

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад № 98 Невского района Санкт-Петербурга

ПРИНЯТО  
Управляющим советом  
ГБДОУ детский сад № 98  
Протокол от 30.08.2024 № 1

СОГЛАСОВАНО  
С Советом родителей советом  
ГБДОУ детский сад № 98  
Протокол от 30.08.2024

УТВЕРЖДЕНО  
Заведующий ГБДОУ детский сад № 98  
Т.М. Смирнова  
Приказ от 18.09.2024 № 03-ДПО



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ)  
ПРОГРАММЕ «РАЗВИВАЙ-КА»  
ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-5 ЛЕТ  
(ознакомительный уровень)

Автор составитель – Краевая Ольга Витальевна  
Педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург

2024

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### 1.1. Основные характеристики:

**Направленность** – социально – педагогическая (социально – гуманитарная)

**Адресат программы** – учащиеся 4 – 5 лет

**Вид программы** – модифицированная

**Уровень освоения** – общекультурный

### 1.4. Цели и задачи Программы

**Цель программы** – развивать творческое, системно-диалектическое мышление через освоение технологии творчества - ТРИЗ.

Исходя из поставленной цели, формируются задачи программы.

#### **Задачи программы:**

##### *Образовательные:*

- ✓ Знакомить с окружающим миром методами и приемами ТРИЗ;
- ✓ Формировать навык познавательной, творческой и практической деятельности

##### *Развивающие:*

- ✓ Сформировать навык действия по плану;
- ✓ Развивать целеустремленность и настойчивость при поиске решения проблемы, стремление доводить начатое дело до конца;
- ✓ Развивать творческие способности через умение видеть и решать противоречия;
- ✓ Развить уровень мелкой моторики

##### *Воспитательные:*

- ✓ Содействовать развитию самостоятельности, нацеленной на слоговое чтение
- ✓ Воспитывать усидчивость;
- ✓ Воспитывать способность к самостоятельному выполнению заданий.

### 1.5. Планируемые результаты

#### *Образовательные:*

- ✓ Ребенок будет иметь представление о методах и приемах технологии ТРИЗ и РТВ;
- ✓ применять изученные методы и приемы ТРИЗ и РТВ для получения и преобразования знаний;
- ✓ решать изобретательские задачи.

Развивающие:

- ✓ будет сформирован навык действия по плану при решении задач;
- ✓ будет активизирован словарь, развита диалогическая и связная речь;
- ✓ будет выше уровень ЗУН по сравнению с первоначальным

Воспитательные:

- ✓ Ребенок сможет самостоятельно решать задачи

**Язык Программы - русский**

**Условия реализации Программы**

Группы формируются до 15 человек

В группу зачисляются все желающие/ после предварительного тестирования/ собеседования.

**Формы и режимы занятий:**

Формы занятий: коллективные, групповые, индивидуальные.

Режим занятий: занятие проводится 1 раз в неделю

**Формы аттестации:** аттестация не предусмотрена

**Формы подведения итогов освоения программы:** открытые занятия

## 2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Метод и прием ТРИЗ и РТВ	Название игры	Цель
Системный оператор (СО)	«Что (Кто) из чего?»	Учить определять объекты подсистемы, надсистемы, динамику развития объекта.
	«Что (Кто) в чем?»	
	«Раньше – позже»	
	«Волшебная лесенка»	Продолжать учить видеть объекты в системе, определять функцию.
	«Маленькие человечки»	Продолжать знакомить с различным физ. состоянием вещества, составлять модель объекта.
	«Теремок»	Видеть общее и различное, используя СО.
Противоречие	Составление загадок	Учить применять структурный и функциональный СО, находить аналогии.
	«Хорошо-плохо»	Продолжать знакомство с противоречиями. Уметь находить противоречивые свойства в явлениях и предметах. Учить формулировать противоречие, высказывая свою точку зрения.

