



Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение муниципального образования город Краснодар
«Детский сад комбинированного вида № 113»

М.В. Корниенко, Е.В. Мягкова

СРЕДОВЫЕ МОДУЛИ

**Программа
развития творческого мышления
у детей старшего дошкольного возраста**

Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение муниципального образования город Краснодар
«Детский сад комбинированного вида № 113»

М.В. Корниенко, Е.В. Мягкова

СРЕДОВЫЕ МОДУЛИ

**Программа
развития творческого мышления
у детей старшего дошкольного возраста**

Краснодар, 2020

УДК 373.24
ББК 74.14

К67

Корниенко, М.В. Средовые модули: программа развития творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста/М.В. Корниенко, Е.В. Мягкова. - Краснодар. – 2020. – 102 с.

Печатается по решению методического совета МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 113», протокол №2 от 18.11.2020

Рецензент: доцент кафедры СРППВО ФГБОУ ВО «КубГУ», кандидат педагогических наук Е.Ю. Аронова

Эффективность формирования творческого мышления детей дошкольного возраста может быть обеспечено работой со средовыми модулями, содержащими в себе возможности применения методов ТРИЗ-педагогике. Представленное примерное комплексно-тематическое планирование образовательной деятельности и разработанные рекомендации, помогут педагогам дошкольных учреждений апробировать новые предложенные формы взаимодействия с детьми по развитию творческой активности дошкольников, а также спроектировать творчески-развивающую среду группы в ДОУ, способствующую развитию творческого мышления детей и инициирующую к продуктивному детскому творчеству.

©МАДОУ МО г. Краснодар

«Детский сад №113»

© М.В.Корниенко, Е.В.Мягкова

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Целевые приоритеты современного дошкольного образования направлены на формирование основ культуры личности, творческого отношения к окружающему миру. Поэтому в дошкольной педагогике столь высока степень важности проблемы разработки новых подходов и педагогических технологий к развитию творческой личности.

Формирование творческого мышления ребенка требует создания и функционирования специального образовательного пространства дошкольной организации. Творческая активность человека может проявляться на протяжении всей жизни, но при этом важно, чтобы бы в начале жизненного пути, в дошкольном периоде детства были активизированы все образовательные возможности: педагогические методы и технологии, организация образовательного взаимодействия, наполнение игрового и жизненного пространства ребенка.

В науке и практике дошкольного образования накоплен достаточный опыт развития творческих качеств личности дошкольника. Однако большинство разработок в этой области направлены на организацию внешнего педагогического влияния на процесс творческой деятельности. Изучению вопросов внутренней активности ребенка, возникающей под воздействием непрямого средового влияния, уделено недостаточное внимание.

Способность к творчеству является естественной для ребенка, но её развитию связано с формированием множества других качеств: мышления, стремления к познанию, способности к самоорганизации. Поэтому развитие творческого мышления дошкольника является для педагога наиболее сложной задачей, так как связано с пониманием индивидуальных возможностей каждого ребенка.

В связи с этим определен заказ на выпускника дошкольной организации, со сформированными основами творческого мышления, имеющего знания о механизмах решения проблем и отношениях с окружающим миром, имеющего практические умения и способности решать интеллектуальные задачи, соответственного его возрастному развитию. Развитие данной задачи непосредственно связано с актуальными требованиями Федерального государственного стандарта дошкольного образования, направленных на решение задач развития детского творчества.

В современной педагогике актуальной педагогической концепцией, направленной на развитие творческого потенциала личности является система ТРИЗ (Теория решения изобретательских задач) Г. С. Альтшуллера. В педагогике прочно утвердилась его дошкольная разновидность – ДАРИЗ. Благодаря разработанной в этой теории методам и приемам, происходит интенсивное творческое развитие личности дошкольника. Анализ этой педагогической теории показал, что в целом данная теория представляет собой

алгоритмы исследовательского процесса, в основе которого лежат методы выявления противоположностей, поиска аналогий (синектика), мозгового штурма и других, активизирующих творческие ресурсы ребенка. Педагогика ТРИЗ, как универсальный инструментарий, используется в различных образовательных ситуациях. Основным рабочим механизмом ТРИЗ служит алгоритм решения изобретательских задач. Овладев алгоритмом, решение любых задач идет планомерно, по четким логическим этапам:

- 1 этап – ставится первоначальная задача;
- 2 этап – строятся предположения по выполнению задачи;
- 3 этап – составляется идеальный конечный результат;
- 4 этап – выявляются и анализируются фактические противоречия;
- 5 этап – предлагаются варианты для их устранения.

Характеризуя современную среду жизни ребенка, мы можем констатировать, что она не представляет ему необходимых возможностей для осуществления творческой активности, полноценного психического развития и формирования основ творческой деятельности. В педагогическом процессе преобладают репродуктивные формы взаимодействия, отсутствие же креативных образцов жизнедеятельности приводит к снижению творческой активности ребенка.

При этом, современная дошкольная психология и педагогика признает среду важнейшим фактором становления и развития личности ребенка. В имеющихся разработках ТРИЗ-занятий для дошкольников средовые ресурсы в развитии творческого мышления детей дошкольного возраста практически не рассматриваются. Хотя используя возможности образовательной среды методы ТРИЗ-педагогика нашли бы своё новое оригинальное применение, обеспечили новые возможности педагогической реализации.

Используемые в предлагаемой Программе «креативные модули» позволяют развивать творческие ресурсы ребенка за счет создания условий для проявлений ребенком познавательной, мыслительной активности, активизации речевого, коммуникативного потенциала.

Целью программы является разработка системы образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста, направленной на развитие творческого мышления дошкольников.

Программа строится в концепции средового подхода, и основным условием её реализации является образовательная деятельность с «креативными модулями» и использование в педагогическом взаимодействии методов ТРИЗ-педагогика.

Творчество как характеристика мышления дошкольников непосредственно связана с осознанной, целенаправленной деятельностью ребенка, с поиском

дошкольником собственного способа решения проблемы (задачи) и созданием творческого продукта.

Способность к творческим решениям формируется как свойство личности, проявляющееся в направленности на творческое восприятие, осмысление и преобразование окружающего мира, стремлением создать оригинальный, индивидуальный продукт творческой деятельности.

Творческая активность проявляется в процессе жизнедеятельности ребенка и выражается в стремлении получить оригинальный результат, используя доступные для ребенка ресурсы, игровые материалы, время и энергию. В деятельности ребенка выражается стремление к созданию объектов или явлений, имеющих новые свойства и функции, ребенок способен комбинировать различные (знакомые и новые) способы деятельности, умеет организовать совместную творческую деятельность с другими детьми. Предполагается, что полученный творческий результат найдет место и будет использован в дальнейшем в детской деятельности. Как следствие, у ребенка складывается личностная позиция по отношению к окружающему миру.

В Программе выделяются следующие характеристики организации средового пространства:

– среда должна быть достаточно разнообразной и сложной, состоять из разнообразия элементов, необходимых для формирования и оптимизации всех видов деятельности ребенка. Разнообразие и сложность среды позволит ребенку

отыскивать, выбирать, а затем самостоятельно создавать творческие предметы своей моторной, сенсорной, манипулятивно-познавательной, художественной и игровой активности;

– среда должна быть достаточно связной, позволяя ребенку свободно переходить от одного вида деятельности к другому и выполнять их как взаимосвязанные жизненные моменты. Благодаря связанности среды, ребенок будет воспринимать различные виды своей деятельности как взаимообусловленные и дополняющие друг друга.

– среда должна быть достаточно гибкой и управляемой как со стороны педагога, так и ребенка. Гибкость и управляемость средой позволит ребенку максимально широко проявить свою активность и стремление к преобразованию мира, воспитателю видоизменить структуру и функции различных объектов и предметов в соответствии с различными педагогическими задачами. В этом случае педагог получит возможность корректировать деятельность, не вмешиваясь в нее прямо с вербальными указаниями. Изменяя условия и предметное окружение, побуждая детей принимать самостоятельное решение, воспитатель может достичь своих целей. Управление средой будет происходить как бы от лица самих предметов, выступающих в роли своеобразных партнеров деятельности детей.

С точки зрения организации образовательной среды, следует отметить, что важна правильная организация предметной среды, активизирующей

ребенка на творческую активность. Для этого мы предполагаем необходимо вводить в образовательную среду дошкольной группы такой элемент как креативные модули.

Модуль представляет собой стенд, объемную форму, игровой конструкт, заполненный предметами, элементами, которые могут использовать дети для творческой деятельности и изобретений.

В образовательной деятельности с «креативным модулем» актуализированы основные принципы ТРИЗ-педагогики:

- наличие элементов противоположных по своим свойствам характеристикам (цвету, форме, запаху, объему и т.д.);

- наличие элементов, имеющих общие основания по своим характеристикам (цвету, форме, запаху, объему и т.д.):

- возможность использования технологий ТРИЗ при работе с креативными стендами (синектика, мозговой штурм, метод фокальных объектов и т.д.);

- возможность реального использования созданных творческих продуктов в повседневной жизни ребенка.

Основные ориентиры освоения Программы:

1. Сформировать у дошкольников систему знаний и представлений в различных образовательных областях: основ математических знаний и начала геометрии, художественно-эстетических знаний и прикладных умений, социально-культурных знаний и понимание закономерностей жизни природы и др.

2. Сформировать умения творческого мышления, способностей к системному анализу и рассуждению;

3. Развивать интерес ребенка к познавательной деятельности, коммуникативные способности, умение воплощать индивидуальный творческий замысел.

