дошкольников средствами ТРИЗ – технологии мною было выбрано 3 игры, Из общего числа игр для анализа отобраны три. Каждая из игр преимущественно развивает различные проявления познавательной сферы. Целью данного анализа явилась разработка критериев оценки познавательного развития и описания уровней.

Игра: «Гирлянда»

Цель: Учить строить цепочку из слов, связывая их по смыслу с помощью вопросов, развивать ассоциативное мышление.

Данная игра преимущественно направлена на актуализацию ассоциаций по сходству с опорой на внешние признаки, такие как цвет, форму, величину, материал.

В качестве критериев оценки познавательного развития я выделила:

1) легкость актуализации образов памяти по сходству в следующей последовательности:

цвет, величина, форма, материал;

2) степень познавательной активности (отсутствие активности, низкая, средняя, высокая);

3) степень помощи, взрослого

(незначительная, существенная, отсутствие помощи).

На основе критериев описали уровни.

Нулевой Уровень. Ребенок не реагирует познавательной активностью на любое предложение и подсказку взрослого (молчит).

Низкий уровень. Ребенок реагирует познавательной активностью на задание,

используя в ответах ассоциации по внешнему сходству (цвет).

С помощью взрослого и наглядной основе устанавливает ассоциации по величине и форме.

Средний уровень. Ребенок активен в заданиях, легко (по памяти) устанавливает ассоциации по цвету, величине, с наглядной опорой - по форме; с помощью взрослого - по материалу.

Высокий уровень. Ребенок демонстрирует высокую познавательной активностью, самостоятельно использует в ответах ассоциации по цвету, величине, форме, материалу (по памяти и в окружении).

Все это поможет в дальнейшем на основе анализа этих игр, делать анализ и других игр ТРИЗ – технологии, для того чтобы, отслеживать, на сколько эффективно происходит развитие познавательной сферы детей при целенаправленном использовании игр ТРИЗ – технологии.

1. Игра «Гирлянда»

Цель: Учить строить цепочку из слов, связывая их по смыслу с помощью вопросов.

Ход: Ведущий предлагает стартовое слово.

Например, ЛЯГУШКА. И задает детям вопрос о свойствах, действиях этого предмета.

- Лягушка какая?

Ребенок отвечает: - Зеленая.

От этого слова вновь ставится вопрос. Например,

- Зеленая кто (что)?

Ребенок: - Трава.

- Трава что делает? (растет)

- Растет что (кто)? (ребенок)

- Ребенок какой? (веселый)

- Веселый кто бывает? (клоун)

- Клоун что делает? (смеется)

И т.д.

(уточняющие вопросы к детям: кто еще умеет это делать, кто еще бывает таким, для чего это предназначено,)

УРОВНИ

- 0 Уровень Ребенок не реагирует познавательной активностью на любое предложение и подсказку взрослого (молчит).
- 1 Уровень (**низкий**) Ребенок реагирует познавательной активностью на задание, используя в ответах ассоциации по внешнему сходству (цвет). С помощью взрослого и наглядной основе устанавливает ассоциации по величине и форме.
- 2 (**средний**) Ребенок активен в заданиях, легко (по памяти) устанавливает ассоциации по цвету, величине, с наглядной опорой - по форме; с помощью взрослого - по материалу.
- 3 (**высокий**) Ребенок демонстрирует высокую познавательной активностью, самостоятельно использует в ответах ассоциации по цвету, величине, форме, материалу (по памяти и в окружении).

2.Игра «Раз, два, три, ...ко мне беги!»

Правила игры: Цель игры: развивать внимание, умение анализировать.

Материал: карточки по количеству детей (25 шт.), с изображением предметов:

у кого есть крылья: голубь, муха, самолет, жук, комар, стрекоза, воробей.

чем можно рисовать: ручка, кисточка, карандаш, мел, краски, фломастеры, гуашь, восковой мелок.