Функция	«Дразнилка»	Учить определять функцию предмета, развивать словотворчество.
	«Волшебник»	Учить анализировать свойства и назначение объекта.
Ресурсы	«На что похож – как с ним поиграть?»	Продолжать знакомство с ресурсами, развивать воображение.
	«Маша – растеряша»	Учить определять главную функцию предмета, находить заместителей и объяснять, подбирать аналогии.
	«Загадочный мешочек»	Продолжить знакомство с ресурсам, развивать умение устанавливать аналогию.
Веполь	«Найди главных героев»	Учить определять носителей функции.
	«Сочини сказку»	Учить работать по алгоритму.
АРИЗ	«Поможем ученым»	Учить видеть противоречие, находить конфликтную пару (КП).
Прием наоборот	«Наоборот»	Уметь находить антифункцию. Учить находить противоположные качества по структуре, по функции и по времени.
Размер Время Стоимость	«Размер» «Время» «Стоимость»	Развивать воображение, использовать прием увеличения-уменьшения.
Морфологический анализ (МА)	«Фантастическое животное»	Учить выделять главную и второстепенную функции, антифункции.
Метод фокальных объектов (МФО)	«Фантастическое животное»	Развивать фантазию, выделять главную и второстепенную функции, антифункции, работать с аналогиями.
Эмпатия	«О чем думаю?»	Учить вживаться в образ, составлять аналогии, развивать воображение.
Метод мозгового штурма	«Помоги сказке»	Находить новые варианты разрешения ситуации, определив противоречие.

### 3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

4 – 5 ЛЕТ

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
	Октябрь	Май	32	32	32	1 раз в неделю по 1 ак, часу (1 ак. час = 20 мин)

### 4. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН «ТЕХНОЛОГИИ ТВОРЧЕСТВА - ТРИЗ»

Тема недели	Игры, игровые задания	Примерное содержание ключевых моментов	Материал
Хлеб	«Хорошо-плохо» Цель: учить находить в хороших качествах плохое, а в плохих – хорошие. Видеть противоречия.	Вспомнить с детьми, что это за страна ТРИЗ, в какие игры играют там дети, почему, кто их познакомил с этими играми. Сообщить тему недели. Предложить поиграть в игру, где девочки будут называть, что хорошее есть в хлебе, а мальчики находить в этих качествах плохое.	Гном, хлеб.
	«Волшебная лесенка» Цель: учить видеть: из чего состоит хлеб, где его можно встретить (то же в прошлом, в будущем). Через системный оператор учить находить необходимые знания.	Рассмотреть хлеб на ступеньках лестницы. СН.- Его части сейчас. Он часть чего? СП- Кем был (тесто, зерно)? Его части? Часть чего? СБ- Что будет с хлебом? Его части? Он часть чего?	Начертить на доске системный оператор из 9-ти экранов, хлеб, колоски, мука, тесто, сухарик, иллюстрации поля, элеватора, хлебопекарни, хлебного магазина, машины, завтрак в д/с...