В реализации Программы важно учитывать следующие **дидактические принципы**, определяющие систему ТРИЗ-педагогике:

1. Принцип свободы выбора.

В любом обучающем или управляющем действии предоставлять ребенку право выбора. В самом творческом задании заложена предполагаемая степень свободы творческого выбора.

2. Принцип открытости.

Предоставлять возможность ребенку работать с открытыми задачами, не имеющими единственно правильного решения.

3. Принцип деятельности.

Освоенные детьми мыслительные операции отрабатывать в практической творческой деятельности.

4. Принцип обратной связи.

Одно творческое задание пересекается с другим, тем самым педагог может проконтролировать степень освоения материала.

5. Принцип интеграции.

Познавательные и творческие способности ребенка развиваются в разных программных областях знаний.

6. Принцип личностной ориентации.

Каждый воспитанник детского сада должен чувствовать себя комфортно; дети ориентированы на успех и мотивацию успешности.

Содержательный раздел

СОДЕРЖАТЕЛЬНОЕ ОПИСАНИЕ СРЕДОВЫХ «КРЕАТИВНЫХ МОДУЛЕЙ», ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

В программе реализуются следующие креативные модули следующей образовательной направленности:

В области изучения природы и природных явлений: Круги Луллия; «Календарь времени года», «Календарь народной куклы», модуль изучения природных явлений «Василиса Природная», «Чудо-Дерево» и др.;

В области формирования математических представлений: «Волшебный комодик «Геометрик», «Математическая гусеница»;

В художественно-эстетической области: «Мастерица Кисточка», «Мастер Карандаш»; «Затейница Матрешка»;

В области социального и психического развития: модуль «Капитошка»; «Сказочный сундучок»; «Путешествие с Клепом»;

В области детского экспериментирования: модуль «Самоделкин», «Бизиборды»; модуль «По воде, по земле, по воздуху».

Дадим общее описание используемых модулей.

КРЕАТИВНЫЕ МОДУЛИ, ВЫПОЛНЕННЫЕ В ФОРМЕ СТЕНДА ИЛИ ПЛОСКОСТНОЙ ФИГУРЫ

Модуль «Математическая гусеница»

Модуль изготовлен из плотного цветного фетра, в виде большой разноцветной книги. К каждой странице книги прикрепляются её отдельные элементы: колобок, гусеница, домик, паровозик, дерево, геометрические человечки. Основной способ крепления – «лента липучка» и кнопки.

Задачи, решаемые с помощью этого модуля многообразны. Путешествуя вместе с Колобком от страницы к странице дети выполняют различные познавательные и творческие задания: знакомятся с фигурами и цифрами, учатся складывать их по определенным признакам, учатся считать, путешествует по дням недели, закрепляет представление о цветах и формах.

(Более подробно о работе с данным модулем и другими модулями можно узнать в приложении в Программе).

Модуль «Времена года»

Модуль выполнен как плоскостной стенд на основании которого дети закрепляют различные

элементы, соответствующие различным временам года: цветы, капли дождя, снежинки, листья деревьев, птиц и другие природные элементы. Все элементы модуля съемные на липучках (тучка, солнышко, цветы, грибы, птицы, насекомые, животные, трава, сугробы, лужи) и на пуговицах (цветочки, листочки разного окраса, плоды, снежинки). Съёмные элементы выполнены с использованием продевания в петли (моделирование «дождик пошел», «солнечные лучики», креплением деталей на пуговицах (цветы – лепестки; птицы – крылья, хвост, лапы; насекомые – крылышки; животные – части тела (лапы, хвост)). Чтобы всё это не потерять, детали складываются в специальные контейнеры. Все цветочки, листики, яблоки, снежинки можно использовать в качестве счётного материала. Модуль позволяет моделировать 4 времени года: весна, лето, осень, зима. Можно моделировать погодные явления.

Основные образовательные задачи в работе с этим стендом связаны с закреплением представлений о временах года и решением творческих задач по подбору и анализу элементов стенда, связанных не только с задачей изучения природных явлений, но и развития словарного запаса детей, решение проблемных задач на классификацию и анализ.

Модуль «Волшебная дорожка»

Модуль изготовлен из плотной ткани, сшит в виде дорожки с десятью прозрачными кармашками, имеет

шесть комплектов тематических картинок (геометрические фигуры, животные, птицы, насекомые, предметы, транспорт) и две прищепки, выполняющие функции меток (сужения поля поиска).

Основные задачи модуля:

- научить детей задавать вопросы, благодаря которым ребенок узнает о окружающем мире, расширяя свой словарный запас.
- классифицировать любые объекты окружающего мира и развивать внимание и логику в рассуждениях.

Модуль «Путешествие с Клепом»

Модуль изготовлен из плотной фетровой ткани, размер 50*40, толщиной 3 мм; сшит в виде прямоугольника, разделенного на 4 части атласной лентой, в середине которого деревянный персонаж по имени Клеп, с подвижными частями тела. Также на модуле расположены различные предметы: пластмассовая машинка, фетровый домик, дерево в обезьянкой, елочка с девочкой, которые легко можно отстегнуть используя кнопки.

Задачи в работе с модулем:

- формирование пространственных представлений в трехмерном и двухмерном пространстве;

– развитие способностей к рассуждению и анализу в процессе решения задач на пространственные перемещения.

– развитие памяти, внимания и воображения.

Модуль «По воде, по земле, по воздуху»

В продолжение задачи развитие пространственных представлений дошкольников выполнен модуль «По воде, по земле, по воздуху». Модуль также изготовлен из плотной фетровой ткани и сшит в виде игрового поля, разделенного на три части: море, земля, воздух. В набор его элементов входят изображения парохода, самолёта, автобуса, грузовой машины, фетровые объёмные изделия в виде легковых машинок, ракеты, вертолёт, парусника, парохода, трамвая, экскаватора, троллейбуса. Благодаря данному модулю ребенок узнает названия основных видов транспорта. Также данный набор будет верным помощником в освоении счета и поможет педагогам на занятиях в детских садах как индивидуально, так и для коллективных занятий в качестве демонстрационного материала.

Сенсорно-математический модуль

Направлен на развитие восприятий, представлений об объектах, явлениях и предметах окружающего мира, формирование элементарных математических представлений.

Модуль выполнен из плотной ткани размером 100х70 см. Наполнен передвижными деталями, шнуровками, застежками, карманами, цветными геометрическими фигурами, пластиковыми фигурками животных с отверстиями для нанизывания.

Задачи работы с модулем обеспечивают:

– развитием сенсорных (предметно-действенных) способов познания математических свойств и отношений: обследование, сопоставление, группировка, упорядочение, разбиение;

– построение у детей логико-математических представлений (представлений о математических свойствах и отношениях предметов, конкретных величинах, числах, геометрических фигурах, зависимостях и закономерностях);

– овладение детьми математическими способами познания действительности: счет, измерение, простейшие вычисления;

– развитие мелкой моторики и координации движений.

Модуль «Календарь времени»

Этот модуль предназначен для формирования временных представлений у дошкольников.

Модуль также плоскостной, размером 50х50 см, снабжен кнопками для моделирования (времена года, месяцы года, части суток, дни недели). Для моделирования имеет набор дидактических картинок с фетровой вставкой на липкой ленте.

Задачи работы с модулем:

- развивать представления детей: об основных элементах времени, последовательности смены времен года, о способах измерения времени;
- учить воспроизводить фиксированный порядок следования во времени взаимосвязанных в природе событий и процессов;
- развивать умение определять и чувствовать отрезки времени, следить за временем в процессе своей деятельности;
- формировать у детей личную заинтересованность, желание научиться разбираться во времени, определять и фиксировать его.

Также в Программе используется комплекс модулей, выполненных по типу Кругов Луллия, широко известных в системе дошкольной Триз–педагогики.

Модули «Круги Луллия»

Модули созданы на изобретении Раймонда Луллия и получила название «Круги Луллия». В XIII веке французский монах Раймонд Луллий создал логическую машину в виде бумажных кругов. Обогащение и активизация словаря ребенка, развитие познавательной активности, расширение представлений о предметах через признаки и их проявления – вот далеко не полный перечень возможностей игр с кругами Луллия. Принцип подбора картинок может быть разным. Например, на одном

кольце – разнообразные деревья, на другом – их листья. На одном – животные: домашние, дикие, рыбы, птицы, на другом – их «дома»; на одном кольце цифры, на другом количество предметов. В программе используются следующие возможности работы с детьми с помощью данных модулей.

Классификация кругов по группам:

Животный мир:

1 круг – часть животного, 2 круг – животное, 3 круг – место обитания или чем он питается.

Транспорт: 1 круг – часть какого либо транспорта, 2 круг – вид транспорта, 3 круг – место его работы (море, небо, дорога).

Одежда: 1 круг – часть одежды, 2 круг – вид одежды, 3 круг – сезон, 4 круг – профессия для какой одежда предназначена.

Бытовая техника: 1 круг – часть, 2 круг – прибор стиральная машина, холодильник, утюг, фен, 3 круг – объект, с которым взаимодействует прибор (белье, посуда, продукты, волосы). После ребенок проговаривает основное назначение предмета.

Кольца Луллия позволяют формировать у детей подвижность мышления, вариативность ответов в рамках заданной темы, они вносят элемент игры в занятие, помогают поддерживать интерес к материалу.

Модуль «Календарь народной куклы»

Модуль предназначен для ознакомления дошкольников с народным фольклором, традициями

изготовления народной куклы, историей родного края. Он состоит из двух окружностей, разного диаметра – 64 см и 40 см. По центру они соединены шайбой, на которой крепится стрелка. Круг разделен на 4 сектора по временам года. На большом круге представлены куклы – игровые, обрядовые и обережные, а также куклы, которые созданы детьми и соответствуют определенному месяцу года. В центре круга размещен славянский коловорот «символ мироздания нашей Вселенной».