деревянное: ложка, матрешка, кубик, шкаф, табурет, деревянный дом, забор, деревянная лодка, дверь.

Ход игры:

Перед началом игры раскладываю картинки вниз изображением, на столе.

Отделяю группу чертой, за которой будут стоять играющие.

В гости к детям приходит Степашка, и предлагает поиграть в игру «Раз, два, три...ко мне беги!»

От имени героя предлагаю:

-Выберете себе по одной карточке, лежащей на столе, и встаньте у черты.

-Слушайте внимательно задание:

-Раз, два, три...ко мне беги: все, чем можно рисовать!

Дети у кого есть подходящая картинка, подбегают к Степашке.

Степашка хвалит детей, и предлагает остаться возле него. (**Оставайтесь возле меня и посмотрите, как будут играть другие дети**)

Педагог наблюдает за детьми, оказывает помощь тем, кто затрудняется, наводящими вопросами. Степашка предлагает внимательно слушать задание тем детям, которые остались у черты.

-Раз, два, три...ко мне беги: все, кто умеет летать!

Дети подбегают к Степашке. Педагог от имени Степашки, проверяет правильность выполнения задания, оказывает помощь наводящими вопросами детям, которые затрудняются, (если таковые имеются). (Дети, которые прибежали во второй раз, то же остаются рядом с героем.)

Степашка произносит в третий раз: Раз, два, три, ... все, что деревянное ко мне беги! Дети подбегают к герою, хвалят детей от лица Степашки, наблюдаю за детьми (если таковые есть), которые остались за чертой, наводящими вопросами оказываю помощь.

УРОВНИ

- 0 Уровень. Ребенок не реагирует познавательной активностью на любое предложение и подсказку взрослого (стоит на месте).
- 1 Уровень (**низкий**) Ребенок реагирует познавательной активностью на задание, с помощью взрослого обобщает по функциональному назначению и строению, медлит с выходом.
- 2 Уровень(**средний**) Ребенок активен в заданиях, самостоятельно обобщает по функциональному назначению и строению, с помощью взрослого обобщает по материалу, быстро выходит.
- 3 Уровень (**высокий**) Ребенок проявляет легкость в обобщениях по функциональному назначению, строению и материалу.

Игра «Хорошо-плохо»

Цель: учить находить противоречия в объекте, явлении природы, ситуации.

Основное действие: ведущий называет объект, а играющие находят в нем положительное и отрицательное.

Например, «дождь»

Хорошо: польет цветы, напоит землю, не будет дыма, не жарко, ...

Плохо: будет сыро, если промокнуть, можно заболеть, холодно, не пойдем гулять, лужи, ...

Дети по очереди называют сначала, что хорошего в дожде, затем что плохого.

УРОВНИ

- 0 Уровень. Ребенок не проявляет интереса к заданию. Предлагаемое задание его не интересует. На вопросы взрослого связанные с заданием не реагирует.
- 1 Уровень (**низкий**) Ребенок принимает задание, ходом выполнения управляет с помощью взрослого, который помогает ему системой наводящих вопросов, иногда в форме наглядной опоры.
- 2 Уровень (**средний**). На предложение взрослого ответить на вопрос, ребенок принимает задание с некоторым интересом, правда, очень кратковременным. Нуждается в напоминании задания.
- 3 Уровень (**высокий**) Ребенок оказывает высокий уровень познавательной активности, принимает задачу быстро, не нуждается в повторении, высказывает несколько предположений на один вопрос, может объяснить свой ответ.

Приложение 4

Методы ТРИЗ, их характеристика

Чтобы стимулировать творческую активность детей и устранить отрицательное воздействие психологической инерции, используются различные методы и приёмы, применяемые в решении изобретательских задач (ТРИЗ). Вот некоторые из них:

1. Мозговой штурм

Мозговой штурм предполагает постановку изобретательской задачи и нахождения способов ее решения с помощью перебора ресурсов, выбор идеального решения.