	<p>Составление рассказа по репродукции картины «Рожь». (Фантастического содержания)</p> <p>Цель: учить выделять объекты картины, устанавливать связи между ними, использовать различные анализаторы, «путешествуя» по картине, вживаться в объекты; грамматически правильно оформлять предложение.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Познакомить с репродукцией.</li> <li>2. Игра «Дели!» - называем объекты картины, схематически фиксируем в кружочках на доске.</li> <li>3. Игра «Давай!» - соединим два кружочка на доске, объясним, почему и как связаны между собой эти объекты.</li> <li>4. «Войдем в картинку» - рассказываем о полученных ощущениях.</li> <li>5. События предшествующие и последующие.</li> <li>6. Выбираем объект и описываем картинку с его точки зрения (дерево, колос, солнце, земля, трава)</li> </ol>	<p>Репродукция картины «Рожь», колоски, доска, мел.</p>
	<p>«Маленькие человечки».</p> <p>Цель: продолжать учить составлять модель хлеба, упражнять в работе с ПС.</p> <p>Находить знания о составе теста.</p>	<p>Вспомнить с детьми, что это за страна ТРИЗ, в какие игры играют там дети, почему, кто их познакомил с этими играми.</p> <p>Сообщить тему недели. Предложить поиграть в игру, где девочки будут называть, что хорошее есть в хлебе, а мальчики находить в этих качествах плохое.</p>	<p>Гном, хлеб.</p>
	<p>Задача.</p> <p>На урожай в поле нападают птицы и съедают семена. Помогите защитить семена от птиц.</p> <p>Цель: знакомить с алгоритмом решения изобретательской задачи.</p>	<p>Выделить два конфликтующих объекта.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Хорошо-плохо» для каждого объекта.</li> <li>- Сформулировать противоречия.</li> <li>- По каждому противоречию определить ИКАЭР.</li> <li>- Рассмотреть ресурсы.</li> <li>- Выбрать самые эффективные.</li> </ul>	<p>Иллюстрации. Мел, доска, гномы.</p>
Осень в лесу	<p>«Дразнилка»</p> <p>Цель: продолжать учить придумывать слова, используя слова-действия + суффикс.</p> <p>Определять функцию.</p>	<p>Показываю иллюстрацию осеннего леса. Что в нем хорошего? Что он умеет делать? Предлагаю соревнования «Кто больше придумает новых слов»?</p> <p>Раздаю фишки.</p>	<p>Иллюстрация леса.</p> <p>Фишки за каждое новое слово.</p>
	<p>«Волшебная лесенка»</p> <p>Цель: продолжать учить видеть части леса, частью чего он является, что с ним было раньше и что будет позже.</p> <p>Продолжать знакомить с системным оператором.</p>	<p>Что такое – лес? В какой игре мы получим много знаний о лесе?</p> <p>Рассматривают его по структуре:</p> <p>Части леса: деревья, кустарники, травы, грибы, насекомые, птицы, звери, люди...</p> <p>Лес часть чего: всех лесов, всех растений, часть Земли...</p> <p>Его прошлое: семена деревьев...</p> <p>Его будущее: новые, молодые саженцы, дома, мебель, лодки...</p>	<p>Иллюстрации.</p>

	<p>Придумывание сказки «Осень в лесу».</p> <p>Цель: учить создавать сказки, построенные на решение противоречия, развивать связную речь, воображение.</p>	<p>Дети, кто пишет сказки? Как вы думаете, что для этого нужно? Вы сможете сочинить? Наш Гном из страны ТРИЗ рассказывал мне, что дети в этой стране придумывают сказки, шагая по ступенькам. Вы хотите попробовать?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Определим тему. (Осень в лесу)</li> <li>2. Где будет проходить сказка (в лесу).</li> <li>3. Сколько главных героев бывает в сказке? (два. Напоминаю модель сказки – Волшебный треугольник)</li> <li>4. Один герой у нас уже есть – Осень, с каким вторым героем в лесу она может поссориться? (с Летом)</li> <li>5. Почему у них возникла ссора? (Лето не хочет уступать свое место править природой Осени)</li> <li>6. Какие ресурсы есть у Осени, какое Волшебство поможет решить спор?</li> </ol> <p>Теперь по каждой ступеньке составим предложение (можно записывать на магнитофон, лист бумаги, изображать схемой предложения)</p>	<p>Гном, иллюстрации с изображением лета, осени, модель сказки – треугольник, запись предложений сказки.</p>
	<p>«Наоборот»</p> <p>Цель: находить объекты противоположные по структуре, функции, времени.</p> <p>Развивать умение сравнивать, анализировать.</p>	<p>Показываю иллюстрацию осеннего леса. Предлагаю соревнования «Кто больше найдет противоположностей»?</p> <p>Раздаю фишки.</p>	<p>Иллюстрация леса.</p> <p>Фишки за каждое новое слово.</p>
	<p>Задача.</p> <p>Раньше мед собирали с ульев, которые были на деревьях в лесу. Но этим медом лакомился и медведь. Как быть?</p> <p>Цель: продолжать учить работать по алгоритму.</p>	<p>Выделить два конфликтующих объекта.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Хорошо-плохо» для каждого объекта.</li> <li>- Сформулировать противоречия.</li> <li>- По каждому противоречию определить ИКАЭР.</li> <li>- Рассмотреть ресурсы.</li> <li>- Выбрать самые эффективные.</li> </ul>	
	<p>«Теремок»</p> <p>Цель: учить находить общие свойства.</p> <p>Развивать умение сравнивать, анализировать.</p>	<p>В лесу будут жить те деревья, которые назовут, что между ними общего.</p>	<p>Иллюстрации деревьев.</p>