Задачи в работе с модулем:

- изучение народных традиции, связанные с историей русской тряпичной куклой, знакомство с различными техниками изготовления народной куклы;

- развитие художественно-эстетических способностей и творчество дошкольников, через познание русских народных традиций, одним из носителей которых является древнейшая из игрушек – тряпичная кукла;

- формирование художественного вкуса детей посредством приобщения их к народному творчеству.

- развитие воображения, мелкой моторики, конструктивных умений, творческих способностей и художественного вкуса.

Дети не только сами изготавливают тряпичную куклу, но знакомятся с историей и культурой русского народа, соотносят изготовление куклы с различными сезонными формами работы, праздниками и русскими обрядами.

Модуль «Капитошка»

Этот модуль направлен на развитие эмоциональной сферы детей дошкольного возраста, позволяет понимать особенности эмоционального мира человека, формирует наблюдательность в отношении выражении чувств человека в интонации, мимике, пантомимике.

Модуль выполнен из фетра размером 50х30 см, в виде – капли подушки. Имеет набор шнуров для выбора цвета настроения. Для моделирования эмоций имеет детали – трансформеры (глаза, рот, брови, руки).

Задачи в работе с модулем:

- ознакомление детей с различного вида эмоциями, обучение различению их внешних проявлений;

- обучение самоконтролю эмоций и чувств детей, а также наблюдению за эмоциями и чувствами других людей;

- обучение выражению чувств с помощью интонации, мимики, пантомимики;

- развитие социального и эмоционального интеллекта детей, их эмоциональной отзывчивости, навыков доброжелательного общения и взаимодействия со взрослыми и сверстниками.

В работе с этим модулем используются игры, направленные на передачу эмоционального состояния и анализ его физиогномических проявлений. Например, в игре «Пиктограммы эмоций» детям предлагается набор карточек, на которых изображены различные эмоции. На столе лежат пиктограммы

различных эмоций. Каждый ребенок берет себе карточку, не показывая ее остальным. После этого дети по очереди пытаются показать эмоции, нарисованные на карточках. Зрители должны угадать, какую эмоцию им показывают и объяснить, как они определили, что это за эмоция. Воспитатель следит за тем, чтобы в игре участвовали все дети. Далее педагог предлагает собрать эмоцию на модуле и назвать ее. Эта игра поможет определить, насколько дети умеют правильно выражать свои эмоции и «видеть эмоции» других людей.

МОДУЛИ, ВЫПОЛНЕННЫЕ В ФОРМЕ ОБЪЕМНЫХ КОНСТРУКТОВ

Модуль «Домик Почемучек»

Этот модуль можно назвать многофункциональным, так как его использование в развитии ребенка дошкольного возраста направлено на решение комплекса задач как познавательного, так и социально-коммуникативного, физического, художественно-эстетического развития.

Модуль выполнен из фетра в виде дома, размером 70х40см. Все стороны дома (куба) снабжены застежками-молниями, которые позволяют домик превратить в сенсорный коврик для развития координации движений и мелкой моторики. Каждая сторона дома представляет определенное направление развития и образования детей по областям: социально-

коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие, физическое развитие. К каждой образовательной области подобран демонстрационный и раздаточный материал.

Задачи в работе с модулем:

– развитие навыков конструктивного общения и взаимодействия ребенка с взрослыми и сверстниками, формирование основ безопасного поведения в быту, социуме, природе;

– формирование представлений о свойствах и отношениях объектов окружающего мира;

– обогащение активного словаря; развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества; развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха;

– формирование элементарных представлений о видах искусства, восприятие музыки, художественной литературы, фольклора, реализацию самостоятельной творческой деятельности детей (изобразительной, конструктивно-модельной, музыкальной и др.);

– формирование начальных представлений о некоторых видах спорта, овладение подвижными играми с правилами; становление ценностей здорового образа жизни, овладение его элементарными нормами и правилами (в питании, двигательном режиме, закаливании, при формировании полезных привычек и др.).

Модуль «Волшебный комодик Геометрик»

Модуль изготовлен из фанеры, размер: 21*12,5*7,5 см, он имеет 4 выдвижных ящика с двухсторонней гравировкой геометрических фигур, фигуры определенного цвета: синий, красный, желтый, зеленый. Сверху над каждым ящичком прорези. Нижний ящик большой и основательный, в нем размещены счетные палочки и перфокарточки с различными заданиями.

Основная задача работы с модулем «Волшебный комодик Геометрик»: изучить геометрические фигуры, научить находить нужную фигуру среди множества других, работая по образцу.

Модуль «Волшебный комодик «Геометрик» поможет ребенку запомнить особенности фигур, научит сортировать их по ящичкам комода, бросая их в отверстие в верхней части комода.

Модуль «Дорожный городок»

Модуль позволяет в игровой форме познакомить дошкольников с правилами дорожного движения. Модуль представляет собой объемный настольный игровой комплекс, на котором расположены макеты - домов, детского сада, дорог со знаками движения, различных машин, тротуаров и перекрестком. Особенностью модуля является то, что от копирует реальное размещение дорог и дорожных знаков,

объектов городской инфраструктуры, расположенных в районе размещения детского сада. Поэтому знания, полученные в игре легко могут перенесены в реальную жизненную практику ребенка.

ПРИМЕРНОЕ КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ДЕТЬМИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Сентябрь

№ недели	Тема, программное содержание	Название модуля и его задача	Цели, приёмы образовательного взаимодействия с модулем и используемые элементы ТРИЗ технологии
1	<p>Здравствуй, детский мир!</p> <p>Обогатить представление детей о некоторых</p>	<p>«Капитошка»</p> <p>Модуль направлен на развитие эмоционал</p>	<p>Ознакомление детей с различными видами эмоций, создание условий для ознакомления детей с миром эмоций и способами адекватного выражения своего</p>

	<p>правилах поведения в разных ситуациях. Создание условий для ознакомления детей с миром эмоций и способами адекватного выражения своего эмоционального состояния через игру с модулем</p>	<p>ьной сферы детей дошкольного возраста.</p>	<p>эмоционального состояния. Профилактика эмоциональных нарушений. Создание психологического комфорта, возможности выражения эмоций через модуль. Социализация детей дошкольного возраста, приобщение их к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства. Беседа: «Радость начинается с улыбки»; «Ласковое имя»; «Приятное – неприятное»; «Разные люди – разные лица»; «Мое настроение»; «Мои любимцы» Игровые образовательные</p>
--	---	---	--

		<p>приемы: «Пиктограммы эмоций»; «Здравствуй, это я»; «Назови похожее»; «Испорченный телефон»; «Один дома» (игра-этюда на выражение эмоции страха); «Соленый чай» (игра-этюда на выражение эмоции отвращения); «Фокус» (игра-этюда на выражение эмоции удивления); «Новая кукла» (игра-этюда на выражение эмоции радости); «Новая машина» (игра-этюда на выражение эмоции радости); «Про Таню» (на выражение эмоции горе – радость)</p>
--	--	--

		<p>Мимическая игра: «Передавалки»;</p> <p>Игра – пантомима: «Муравей» (З. Александрова)</p> <p>Игры на развитие мелкой моторики рук: «Собери Капитошку»; «Угадай настроение»; «Придумай свою необычную эмоцию»</p> <p>Подвижные игры: «Жужа» (подвижная игра для агрессивных детей)</p> <p>Цель: научить агрессивных детей быть менее обидчивыми, дать им уникальную возможность посмотреть на себя глазами окружающих, побыть на месте того, кого они сами обижают, не задумываясь об этом.</p> <p>«Головмяч» Цель: развивать навыки</p>
--	--	---

			сотрудничества в парах и тройках, научить детей доверять друг другу.
2	<p>Знаю ли я себя?</p> <p>Закрепить знание детей о частях тела, о значении каждого органа в жизни человека. Развивать способность определять эмоциональное состояние по схематическим изображениям и</p>	<p>«Миша-Маша»</p> <p>Модуль направлен на закрепление знаний у детей частей тела человека.</p>	<p>Закреплять представление о внешнем виде человека, о его особенностях как живого организма. Вызвать у ребенка потребность рассказать о себе. Формирование навыков ориентировки по телу человечков, используя различные упражнения.</p> <p>Беседы: «Кто я?»; «Что я знаю о себе?»; «На кого я похож?»; «Что у тебя, а что у куклы?»</p> <p>Игровые образовательные приемы: Игра:</p>

	<p>объединять различные изображения единым сюжетом. Воспитывать у детей потребность в освоении способов сохранения своего здоровья, в выборе здорового образа жизни.</p>		<p>«Что для чего?»; «Направо – налево» Игра (подсистема человека): «Руки ноги, голова»; «Что могут руки, ноги и т.п.?» Продуктивная деятельность по теме: — рисование: «Отпечаток ладошек» Метод Системный оператор: Игра: «Что было, есть и будет?» (зарисовка) Подвижная игра: «Девочки и мальчики прыгают, как мячики»</p>
3	<p>Мое тело</p> <p>Формирование пространственных представле</p>	<p>«Путешествие с Клепом»</p> <p>Модуль направлен на закрепление</p>	<p>Формировать представление о себе, как о человеке. Расширять словарный запас существительными: люди, человек, голова, туловище, ноги, руки; глаголами: ходить,</p>