Изобретательские задачи должны быть доступны детям по возрасту.

2. Морфологический анализ

МЕТОД МОРФОЛОГИЧЕСКОГО АНАЛИЗА. В работе с дошкольниками

этот метод очень эффективен для развития творческого воображения, фантазии, преодоления стереотипов. Суть его заключается в комбинировании разных вариантов характеристик определённого объекта при создании нового образа этого объекта.

Цель этого метода - выявить все возможные факты решения данной проблемы, которые при простом переборе могли быть упущены.

Обычно для морфологического анализа строят таблицу (две оси) или ящик (более двух осей). В качестве осей берут основные характеристики рассматриваемого объекта и записывают возможные их варианты по каждой оси. Например, изобретаем новый стул. На одной (вертикальной) оси отложены возможные формы, на другой (горизонтальной) - возможный материал, из которого он может быть сделан.

дерев. железн. стекл. пластм.

Затем выбираются различные сочетания элементов разных осей (стеклянный квадратный стул - для принцессы, он красивый, удобный, но может легко разбиться; железный круглый стул - для пианиста, на нем можно легко повернуться, так как он крутится, но тяжело сдвинуть с места и т.д.)

Перебираются все возможные варианты. В продуктивной деятельности дети изображают каждый изобретенный новый стул. Можно предложить детям придумать новую кровать, ковер, игру (в последней по одной оси можно выложить часть тела, с помощью которой можно играть, а по другой - приспособления для игры: мяч, ракетка, скакалка и т.д.).

В ходе реализации этого метода развиваются коммуникативные способности детей: умение вести спор, слышать друг друга, высказывать свою точку зрения, не боясь критики, тактично оценивать мнения других и т.п. Данный метод позволяет развивать у детей способность к анализу, стимулирует творческую активность в поиске решения проблемы, дает осознание того, что безвыходных ситуаций в жизни не бывает.

Метод каталога позволяет в большой степени решить проблему обучения дошкольников творческому рассказыванию. Не секрет, что творческое рассказывание даётся дошкольникам с трудом в силу небольшого опыта монологической речи и бедности активного словаря. Метод каталога был разработан в 20-х годах XX века профессором Берлинского университета Э. Кунце. Этот метод успешно адаптирован к работе с дошкольниками.

Для работы понадобится любая детская книга с минимальным количеством

иллюстраций. Желательно, чтобы текст был прозаическим. Взрослый задаёт детям вопросы, на основе которых будет строиться сюжет, а ответ дети ищут в книге, произвольно указывая пальце в любое место на странице. Слова попадают самые разные, никак не связанные между собой. Выбранные методом "тыка" слова связываются в историю, сказку. Воспитатель может преобразовывать одни части речи в другие. Занятие проводится в быстром темпе, используются разные эмоциональные реакции на каждое новое словосочетание.

Метод фокальных объектов (МФО) предложен американским психологом Ч. Вайтингом. Суть метода заключается в том, что к определённому объекту "примеряются" свойства и характеристики других, ничем с ним не связанных объектов. Сочетания свойств оказываются иногда очень неожиданными, но именно это и вызывает интерес.

Это усовершенствованный метод каталога. Он позволяет найти идеи новых, оригинальных товаров широкого ассортимента: различных сувениров, игр, реклам. Хорошо зарекомендовал себя как способ снятия психологической инерции у взрослых и детей.

Цель МФО - установление ассоциативных с различными случайными объектами.

Изначально нужно выбрать объект, с образом которого будем работать. Можно до поры хранить его в тайне от детей. Затем детям предлагается назвать три любых объекта. Хорошо, если один из них будет представителем природного мира, второй - рукотворного, третий - вообще нематериальное понятие. Но это условие необязательно. Затем дети называют как можно больше свойств и качеств названных объектов. Названные свойства и качества приписываются к изначально выбранному объекту, дети объясняют, как это может выглядеть и при каких условиях такое бывает.