Осень в саду и огороде.	«Хорошо-плохо» Цель: учить видеть в хороших свойствах овоща и фрукта, ягодах плохое и наоборот. Продолжать знакомить с противоречиями.	Соревнование между двумя командами. Одна команда называет в данном предмете плохое качество, другая – в этом качестве хорошее; затем меняются ролями.	Овощи и фрукты, ягоды.
	«Загадочный мешочек». Цель: учить определять форму, величину, цвет, вкус, запах овощей и фруктов, используя своих «помощников», развивать фантазию детей, применяя предметы не по назначению, учитывая их качества. Знакомство с ресурсами.	Гном принес с собой «Загадочный мешочек» и предлагает поиграть: Отгадай что это? (по запаху, на ощупь, по вкусу, по цвету). Что такое же? Как с ним можно поиграть? На что похож?	«Чудесный мешочек», фрукты, овощи, ягоды, Гном.
	«Волшебная лесенка» - сад. Цель: рассмотреть сад во временных изменениях по функции. Продолжать знакомить с системным оператором по функции.	Зачем человеку сад? Какого его назначение, его функция? Давайте рассмотрим его назначение на Волшебной лесенке (в прошлом, в будущем).	Иллюстрации, связанные с работой, результатами работы в саду.
	Составление фантастического рассказа «Осень в саду» (по плану воспитателя) Цель: учить придумывать фантастический рассказ, используя план воспитателя, закрепить знания об осенней поре в саду, о деятельности человека, развивать связную речь.	1. Сообщение темы занятия. 2. Как выглядит Осень? Что волшебного может делать Осень в саду? 3. План рассказа: - Кто такая Осень, какая она. - Как попала Осень в сад. - Что она увидела и как изменила. - Чем все закончилось.	Иллюстрации об осени в саду.
	«Фантастическое дерево». Цель: развивать воображение через метод фокальных объектов.	Карлсон предлагает придумать новое дерево, показывает предметы, которые у него в рюкзаке, дети находят к ним слова-прилагательные. Карлсон записывает их на доске и «приклеивает» к новому дереву. Предлагает детям закрыть глаза, представить дерево с этим качеством и рассказать для чего оно такое, как выглядит.	Кукла Карлсон, предметы.
	Задача. Как привлечь синиц в сады, на деревьях которых вредители – плодовые жуки? Цель: видеть противоречие, формулировать ИКАЭР, использовать ресурсы.	Выделить два конфликтующих объекта. - «Хорошо-плохо» для каждого объекта. - Сформулировать противоречия. - По каждому противоречию определить ИКАЭР. - Рассмотреть ресурсы. - Выбрать самые эффективные.	Доска, мел.

Осень	«Хорошо-плохо» Цель: находить в осенних признаках «хорошее» и «плохое». Продолжать учить формулировать противоречия.	Соревнование по рядам: называть хорошее в осенних признаках, и в этом - плохое.	Фишки
	« Волшебная лесенка» - осень. Цель: систематизировать временные понятия. Продолжить знакомство с системным оператором времени.	Какая игра сможет больше всего рассказать об Осени? Давайте «посадим» Осень в серединку на ступеньку и поиграем с ней.	Доска, мел, иллюстрации осени, лета, зимы.
	Составление загадок об Осени.	Предложить детям придумать загадки на осеннюю тему, зарисовать их и загадать вечером родителям. Определяем осенние слова, про которые будем придумывать загадки. Вспоминаем модель загадки по структуре: - На что похожа? - Чем от него отличается? По функции: - Что делает? - Что делает так же?	Иллюстрации, связанные с осенней тематикой, доска, мел, листы бумаги, цветные карандаши.
	Подбор рифмованных слов. Цель: вспомнить модель составления загадки, учить подбирать сравнения по структуре, по функции, познакомить с рифмой, развивать образную связную речь.	Найти рифмующие картинки (пару, кто с кем дружит по звучанию)	
	«Без чего не бывает» Цель: Закрепить части системы, надсистемы, подсистемы.	Соревнования между девочками и мальчиками.	Фишки, иллюстрации
	Задача. Как защитить огород от ворон? Цель: работать по алгоритму.	Выделить два конфликтующих объекта. - «Хорошо-плохо» для каждого объекта. - Сформулировать противоречия. - По каждому противоречию определить ИКАЭР. - Рассмотреть ресурсы. - Выбрать самые эффективные.	Доска, мел.