	<p>ний у детей, включая ориентировку в трехмерном и двухмерном пространстве</p>	<p>представления детей о человеческом облике (мимика, жесты, осанка, походка, речь, одежда).</p>	<p>бегать, брать, держать, шить, вязать, бросать, наклоняться. Формирование умений ориентироваться на плоскости модуля. Формирование пространственных представлений с точки отсчета от предмета, от другого человека. Учить детей составлять свой словесный портрет: описывать своё лицо, причёску, настроение.</p> <p>Беседы: «Что у меня внутри?»; «Загадки о частях тела человека»</p> <p>Игровые образовательные приемы: Игра: «Части тела»; «А что у меня справа?»; «А что у меня слева?»; «Отгадай – где...?»;</p>
--	---	--	---

			<p>«Что изменилось?»</p> <p>Метод фокальных объектов:</p> <p>Плоскостная да- нетка:</p> <p>«7 предметов»;</p> <p>«Найди отличия»;</p> <p>«Составь свой портрет с помощью зеркала»</p> <p>Продуктивная деятельность с детьми по теме:</p> <p>«Рисование своего портрета»</p>
4	<p>Мое здоровье</p> <p>Развивать познавательную активность, исследовательские умения</p>	<p>«Зуб неболейка »</p> <p>Модуль направлен на формирование у детей понятий, связанных</p>	<p>Способствовать развитию познавательной активности, развитию внимания, обогащение словарного запаса и углубление знания детей о ротовой полости, зубах.</p> <p>Познакомить детей с вредной и полезной для зубов пищей.</p>

	<p>и навыки: задавать вопросы; собирать совместно со взрослыми необходимую информацию; делать выводы и умозаключения; представлять свой опыт в форме продуктов исследования.</p>	<p>с полезными продуктами и питания и способами ухода за своим организмом.</p>	<p>Обучить основным правилам ухода за зубами. Беседы: «Почему зубы называются молочными?»; Почему молочные зубы начинают шататься?»; «Кто прячется во рту и как за ним ухаживать?»; «У каких животных сколько зубов?»; «Что делать с выпавшими зубами?»; «Что было бы, если бы не было зубов?» Игровые образовательные приемы: «Микробы и зубная щётка»; «Какие предметы нам нужны, чтобы стать чистыми и здоровыми?» Противоречия в болезнях:</p>
--	--	--	--

			<p>Игра: «Болезнь – это плохо!»; «Полезная и вредная еда для зубов» (собери на веревочку)</p> <p>Дидактические упражнения: «Что есть во рту»; «Какие у нас зубы?»</p> <p>Продуктивная деятельность с детьми по теме: — рисование: «Микробы и зубная щетка»; «Весёлый и грустный зубик»; — лепка: «Здоровый и больной зуб»</p>
--	--	--	---

Октябрь

№ недели	Тема, программное содержание	Название модуля и его задача	Цели, приёмы образовательного взаимодействия с модулем и используемые элементы ТРИЗ

			технологии
1	<p>Путешествие с Крупеничковой</p> <p>Формирование представлений о временах года с помощью игровой деятельности с тряпичными куклами, придумывание и развитие различных игровых сценариев на природные и бытовые сюжеты, связанные</p>	<p>«Календарь народной куклы»</p> <p>Модуль направлен на изучение народных традиций, связанные с историей русской народной куклы.</p>	<p>Познакомить с различными технологиями изготовления народной обрядовой куклы, способствовать развитию воображения, мелкой моторики, конструктивных умений.</p> <p>Беседы: «Тряпичная кукла»; «Технология изготовления тряпичной куклы»; «Народная кукла»; «Как выглядели куклы раньше?»; «Почему у народной куклы нет лица?»; «Игрушки наших прапрабабушек»</p> <p>Игровые образовательные приемы: Игра на развитие мелкой моторики рук:</p>

	<p>с жизнью человека в различные месяцы года.</p>		<p>«Собери русскую тряпичную куклу»; «Магазин народных кукол»; «Найди пару»; «Угадай на ощупь куколку»; «Назови правильно куклу»; «Из чего бывает сделана кукла из соломы, дерева, ткани?»; «Разложи кукол правильно»; «Придумай свою куклу»</p> <p>Продуктивная деятельность с детьми по теме: Изготовление тряпичных кукол для оформления календаря народной куклы: «Крупеничка»; «Кубышка Травница»; «Веснянка»; «Кукла Пасхи»; «День-ночь»;</p>
--	---	--	---

			«Масленица» и др.
2	<p>Золотая осень</p> <p>Формирование представлений детей о временах года, о цикличности природных явлений и развитие познавательного интереса, через игру.</p>	<p>«Времена года»</p> <p>Модуль направлен на умение моделирования четырех времен года, познание детьми природных явлений.</p>	<p>Формирование представлений о временах года, их структуре, связях и отношениях, существующих между неживой и живой природой.</p> <p>Игры на выделение противоречия в природе:</p> <p>Игры: «Когда это бывает?»; «Бывает не бывает?»; «Что будет если?»; «А что еще?»; «Хорошо–плохо?»; «Что, на что похоже?»»</p>
3	<p>В гостях у Василисы</p> <p>Формирование представлений о временах</p>	<p>«Василиса Природная»</p> <p>Модуль направлен на умение детей</p>	<p>Развивать наглядно-образное и словесно-логическое мышление, формировать умение выделять существенные связи между предметами и</p>

	<p>года и явлениях природы.</p>	<p>сравнивать, классифицировать, находить сходства и различие каждого времени года.</p>	<p>явлениями. Беседы: «Что будет, если...?»; «Противоречия в природе»; «Если бы...?» Метод аналогии: «На что похоже это облако...?» (радуга, солнышко) Игровые образовательные приемы: Игры: «Что было? Что будет?» (системный оператор); «Расскажи без слов» (с элементами пантомимы): «Покажи, что стало холодно»; «Покажи, как идет холодный дождь, светит солнышко; подул сильный ветер» Игра: «Распредели по месяцам» Продуктивная деятельность с</p>
--	---------------------------------	---	---

			<p>детьми по теме: — рисование: «Что было?»; «Что будет?» Игра: «Одень Василису Природную»</p>
4	<p>В гостях у капельки</p> <p>Систематизирование знаний детей о свойствах и признаках воды, о ее значении в жизни человека и живой природы, об использовании воды и водных ресурсов человеком.</p>	<p>«Веселая капелька»</p> <p>Модуль направлен на расширение представления о значении и свойствах воды.</p>	<p>Уточнять представления об изменениях, происходящих в природе (бывают ливневые дожди, грозы, радуга). Развитие способностей устанавливать простейшие связи между живой и неживой природой. Формировать представления о переходе веществ из твердого состояния в жидкое, и наоборот.</p> <p>Беседы: «Вода в нашей жизни»; «Для чего нужна</p>

			<p>вода?»</p> <p>«Вода в природных явлениях»;</p> <p>«Круговорот воды в природе»</p> <p>Игра на решение проблемной ситуации:</p> <p>«Что было бы, если бы на Земле исчезла вся вода?»</p> <p>Игровые образовательные приемы:</p> <p>Игры содержащие приемы фантазирования:</p> <p>Игра:</p> <p>«Мы – капельки»;</p> <p>«Собери Веселую капельку»;</p> <p>«Приключение маленькой капельки воды»</p> <p>Метод ММЧ:</p> <p>Подвижная игра:</p> <p>«Твердое, Жидкое, Газообразное»</p> <p>Продуктивная деятельность</p> <p style="text-align: right;">с</p>
--	--	--	--

			<p>детьми по теме: — рисование: «Придумай и нарисуй»; «Экологические знаки, охраняющие и сберегающие воду»</p>
--	--	--	--

Ноябрь

№ недели	Тема, программное содержание	Название модуля и его задача	Цели, приёмы образовательного взаимодействия с модулем и используемые элементы ТРИЗ технологии
1	<p>Пресмыкающиеся и земноводные животные</p> <p>Систематизировать и</p>	<p>«Круги Луллия»</p> <p>Направлены на</p>	<p>Познакомить детей с видами земноводных и пресмыкающихся животных.</p> <p>Формировать представление о внешнем виде и особенностях жизни животных.</p> <p>Систематизировать</p>

	<p>расширять знания детей о животных, развивать навыки образования и словоизменения, формировать грамматический строй речи (уменьшения согласовывать существительные и прилагательные в роде, числе и падеже</p>	<p>ознакомление детей с окружающим миром.</p>	<p>знания детей о земноводных и пресмыкающихся животных.</p> <p>Беседа: «Каких вы знаете животных?»; «Земноводные»; «Пресмыкающиеся»; «Чем похожи пресмыкающиеся и земноводные?» «Какие вы знаете способы передвижения животных?»; «Способы размножения животных»</p> <p>Игровые образовательные ситуации: Игра: «Покажи стрелкой»</p> <p>Метод системного анализа: Игра: «Что из чего?»; «Какой?»; «Раздели животных на группы»;</p>
--	--	---	--

			<p>«Определи способ размножения»;</p> <p>Составь схему: «Признаки живого животного»</p> <p>Метод фокальных объектов:</p> <p>«Найди отличия»;</p> <p>Подвижные игры:</p> <p>«Лягушки и крокодилы»;</p> <p>«Две Лягушки»</p> <p>Продуктивная деятельность с детьми по теме:</p> <p>— рисование:</p> <p>«Придумай и нарисуй»;</p> <p>«Обведи по цифрам»;</p> <p>«Дорисуй картинку»</p>
2	<p>Питание животных</p> <p>Закрепить знания детей о разных видах</p>	<p>«Кто, чем питается?»</p> <p>Модуль направлен на закрепление знания о</p>	<p>Учить группировать животных по способу приспособления к окружающей среде.</p> <p>Учить видеть сходство и различия между разными группами животных, знать их повадки,</p>