Придуманные детьми идеи также отражаются в рисовании, лепке, аппликации.

Метод фокальных объектов направлен на развитие у детей творческого воображения, фантазии, формирование умения находить причинно-следственные связи между разными объектами окружающего мира, на первый взгляд, ничем не связанные друг с другом.

3. Да – Нет - ка

Этот метод дает возможность научить детей находить существенный признак в предмете, классифицировать предметы и явления по общим признакам, слушать и слышать ответы других, строить на их основе свои вопросы, точно формулировать свои мысли.

Правила игры: загадывается объект животного или рукотворного мира, дети задают вопросы об этом объекте. На вопросы можно отвечать только "да" или "нет". Воспитатель обращает внимание детей на то, что первые вопросы должны быть наиболее общие, объединяющие сразу несколько признаков. Как правило, первый вопрос: - это живое? В зависимости от ответа перебираются общие категории предметов и явлений. Например, если загаданный объект из живого мира, то следующие вопросы должны отражать категории живого мира: это человек? Это животное? Это птица? Это рыба? и т.п. Когда общая категория установлена, задаются более конкретные вопросы о составляющих характеристиках этой категории. Например, если выбранный объект является животным, то спросить можно домашнее ли это животное? Хищное? Травоядное? и т.д. Далее следуют вопросы, основанные на догадках, до тех пор, пока объект не будет угадан.

4. Метод Робинзона

Формирует умение находить применение, казалось бы, совсем ненужному предмету. Может проводиться в виде игры "Аукцион" в старшей группе и подготовительном классе. Воспитатель предлагает детям предмет (например, фантик от жвачки, колпачок от ручки и др.) и просит придумать ему как можно больше применений. Предмет "продается" тому, кто сделал последнее предложение.

Следующий вариант использования этого метода: воспитатель предлагает детям представить себя на пустынном острове, где есть только... (возможные варианты: скакалки, битые лампочки, жвачки, пустые консервные банки и т.д.). Необходимо выжить на этом острове, используя только этот предмет. (Представьте, что на острове есть только много жвачек. Как, используя только их, выжить в течение многих лет? Ведь нужно и жилье, и одежда, и пища.) Дети придумывают варианты одежды из оберток и фантиков, строят дома из жвачек и т.д.

5. Типовое фантазирование

Этот метод хорошо использовать при обучении детей творческому

рассказыванию. Придумывать, фантазировать можно не вслепую, а с использованием конкретных приемов:

изобретательская задача дошкольный творчество

а) уменьшение - увеличение объекта (выросла репка маленькая-премаленькая. Продолжи сказку);

б) наоборот (добрый Волк и злая Красная Шапочка);

в) дробление - объединение (придумывание новой игрушки из частей старых игрушек или невероятного живого, отдельные части которого представляют собой части других животных);

г) оператор времени (замедление - ускорение времени: нарисуй себя через много лет, нарисуй своего будущего ребенка или какой была твоя мама в детстве);

д) динамика - статика (оживление неживых объектов и наоборот: Буратино - живое дерево; Снегурочка - живой снег; Колобок - живое тесто и т.д.). Дети сами могут выбрать объект, а затем оживить его, придумать название.

бСистемный оператор

Мир системен. Любой объект можно рассматривать как единое целое (систему), можно мысленно поделить его на части, каждую часть можно поделить на ещё более мелкие части. Все системы существуют во времени. Они сталкиваются, взаимодействуют друг с другом, влияют друг на друга.

Одной из важнейших задач обучения является задача закрепления и систематизации полученных знаний. В теории формирования сильного мышления (одно из направлений ТРИЗ) есть такое понятие: системный оператор. Работа с системным оператором предполагает формирование у ребёнка умение анализировать и описывать систему связей любого объекта материального мира: его назначение, динамику развития в определённый отрезок времени, признаки и строение и др.