Одежда, обувь.	<p>«Хорошо-плохо».</p> <p>Цель: учить находить в хорошем плохое, а в плохом - хорошее.</p> <p>Продолжать знакомство с противоречиями.</p>	<p>Воспитатель предлагает разделить на две команды: одежда и обувь, провести соревнования.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Кто больше назовет своих предметов.</li> <li>2) Что в них хорошего?</li> <li>3) Что плохого?</li> </ol>	<p>Фишки, доска, мел, карточки, иллюстрации с одеждой, обувью.</p>
	<p>«Волшебная лесенка» - портной (сапожник).</p> <p>Цель: продолжать учить находить «части» работы, «частью» какой работы она является, как и из чего она появилась, что с ней будет в будущем.</p> <p>Продолжить знакомство с системным оператором.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Кто быстрее заполнит «ВЛ»-функции.</li> <li>2) Рассказ «Моя любимая...», используя Спр-С-ПС-Сб.</li> <li>3) Почему он волшебный.</li> <li>4) «Дразнилка»</li> <li>5) «Если у вас нету...»</li> </ol>	
	<p>Составление рифмованных строчек.</p> <p>Цель: учить составлять рифмованные строчки по заданному словосочетанию, определять слово, к которому надо подобрать рифму, поощрять детское творчество.</p>	<p>Предложить новую игру «Жил – был», дополняя фразу рифмованным словом.</p> <p>ПР: «Жила-была шапка красная, и была она ...»</p> <p>«Жил – был пояс, и был он похож на ...»</p> <p>«Жил – был сапог, и был он похож на ...»</p> <p>«Жила – была рубашка, и была она похожа на ...»</p> <p>Предложить представить полученные сравнения.</p>	<p>Иллюстрации одежды, обуви.</p>
	<p>Задача.</p> <p>Красное платье портной шьет красными нитками, синее – синими...А как быть с разноцветным?</p>	<p>Выделить два конфликтующих объекта.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Хорошо-плохо» для каждого объекта.</li> <li>- Сформулировать противоречия.</li> <li>- По каждому противоречию определить ИКАЭР.</li> <li>- Рассмотреть ресурсы.</li> <li>- Выбрать самые эффективные.</li> </ul>	<p>Доска, мел.</p>
Детский сад	<p>«Волшебная лесенка» - детский сад.</p> <p>Цель: систематизировать знания детей о том, кто работает в саду, частью чего он является, какими были раньше, какими будут в будущем д/сады.</p> <p>Получать необходимые знания через СО структуры.</p>	<p>Рассказ воспитателя о детях в других странах. Предложить рассказать им о своем д/садике. Как это лучше сделать? Рассматривать одновременно структуру (части) и функцию (назначение). Подумать, всегда ли были детские сады? Рассмотреть иллюстрацию первобытных людей. Что изменится в будущем? Что плохого «уйдет», что хорошего «прибавится»?</p>	<p>Иллюстрации первобытных людей, с профессиями детского сада.</p>