	<p>питания животных (насекомых, земноводных, птиц, зверей).</p>	<p>мире животных и их существенных признаках.</p>	<p>среду обитания. Формировать познавательные интересы у детей, развивать речь, мелкую моторику, память, внимание и сообразительность.</p> <p>Беседы: «Связаны ли между собой в живой природе деревья, птицы, звери и насекомые?»</p> <p>Игровые образовательные приемы: Составлять «цепочки питания» для отдельных животных.</p> <p>Игра: «Пищевые цепочки водоёма»; «Пищевые цепочки в лесу»; «Пищевые цепочки на лугу»;</p> <p>Игры содержащие приемы фантазирования:</p>
--	---	---	---

			<p>«Придумай свое животное и чем он питается»</p> <p>Подвижная игра: «Живые цепочки»</p>
3	<p>Путешествие по загадочным кругам</p> <p>Создание педагогических условий для освоения детьми мыслительных операций.</p>	<p>«Круги Луллия»</p> <p>Модуль направлен на развитие творческих способностей у детей, помогающих поддерживать интерес к изучаемому материалу.</p>	<p>Формировать умение детей зрительно обследовать, анализировать, классифицировать предметы по их основным признакам.</p> <p>Серия дидактических игр с использованием кругов Луллия в блоках специально организованной, совместной и самостоятельной деятельности:</p> <p>Игры: «Кто, что ест?»; «Что на, что похоже?»; «Найди тень»; «Что, на что похоже?»; «Верни предмет»;</p>

			<p>«Что из чего сделано?»; «Чей домик?»; «Кто где живет?»; «Чей хвостик?»»</p>
4	<p>Мир подводный</p> <p>Сформировать у детей целостное представление о картине мира и упорядочить накопленные знания о подводном мире, через игру с модулем.</p>	<p>«Моря и океаны»</p> <p>Модель направлен на развитие у детей воображения и зрительного восприятия изучаемого материала, а также развитие мелкой моторики рук.</p>	<p>Продолжать учить классифицировать по лексическим темам (рыбы, ракушки, водоросли). Побуждать детей сравнивать, анализировать, устанавливать закономерности, делать выводы. Активизировать зрительные функции (выделение цвета, формы, величины и пространственного положения изображений).</p> <p>Беседы: «Что мы знаем о рыбах?»; «На что похожи рыбы?»; «Какими витаминами</p>

		<p>и минералами богата рыба?»; «Почему рыбы живут в разных водоемах?»; «О пользе рыб для человека»; «Редкие рыбы, занесенных в Красную книгу»</p> <p>Игровые образовательные приемы: Игры: «Без чего не может плавать рыбка?»; «Веселая рыбалка»</p> <p>Игры содержащие приемы фантазирования: «Если бы я был(а) рыбкой» «Оживи море»</p> <p>Продуктивная деятельность с детьми по теме: — рисование пластилином: «Золотая рыбка»; — обводим шаблон рыб:</p>
--	--	--

			<p>«Повтори рыбку»; — нетрадиционное рисование (рисунки ладошкой): «Веселые осьминожки» Подвижная игра: «Море волнуется» «Найди пару морские обитатели»</p>
--	--	--	--

Декабрь

№ недели	Тема, программное содержание	Название модуля и его задача	Цели, приёмы образовательного взаимодействия с модулем и используемые элементы ТРИЗ технологии
1	Снежная зима Формирование представлений о временах года, о цикличности	«Календарь времени» Модуль направлен на формирование	Формирование представлений о временах года, их структуре, связях и отношениях, существующих между неживой и живой природой. Игры на выделение

	<p>и природных явлений и развитие интереса, через игру с модулем.</p>	<p>понятия временных представлений у детей.</p>	<p>противоречия в природе: Игры: «Когда это бывает?»; «Бывает не бывает?»; «Что будет если?»; «А что еще?»; «Хорошо – плохо?»; «Что на что похоже?» Формирование целостного представления о временной системе года и особенностях жизнедеятельности человека, состоянии природы в различные временные периоды. Беседы: «Расскажи о времени года»; «Зима. Признаки зимы» Игровые образовательные приемы: Игры на объединение надсистемы и подсистемы объекта:</p>
--	---	---	---

			<p>Игры: «Хорошо – плохо»; «Добавлялки – Вычиталки»; «Да–Нетка»</p> <p>Игра на классификацию объекта: «Все в мире перепуталось»; «Кто что делает?»; «Погодные явления»; «Что такое хорошо и что такое плохо»; «Почему это произошло?»; «Что может произойти, если..?»; «Продолжи предложение...»</p> <p>Игры содержащие приемы фантазирования: Игра: «Невероятные фантазии»; Игра-ситуация: «Почему это произошло?»</p> <p>Продуктивная</p>
--	--	--	--

			<p>деятельность с детьми по теме:</p> <p>— рисование пластилином: «Зимний пейзаж»;</p> <p>— рисование песком: «Зимняя фантазия»</p>
2	<p>Путешествие в страну математиков</p> <p>Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания, рассуждать, доказывать</p>	<p>«Математическая гусеница»</p> <p>Модуль направлен на развитие слухового внимания и координацию движений, а также умение быстро ориентироваться в пространстве на ограниченной плоскости.</p>	<p>Познакомить детей в игровой форме с названием и последовательностью дней недели;</p> <p>повторить цвета, листая фетровую книгу.</p> <p>Продолжать учить счету и решать простые арифметические задачи, развивать внимание, память, мышление.</p> <p>Закреплять знание о плоскостных геометрических формах и их классификации.</p> <p>Развивать речь, воображение, зрительное</p>

			<p>восприятие, мелкую моторику рук.</p> <p>Игровые образовательные приемы:</p> <p>Игра на решение проблемной ситуации:</p> <p>«Как собрать тело гусеницы?»;</p> <p>«Встреча колобка с гусеницей»;</p> <p>Игра: «Путешествие колобка по дням недели»</p> <p>Игра содержащая элементы пространственной да-нетки:</p> <p>«Чудо—дерево»</p> <p>Числовая да-нетка:</p> <p>«Засели математический домик цифрами»;</p> <p>«Разложи фигуры по домикам»</p> <p>Игры на определение линии развития объекта:</p> <p>«Чем был — чем</p>
--	--	--	--

		<p>стал»;</p> <p>«Раньше — позже»;</p> <p>«Сочиняем задачи»</p> <p>Игровые образовательные приемы:</p> <p>Игра:</p> <p>«Из каких фигур состоит предмет?»;</p> <p>«Найди пропавшую фигуру?»;</p> <p>«Наведи порядок»;</p> <p>«Прятки»;</p> <p>«Подбери похожие по форме»;</p> <p>«Кто быстрее соберет свои фигуры?»</p> <p>Продуктивная деятельность с детьми по теме:</p> <p>Составь картинку из геометрических фигур:</p> <p>«Ракета»;</p> <p>«Кораблик»;</p> <p>«Цветочек»;</p> <p>«Машина» и т.д.</p> <p>Придумай сказку, используя</p>
--	--	--

			<p>геометрические фигур.</p> <p>Метод морфологического анализа:</p> <p>Игра: «Новый дом»</p> <p>Цель: выявить все возможные факты решения данной проблемы, которые при простом переборе могли бы упущены.</p> <p>Упражнения на развитие ассоциативности:</p> <p>Игры:</p> <p>«Волшебный кружок»;</p> <p>«Назови круглое»;</p> <p>«Дорисуй фигуру»;</p> <p>«Дорисуй линию»</p>
3	<p>Я говорю</p> <p>Развитие общения и взаимодействия ребенка с</p>	<p>«Домик Почемучек»</p> <p>Модуль направлен на развитие творческого потенциала</p>	<p>Обеспечить возможность 3D конструирования, а также дать возможность детям найти решение поисковых задач, психолого-ролевой драматизации и</p>

	<p>взрослым и сверстника ми, социально и эмоционального интеллекта, сопереживания, формирование основ безопасного поведения в быту, социуме, природе.</p>	<p>детей, позволяющих комплексно решать образовательные задачи в игровой форме.</p>	<p>выполнение познавательных упражнений. Речевые игры с использованием технологии ТРИЗ. Метод наглядного моделирования: Игры: «Словосочеталки»; Цель: развитие грамматического строя речи (умение согласовывать прилагательные с существительными в роде, числе и падеже) «Предлож-ки»; Цель: развитие грамматического строя речи (умение конструировать предложение) «Объединялочки»; Цель: формировать у детей способности самостоятельно обследовать объект для выяснения значений некоторых</p>
--	---	---	--

			<p>имен признаков. Способствовать осознанному отношению ребёнка к перцептивному действию как к основе чувственного познания мира. «Букварик»; Цель: звуковой анализ слов и связь звука с буквой. «Звукарик»; «Слоготочки»; Цель игры: развитие фонематических процессов, слоговой анализ и синтез слов. «Слоγοпары»; Цель: слоговой анализ и синтез. «Первозвук» Цель: звуковой анализ слов. «Парочки по твердости – мягкости» «Подбери звуковой домик» Игры: «Путешествие</p>
--	--	--	--