Каждый объект материального мира имеет своё прошлое, настоящее и будущее. Кроме того, каждый объект имеет свой набор свойств и качеств, которые могут изменяться с течением времени. Если рассматривать объект материального мира, как систему, состоящую из определённых составляющих, имеющих определённые свойства и качества, то данный объект, в свою очередь, будет являться частью другой системы, более

широкой по своему строению. Так, например, пылесос - это система, состоящая из таких частей, как корпус, шланг, щётка и т.д. В свою очередь, пылесос является частью системы бытовая техника. Если учесть, что каждый объект материального мира имеет прошлое, настоящее и будущее, то его рассмотрение и анализ можно представить при помощи таблицы,

Н/СН/СН/ССССП/СП/СП/Спрошлоенастоящеебудущее

где С - система, т.е. объект, который находится в центре рассмотрения; Н/С - надсистема, ближайшее окружение объекта, система, частью которой является объект; П/С - подсистема, структурная единица системы, части, из которых состоит сам объект.

Таким образом, рассматривая объект, дети определяют, из каких частей он состоит, его видовую принадлежность (транспорт, игрушка, одежда, строение и т.д.). Кроме того, дети выясняют историю возникновения данного объекта, какой предмет выполнял его функции до его появления, этот предмет аналогично анализируется. Далее детям предоставляется возможность представить себе, каким станет объект в будущем: его функции, внешний вид, как он будет называться и т.п. Информация заносится в таблицу.

Если объект для рассмотрения выбран из нерукотворного мира, а из мира, например, природы, то целесообразно рассмотреть его развитие во времени, проследить его изменения в его внешнем виде в определённый отрезок времени. Например, дерево.

корни, тонкий невысокий ствол, ветвистые корни, высокий толстый ствол, ветви, листья, плоды
корни, сухой обрубок ствола саженец, дерево, пенёк, растение
лес, растение леса-прошлоенастоящеебудущее

Этапы работы по использованию элементов ТРИЗ в воспитательно-образовательном процессе дошкольного учреждения

Работа по системе ТРИЗ с детьми дошкольного возраста должна осуществляться постепенно.

Для решения тризовских задач можно выделить 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 детей фантазировать, изобретать. Например, предложено придумать новый стул, удобный и красивый. Как выжить на необитаемом острове, где есть только коробки со жвачками?

Содержание третьего этапа - решение сказочных задач и придумывание разных сказок с помощью специальных методов ТРИЗ. Например, "Вас поймала баба-яга и хочет съесть. Что делать?".

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

Таким образом, дети учатся производить системные раскладки, анализировать и описывать систему связей между объектами окружающей действительности, строить разного рода классификации по выделенному признаку.

Приложение 5

Оснащение уголка ТРИЗ

Наполняемость:

2. Столы, стулья
3. Магнитная доска
4. Доска для 9-экранника
5. Набор картинок к 9-экраннику
6. Герой - «Почемучка»
7. Игры по ММЧ (метод маленьких человечков), карточки с заданиями, наборы схематических изображений МЧ
8. Разные виды «дорожек» («Герои сказок на волшебной дорожке», «Цветная дорожка», «Дорожка времен года», «Дорожка геометрических фигур» + наборы картинок к дорожкам.
9. Альбом Почемучки, для зарисовки опытов с использованием ММЧ
10. «Системный лифт» + наборы картинок к системному лифту
11. Игра «Рукотворный и природный мир» + наборы карточек к игре
12. Игры на развитие творческого воображения: «Что в мешочке?», «На что похожи камешки, облака?», «Дорисуй до образа», ...

13. Игра «Этапы развития» (бабочка, дерево, лягушка, рыба, цыпленок)
14. Герои «Волшебники» («Волшебник времени», и др.
15. Волшебный мешочек.



Волшебный экран (Экранник)

Герои сказок на «Волшебной дорожке»



Набор картинок и карточек к ММЧ (метод маленьких человечков)