			насекомых»; «Путешествие птиц» Цель: формирование синтаксических конструкций; образование глаголов с приставками В, ВЫ, НА, ВЫ, ПРИ, С, У, ПО, ПОД, ОТ, ПЕРЕ, ЗА, ДО; закрепление предложно – падежных конструкций.
4	<p>Путешествие в страну Геометрия</p> <p>Систематизировать знания детей о геометрических фигурах при решении логических задач.</p>	<p>«Волшебный комодикГеометрик»</p> <p>Модуль направлен на закрепление знаний о геометрических фигурах в окружающем пространстве, а также зрительном</p>	<p>Учить сравнивать форму изображенного предмета с геометрической фигурой, группировать фигуры по цвету и размеру. Развивать речь, воображение, зрительное восприятие, мелкую моторику рук.</p> <p>Игровые образовательные приемы: Игры: «Из каких фигур состоит</p>

		<p>у преобразованию фигур.</p>	<p>предмет?»; «Найди пропавшую фигуру?»; «Наведи порядок»; «Прятки»; «Подбери похожие по форме»; «Кто быстрее соберет свои фигуры?» Продуктивная деятельность с детьми по теме: Составь картинку из геометрических фигур: «Ракета»; «Кораблик»; «Цветочек»; «Машина» и т.д. «Придумай сказку, используя геометрические фигур». Метод морфологического анализа: «Постой новый дом» Упражнения на развитие ассоциативности: «Волшебный</p>
--	--	--------------------------------	---

			<p>кружок»;</p> <p>«Назови круглое»;</p> <p>«Дорисуй фигуру»;</p> <p>«Дорисуй линию»</p>
--	--	--	--

Январь

№ недели	Тема, программное содержание	Название модуля и его задача	Цели, образовательного взаимодействия с модулем и используемые элементы ТРИЗ	приёмы

1	<p>Страна сказок</p> <p>Создание условий для коммуникативного развития детей, а также самостоятельной деятельности, посредством игровых приемов методики ТРИЗ.</p>	<p>«Сказочный сундучок»</p> <p>Модуль направлен на формирование коммуникативных навыков диалогической речи детей, а также решение сказочных задач и придумывание новых сказок с помощью метода фантазирования.</p>	<p>Учить детей узнавать знакомые сказки и сказочных героев, используя театрализованные игры с модулем.</p> <p>Формировать умение решать логические задания, активизировать словарный запас детей.</p> <p>Продолжать развивать способность детей к эмпатии; умение мыслить с помощью приемов анализа, синтеза, сравнения.</p> <p>Игровые образовательные приемы:</p> <p>Метод синектики и мозгового штурма:</p> <p>Беседа:</p> <p>«Как выгнать лису из заяшкиной избушки?»;</p> <p>«Как не дать медведю залезть на теремок и раздавить его?»;</p> <p>«Как помочь колобку?»;</p> <p>Игровые образовательные</p>
---	---	---	---

			<p>приемы: Игра: «Угадай кто?» «Угадай сказку?»; Игра на объединение надсистемы и подсистемы объекта: Игра: «Хорошо — плохо»; «Кто лишний?»; «Выложи героев по порядку» Игры на формирование умения выделять функции объекта: Игра: «Что умеет делать?»; Игры содержащие приемы фантазирования: «Несуществующее животное»; Игра на сравнение систем: «Теремок»</p>
2	Путешествие по стране	«Круги Луллия»	Развивать у детей воображение на примерах изменения

	<p>сказок</p> <p>Формирование у детей понятий, связанных с признаками объектов и изменение их значений и проявлений</p>	<p>Модуль направлен на правильны й поиск различных сказочных ситуаций в сюжете сказки.</p>	<p>места действия в сюжете сказки.</p> <p>Развивать желание детей участвовать в совместных игровых действиях.</p> <p>Беседа: «Кто в какой сказке живет?»</p> <p>Игровые образовательные ситуации: Игра: «Покажи стрелкой и угадай сказку»</p> <p>Игры содержащие приемы типового фантазирования: Игра: «Объясни необычное сочетание: Избушка на курьих ножках — кот в сапогах — аленький цветочек»</p> <p>Игра: «Решение сказочных проблем»;</p> <p>Игра: «Перевертывание сказки»</p>
3	В гостях у	«Мнемони	Познакомить детей с

	<p>МНЕМОТЕХНИКИ</p> <p>Развивать и совершенствовать у детей все виды монологической речи.</p>	<p>ка»</p> <p>Использования мнемотехнических приёмов – мнемоквадрат, мнемодорожка.</p>	<p>комплексом творческих упражнений, основанных на зрительном восприятии предметов.</p> <p>Игровые образовательные ситуации:</p> <p>Серия мнемосхем, подобранных по лексическим темам: Осень», «Зима», «Весна», «Лето»</p>
<p>4</p>	<p>В гостях у мнемотехники</p> <p>Использования мнемотехнических приёмов – мнемоквадрат</p>	<p>«Мнемоника»</p> <p>Использования мнемотехнических приёмов – мнемотаблица</p>	<p>Самостоятельное продумывание сюжета сказки, рассказа. Зарисовка или составление модельной схемы к придуманному рассказу или сказке.</p> <p>«Птицы», «Одежда», «Посуда», «Животные», «Игрушки» «Транспорт»</p> <p>http://shkolabuduschego.r</p>

			u/game-online/mnemotehnika-i-eyo-metodyi-dlya-detey-doshkolnogo.html
--	--	--	--

Февраль

№ недели	Тема, программное содержание	Название модуля и его задача	Цели, приемы образовательного взаимодействия с модулем и используемые элементы ТРИЗ
1	В гостях у карандаша Содействие эффективному закреплению знаний детей о понятии слова «палитра», о смешении красок для получения	«Мастер Карандаш» Модуль направлен на развитие интереса к изобразительной деятельности.	Закреплять знания детей о понятие «палитра», «цвет». Закреплять знание детей о правильном смешении красок, для получения нужного цвета. Развивать речь, воображение, зрительное восприятие, мелкую моторику рук. Беседа: «Путешествие в страну Рисовандию»

	<p>НОВЫХ ЦВЕТОВ посредством представления материала в интерактивной и максимально понятной форме для детей.</p>		<p>Игровые образовательные ситуации: Игры содержащие приемы фантазирования: Игра: «Необычные карандаши» Продуктивная деятельность с детьми по теме: — рисование с помощью стирательных резинок на конце карандаша; Игра: «Оживший рисунок»: — рисование по точкам; — рисование с помощью различных видов штампов: яблок, кукурузы, лимона</p>
2	В гостях у кисточки	«Мастерика»	Развивать интерес к изобразительной

	<p>Развитие творческих способностей детей, раскрытие творческого потенциала и личностных качеств дошкольников, используя различные техники и жанры изобразительного искусства</p>	<p>Кисточка »</p> <p>Модуль направлен на развитие интереса к изобразительной деятельности.</p>	<p>деятельности, используя нетрадиционную технику рисования. Закреплять знания детей о понятие «цвет».</p> <p>Развивать речь, воображение, зрительное восприятие, мелкую моторику рук.</p> <p>Игры содержащие приемы фантазирования:</p> <p>Игра: «Необычные кисточки»</p> <p>Продуктивная деятельность с детьми по теме:</p> <p>Рисование: пальчиками, ладошками, ватными палочками, мятой бумагой и деталями Lego.</p>
3	Знакомство с русской матрешкой	«Затейница Матрешка»	<p>Познакомить детей с историей, видами и особенностями</p>

	<p>й</p> <p>Приобщение детей к декоративно-прикладному искусству России через знакомство с игрушкой – матрёшкой. Воспитывайте уважение и любовь к народному творчеству.</p>	<p>а»</p> <p>Модуль направлен на развитие интереса детей к народному искусству .</p>	<p>росписей матрешек; научить расписывать плоскостную матрёшку. Развивать чувство цвета и технические умения: умело пользоваться кистью (рисовать кончиком кисти, всей кистью, свободно двигать в разных направлениях). Воспитывать эстетическое отношение и любовь к бытовой культуре, предметам искусства. Развивать речь, воображение, зрительное восприятие, мелкую моторику рук.</p> <p>Игровые образовательные ситуации: Игры: «Веселая матрешка»; «Матрешки развеселились»;</p>
--	--	---	---

			<p>«Матрешки выстроились в ряд»; «Построй матрешку» Игры содержащие приемы типового фантазирования: Игра: «Помоги сестренкам встретиться»; «Найди недостающую матрешку?»; «Помоги матрешке найти свой платочек»; «Найди матрешке домик»</p>
4	<p>Занимательный кубик</p> <p>Создания логических задач, решение которых предполагают бы несколько</p>	<p>«Бизикуб»</p> <p>Модуль направлен на развитие мелкой моторики и познание мира,</p>	<p>Развивать мелкую моторику рук, учить детей мыслить последовательно, возможность изучать цвета, погоду, времена года, время и счёт. Познакомить детей с основными видами запорных устройств. Развивать речь,</p>

	разных последовательных действий.	через сенсорные прикосновения и манипуляции.	воображение, зрительное восприятие, мелкую моторику рук. Игровые образовательные ситуации: Игры: «Пуговки — застежки»; «Забавная змейка»; Игра: «Позвони в службу спасения»; Игра: «Плетение шнуровочного узора»; Игра: «Кто развяжет узелок»;
--	-----------------------------------	--	---

Март

№ недели	Тема, программное содержание	Название модуля и его задача	Цели, приемы образовательного взаимодействия с модулем и используемые элементы ТРИЗ
----------	------------------------------	------------------------------	---

<p>1</p>	<p>Весна красна</p> <p>Формирование представлений о временах года, о цикличности и природных явлений и развитие интереса, через игру с модулем.</p>	<p>«Календарь времени»</p> <p>Модуль направлен на формирование понятия временных представлений у детей.</p>	<p>Формирование представлений о временах года, их структуре, связях и отношениях, существующих между неживой и живой природой. Игры на выделение противоречия в природе:</p> <p>Игры: «Когда это бывает?»; «Бывает не бывает?»; «Что будет если?»; «А что еще?»; «Хорошо – плохо?»; «Что на что похоже?»</p> <p>Формирование целостного представления о временной системе года и особенностях жизнедеятельности человека, состоянии природы в различные временные периоды.</p> <p>Беседы: «Расскажи о времени»</p>
-----------------	--	--	--

			<p>года весне»;</p> <p>«Весна. Признаки весны»</p> <p>Игровые образовательные приемы:</p> <p>Игры на объединение надсистемы и подсистемы объекта:</p> <p>Игры:</p> <p>«Хорошо – плохо»;</p> <p>«Добавлялки – Вычиталки»;</p> <p>«Да–Нетка»</p> <p>Игра на классификацию объекта:</p> <p>«Все в мире перепуталось»;</p> <p>«Кто что делает?»;</p> <p>«Погодные явления»;</p> <p>«Что такое хорошо и что такое плохо»;</p> <p>«Почему это произошло?»;</p> <p>«Что может произойти, если..?»;</p> <p>«Продолжи</p>
--	--	--	---

			<p>предложение...»</p> <p>Игры содержащие приемы фантазирования:</p> <p>Игра: «Невероятные фантазии»;</p> <p>Игра-ситуация: «Почему это произошло?»</p> <p>Продуктивная деятельность с детьми по теме:</p> <p>— рисование пластилином: «Весенний пейзаж»;</p> <p>— рисование песком: «Весенние фантазии»</p>
--	--	--	--

2	<p style="text-align: center;">Мир растений</p> <p>Формирование представлений у детей о сезонных изменениях в природе и жизни растений</p>	<p style="text-align: center;">«Чудо дерево»</p> <p>Модуль направлен на закрепление знаний детей о временах года и развитию связной речи.</p>	<p>Познакомить детей с разными объектами живой и неживой природы и показать ее взаимосвязь с окружающим миром. Учить определять состояние погоды (холодно, тепло, идет дождь, знакомить с некоторыми характерными особенностями времен года (оппадают листья, выпал снег, побежали ручьи, распустились цветы). Обогащать и уточнить знания детей о жизни животных и птиц в лесу, называть отличительные особенности внешнего вида. Развивать речь, воображение, зрительное восприятие, мелкую моторику рук.</p>
---	---	--	---

		<p>Игровые образовательные ситуации: Игры: «Какой предмет висит на дереве?»; «Съедобно и несъедобно?»; «Летает или не летает?»; «Живое – неживое?»; «Скажи кого нет?»; Метод аналогий: Игра: «Кто как голос подает?»; «Изобрази птицу»; «Горячий — холодный»</p> <p>Продуктивная деятельность с детьми по теме: — рисование пластилином: «Чудо дерево»</p>
--	--	---

<p>3</p>	<p>Наш лес</p> <p>Формирование у детей понятий, связанных с признаками объектов и изменением их значений и проявлений.</p>	<p>«Круги Луллия»</p> <p>Модуль направлен на расширение знаний детей о существующих видах деревьев и их классификации.</p>	<p>Закрепить представления детей о дикорастущих деревьях, их ценности для здоровья; развивать игровое творчество, смекалку; воспитывать бережное отношение к растениям.</p> <p>Развивать речь, воображение, зрительное восприятие.</p> <p>Беседа: «Какие бывают деревья?»</p> <p>Игровые образовательные ситуации: Метод системного анализа: Игра: «Что из чего?» Игры на знакомство с противоречиями: Игра: «Чудный лесник»; «Верю — не верю»;</p>
----------	---	---	--

			<p>«Объедини любой плод с любым деревом»;</p> <p>«Собери части реального дерева»</p> <p>Игры содержащие приемы типового фантазирования:</p> <p>«Как на елке вырос апельсин?»;</p> <p>«Придумай свою фантастическую сказку про волшебное дерево»</p> <p>Превращение человека в любой объект (метод эмпатии):</p> <p>Игра:</p> <p>«Если бы я был деревом?»</p> <p>Продуктивная деятельность по теме:</p> <p>— рисование</p> <p>«Волшебное дерево»</p>
--	--	--	--

<p>4</p>	<p>Путешествие по тропинкам знаний</p> <p>Систематизировать знание детей о окружающей среде и умение задавать вопросы продуктивного-поискового типа.</p>	<p>«Волшебная дорожка»</p> <p>Модуль направлен на классификацию любых объектов окружающего мира.</p>	<p>Научить детей задавать вопросы продуктивно-поискового типа.</p> <p>Развивать речь, воображение, зрительное восприятие, мелкую моторику рук.</p> <p>Игровые образовательные приемы:</p> <p>Игры содержащие приемы типового фантазирования:</p> <p>Игра: «Ассорти»;</p> <p>Игра на объединение надсистемы и подсистемы объекта:</p> <p>Игра: «Угадай по части»;</p> <p>«Кто, где живет?»;</p> <p>«Поиск геометрической фигуры»;</p> <p>«Найди транспорт»;</p> <p>«Молчанка»;</p> <p>«Чем больше, тем лучше»</p>
-----------------	---	---	--

Апрель

№ не- де- ли	Тема, програм- мное содержание	Название модуля и его задача	Цели, приемы образовательного взаимодействия с модулем и использование элементов ТРИЗ
1	<p style="text-align: center;">Азбука пешехода</p> <p>Закреплени е понятий о основных д орожных знаков и нахождение выхода из нестандартн ых жизненных ситуаций на дороге.</p>	<p style="text-align: center;">«Дорожн ый городок»</p> <p>Модуль направле н на обучение и игровое моделиро вание по правилам дорожног о движения и дальнейш ее соблюден ие этих</p>	<p>Расширить знания детей о правилах поведения пешехода и водителя. Учить детей ориентироваться в различных дорожных знаках. Развивать речь, воображение, зрительное восприятие, мелкую моторику рук. Игровые образовательные ситуации: Игры: «Наша улица»;</p>

		правил в реальной жизни.	<p>«Угадай, какой знак?»;</p> <p>«Улица города»;</p> <p>«Поставь дорожный знак»;</p> <p>Игра на сравнение систем:</p> <p>Игра:</p> <p>«Теремок»;</p> <p>«Угадай транспорт»;</p> <p>«Играй, да смекай»</p> <p>Игра на объединение надсистемы и подсистемы объекта:</p> <p>Игра:</p> <p>«Волшебный светофор»</p>
2	<p>Удивительный мир космоса</p> <p>Способствовать развитию у детей представлен</p>	<p>«Космос ром»</p> <p>Модуль направле на познание детей</p>	<p>Познакомить детей с планетой Земля, с космосом, с освоением космоса, работой космонавтов.</p> <p>Воспитывать уважение и любовь к Земле, как к</p>

			<p>космос»; «Собери созвездие»; «Звездная карта»; «Звездное небо»; «Помоги ракетам добраться до Планет»; «Сортируем планеты по размерам»; «Что идет дальше?»; «Найди лишнее»; «Найди отличия»</p> <p>Продуктивная деятельность по теме: Нетрадиционная техника рисования: монотипия. «Этот загадочный космос»; «Раскрась Землю по цифрам»; «Помоги ракетам добраться до планет» (обведи пунктирную линию)</p>
--	--	--	--

		<p>Игры содержащие приемы типового фантазирования: «Придумай фантастического инопланетянина»; «Объясни необычное сочетание»; «Придумай свою фантастическую планету»; «Если тебя забрали на другую планету?»;</p> <p>Метод эмпатии: Превращение человека в любой объект: Игра: «Если бы я был инопланетянин?»</p> <p>Метод фокальных объектов: Игра: «Какой? Какая? Какое?»; «Хороший —</p>
--	--	--

			плохой»; «Черное — белое»
3	Транспорт Развитие представлен ий детей об объектах окружающе го мира, закрепление обобщающи х понятий различного вида транспорта	«По воде, по земле, по воздуху» Модуль направле н на познание окружаю щего их мира.	Научить детей отличать и называть виды транспорта, размещая его на модуле. Развивать познавательные способности детей, интерес, любопытность воображение и творческую активность. Игровые образовательные ситуации: Игра: «Назови»; «Закончи предложение»; «Что делает?» Метод фокальных объектов:

			Игра: «Какой?»; Метод системного анализа: «Что из чего?
4	Правила личной безопасности Воспитание у детей дошкольного возраста осознанного отношения к себе, как к активному субъекту противопожарной безопасности.	«Колесо безопасности» Модуль направлен на закрепление теоретических знаний по ОБЖ и их практическое усвоение.	Развивать у детей связную речь, зрительное восприятие, внимание, наблюдательность, наглядно-образное и логическое мышления. Развивать воображение, зрительное восприятие, мелкую моторику рук. Игровые образовательные ситуации: Игра: «Найди опасные предметы»; «Опасно – не опасно»; Игра на противоречия в

			<p>ситуациях: Игра: «Хорошо — плохо» Метод мозговой штурм: Игра: «Как потушить пожар, если в доме нет воды?»</p>
--	--	--	---

Май

№ не- де- ли	Тема, програ- мное содержание	Название модуля и его задача	Цели, приемы образовательного взаимодействия с модулем и использование элементов ТРИЗ
1	<p>Все профессии нужны, все профессии важны</p> <p>Формирова ние у детей понятий, связанных с</p>	<p>«Круги Луллия»</p> <p>Модуль направле н на расширен</p>	<p>Совершенствовать умение придумать реальную и фантастическую профессию. Развивать речь, воображение, зрительное восприятие. Беседа: «Какие ты знаешь</p>

	признаками объектов и изменением их значений и проявлений.	ие знаний детей о существующих профессиях.	профессии?» «Придумай свою фантастическую профессию будущего» Игровые образовательные ситуации: Игра: «Покажи стрелкой»; «Для чего эти предметы?»; «Кем бы ты хотел стать в будущем, когда вырастишь и почему?»
2.	Мир вокруг нас Сформировать у детей целостное представление о картине мира, закрепить	«Волшебный экран» Модуль направлен на изучение функциональных особенностей	Формирование у детей умения проанализировать и описать систему связей любого объекта материального мира. Игровые образовательные приемы: Игра:

	<p>знания о роли и месте каждого объекта, о связях между ними.</p>	<p>отдельных частей объекта, а также самой системы и подсистемы в целом.</p>	<p>«Икра-головастик-лягушка» (технологические цепочки) «Распредели объекты живой природы»: (домашние и дикие животные) «Вершки — корешки»; «Я знаю»; «Логические цепочки» Продуктивная деятельность с детьми по теме: — рисование: «Колобок»; Игры содержащие приемы фантазирования: «Придумай свое животное»; «Цепочка» Продуктивная деятельность с детьми по теме: — лепка:</p>
--	--	--	--

			«Что я за зверь?»; «Маленькие шарики» «Маленькие палочки»
3.	Диагностика Использование перфокарт (однородной ламинированной карточки с заданием) для индивидуального дифференцированного подхода к уровню усвоения программного материала.	Перфокарты Показать прием использования деформированных упражнений, реализующих принцип «учение с увлечением», способствующих активизации мыслительной деятельности	Систематизировать знания детей, упражнять в классификации, сравнении, обобщении, доказательной речи; активизировать мыслительную деятельность, память, внимание детей; закреплять названия предметов, явлений, событий окружающей действительности; расширять словарь детей; развивать мелкую моторику рук, графические навыки, слуховое внимание, инициативность,

		<p>дошкольни иков на успеваем ость и качество знаний. Основны е идеи академик а Эрдниева вошли в традицио нные учебники М.И.Мор о и М.А.Бант овой.</p>	<p>сообразительность, формировать навыки самоконтроля и самооценки, умении понимать учебную задачу и выполнять ее самостоятельно. Перфокарты ориентированные на соотнесение предмета по внешним признакам (цвет, форма, величина) и внутренним логическим признакам, на соотнесение реального изображения предмета с силуэтным, контурным изображением, а также классификации предметов и их сравнения.</p>
--	--	--	---

			<p>Перфокарты на формирование познавательных знаний:</p> <p>«Числовые домики»;</p> <p>«Геометрические фигуры»;</p> <p>«Цифровой ряд»;</p> <p>«Неделька»;</p> <p>Логопедические перфокарты:</p> <p>«Картинка и звук»</p> <p>«Обитатели рек, морей и аквариумов» (рыбы и среда обитания);</p> <p>«Домики и пища домашних животных» (животное и продукт питания);</p> <p>«Дикие животные и среда их обитания»;</p> <p>«Плод и дерево»;</p> <p>«Профессии и предметы»</p> <p>«Найди тень».</p>
--	--	--	--

ФОРМЫ, МЕТОДЫ РАБОТЫ

Средством педагогического воздействия на развитие творческого мышления дошкольников является система творческих заданий. Позиция педагога – недириктивная, побуждающая детей к активности, свободе самовыражения.

Основные формы работы с воспитанниками: игры, упражнения, импровизации, беседы, сочинение историй, театрализация, творческая продуктивная деятельность, мозговой штурм. Важно использовать в своей работе с детьми по развитию творческого мышления игры, творческие задания, которые включают разнообразный познавательный материал, богатый речевым и наглядным наполнением. Дети не утомляются, так как деятельность разнообразна, яркие образы вызывают интерес.

Импровизации дают представление, как можно вербально наполнить разыгрываемую ситуацию, развивая воображение детей. Важное условие – нельзя долго описывать ситуацию, импровизировать без действий. Любое вербальное сопровождение идет параллельно с действиями детей.

Игры-беседы спланированы как вариант игр, в которых вся беседа с ребенком построена на воображении. Это игры, в которых ребенок перевоплощается в живое или неживое существо, в образе которого начинает решать проблемные ситуации, советовать, просить о чем-то окружающих.

Творческая продуктивная деятельность позволяет не только развивать образное мышление, мелкую моторику, но является средством закрепления полученных знаний.

Критерии и показатели эффективности психолого-педагогических воздействий

В нашей программе мы опираемся на критерии, установленные в исследованиях Гилфорда.

1) Беглость (легкость, продуктивность) – этот фактор характеризует беглость творческого мышления и определяется общим числом ответов.

2) Гибкость – фактор характеризует гибкость творческого мышления, способность к быстрому переключению и определяется числом классов (групп) данных ответов.

3) Оригинальность – фактор характеризует оригинальность, своеобразие творческого мышления, необычность подхода к проблеме и определяется числом редко приводимых ответов, необычным употреблением элементов, оригинальностью структуры ответа.

4) Точность – фактор, характеризующий стройность, логичность творческого мышления, выбор адекватного решения, соответствующего поставленной цели.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Литература

1. Альтшуллер Г.С. Изобретатель и рационализатор. 1981. № 1, 3, 4, 5, 9.// Патентное бюро фантастики.
2. Альтшуллер Г.С. К истории курса по РТВ. 1982.
3. Альтов Г.И тут появился изобретатель. М.: Детская литература, 1989.
4. Амнуэль П.Р. Удивительный мир фантазии. Новосибирск, 1991.
5. Анастази А. Психологическое тестирование. М., Педагогика, 1982, т. 2.
6. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. М.: Просвещение, 1991.
7. Гуткович И.Я., Самойлова О.Н. Сборник дидактических игр по формированию творческого мышления дошкольников: Пособие для воспитателей детских садов. \под ред. Т.А. Сидорчук - Ульяновск, 1998.
8. Лук А.Н. Теоретические основы выявления творческих способностей.
9. Методика обучения составлению творческого рассказа по сюжетной картинке /Мурашковская И.Н. Картинка без запинки.
<http://www.trizminsk.org/e/2312.htm>;
10. Методика системного анализа сказочного сюжета / Методика Мурашковской И.Н. Сказка, отворись

<http://www.trizminsk.org/e/23207.htm>;

11. Никашин А. И. Дидактические игры для развития творческого воображения детей. Ростов-на-Д.: Аспект, 1991.

12. Одаренные дети. /Под ред. М. Карне. М.: Прогресс, 1991.

13. Рубинштейн С.Л. Проблема способностей и вопросы психологической теории в кн. Проблемы общей психологии. М., Педагогика, 1973.

14. Сидорчук Т.А., Кузнецова А.Б. Обучение составлению творческих рассказов по картине

<http://www.trizminsk.org/e/prs/232016.htm>

15. Сидорчук Т.А., Ардашева Н.И. Истории проЕ Пособие по РТВ для воспитателей и учителей начальных классов. Ульяновск, 1993.

16. Сидорчук Т.А., Хоменко Н.Н. Анализ сюжетного смысла сказок с помощью ситуативной игры "Да-Нет"

<http://www.trizminsk.org/e/23209.htm>

17. Симановский Я.Е. Развитие творческого мышления детей. Ярославль, 1996.

18. Страунинг А.М. Игры по развитию творческого воображения по книге Джанни Родари Грамматика фантазии. Ростов-на-Д.: Аспект, 1991.

19. Тамберг Ю.Г. Развитие творческого мышления ребенка. Московский психологический журнал. № 10.

20. Туник Е.Е. Психодиагностика творческого мышления. Креативные тесты. СПб.: СПбУПМ, 1997.

21. Туник Е.Е. Опросник креативности Джонсона. СПб.: СПбУПМ, 1997.

22. Туник Е.Е. Тест Торренса. Диагностика креативности. СПб.: Иматон, 1998.

Литература для воспитателей и родителей

1. Альтов Г. И тут появился изобретатель... - М, 2000 г.

2. Альтшуллер Г.С., Вёрткин И.М. Как стать гением: жизненная стратегия творческой личности. - МН., Беларусь, 1994 г.

3. Альтшуллер Г.С. Найти идею. - Петрозаводск, 2003г.

4. Альтшуллер Г.С. Справка "Триз-88" - апрель, 1988, г. Баку.

5. Амнуэль П.Р. РТВ - это очень просто! / Курс лекций по развитию творческого воображения и теории решения изобретательских задач для начинающих -

<http://www.trizminsk.org/e/rtv/index1.htm#02>

6. Березина В. Г. Воспитание чудом - <http://www.trizminsk.org/e/25021.htm>

7. Березина В.Г., Викентьев И.Л., Модестов С.Ю. Детство творческой личности: встреча с чудом. Наставники. Достойная цель - СПб: Издательство Буковского, 1995 .

8. Сайфутдинов А.Ф. Открой в себе талант - <http://www.trizminsk.org/e/2500700.htm>

9. Хоменко Н.Н. Теория решения изобретательских задач - ТРИЗ (краткая справка)

<http://www.trizminsk.org/intr.htm>

Содержание

Пояснительная записка.....	5
Содержательное описание средовых «креативных модулей», используемых в образовательном процессе.....	13
Креативные модули, выполненные в форме стенда или плоскостной фигуры.....	14
Модули, выполненные в форме объемных конструкторов.....	23
Примерное календарно-тематическое планирование образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста	26
Формы, методы работы.....	92
Организационно-педагогические условия.....	94