	<p>«Хорошо-плохо»</p> <p>Цель: учить видеть необходимость и обоснованность выполнения правил в детском саду.</p> <p>Упражнять в нахождении противоречий.</p>	<p>Что нравится в детском саду? Почему?</p> <p>Что не нравится? Почему? Какие правила в детском саду чаще нарушают? Какие труднее всего выполнять? Почему?</p>	<p>Иллюстрации с ситуациями из жизни детей в д/саду.</p>
	<p>Ш.Перро «Красная Шапочка»</p> <p>2. Составление загадки сказки.</p> <p>Цель: учить моделировать сказку, подбирать заместители, обосновывая ответ, развивать способность кодировать основную сюжетную идею сказки, используя модель.</p>	<p>Составить загадку для родителей про «Красную Шапочку», используя модель, с которой знакомит Гном:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- кодирование объекта (он, она, они, некто, некоторые, кое-кто...)</li> <li>- его действия (что делал, что делает, что будет делать...)</li> <li>- следствие (что получилось) из этого действия (для одного объекта, для группы...)</li> </ul>	<p>Иллюстрации к сказке</p>
	<p>Составление окончания рассказа на сказочную тему.</p> <p>Цель: учить придумывать окончания рассказа, развивать воображение детей используя приемы фантазирования (увеличение – уменьшение, оживление, наоборот), учить грамматически правильно составлять предложения.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сегодня мы будем придумывать сказки про наш детский сад. Я буду начинать, а вы – продолжать.</li> <li>2. Жил – был детский сад «Веселые человечки». Однажды, когда дети пришли утром в группу, то увидели, что все игрушки стали большими, как настоящие: мишки – как большие медведи, зайцы – как настоящие зайцы, куклы – ростом с самих ребят, а машины – самых настоящих размеров... (Как дети стали играть? Почему так произошло? Чем все закончилось?)</li> <li>3. Однажды что-то случилось с детским садом, он стал маленьким – маленьким, и все в нем стало маленьким. (Что стало с детьми? Воспитателями? Как быть родителям? Для кого такой детский сад? Почему он стал таким? Чем все закончилось?)</li> <li>4. Однажды все игрушки стали живыми...</li> <li>5. В детский сад стали ходить мамы и папы, а дети пошли на работу.</li> </ol> <p>Выбор темы по желанию воспитателя.</p>	<p>Иллюстрации детского сада.</p>
<p>Мебель</p>	<p>«Хорошо-плохо».</p> <p>Цель: учить находить плохие и хорошие качества мебели.</p> <p>Знакомство с противоречиями.</p>	<p>Сообщить тему недели через набор картинок.</p> <p>Чем она хороша? Что в ней плохого?</p>	<p>Набор картинок с мебелью.</p>

	<p>«Волшебная лесенка». Цель: учить анализировать, видеть части мебели, частью чего он является, как ее изготовили, что с ней будет в будущем, решать противоречие. Знакомство с мебелью через системный оператор.</p>	<p>Рассмотреть Мебель на волшебной лесенке. Ее части (стол, стул, кровать...). Она часть чего? (дома, магазина, всех вещей...). Ее прошлое (дерево, камень, не было ее...). Ее будущее? Что плохое уберут люди, что хорошее добавят?</p>	<p>Доска, мел, иллюстрации</p>
	<p>Продолжить рассказ воспитателя по биному «шкаф + пес» Цель: закрепить части рассказа, развивать связную речь, развивать фантазию.</p>	<p>Сегодня я хочу прочитать вам удивительную историю, которая произошла с самым обыкновенным шкафом и псом. «В одном доме жил самый обыкновенный пес и стоял самый обычный шкаф». Ребята, здесь дальше слова стертые, написаны только отдельные фразы. Давайте попробуем догадаться, что произошло потом, и чем все закончилось. «Пес в шкафу». «Пес на шкафу». «Пес под шкафом». «Пес над шкафом». «Пес за шкафом». «Шкаф в песике». «Шкаф на песике». «Шкаф под песиком». «Шкаф над псом»...</p>	<p>Иллюстрации шкафа и пса.</p>
<p>Посуда</p>	<p>«Волшебная лесенка». Цель: продолжить знакомство с назначением посуды. Познакомить с системным оператором времени, функции. Знакомство с ИКР.</p>	<p>Сообщение темы через загадки. Предложить узнать новое о посуде через Волшебную лесенку функции (назначения) и времени. Помочь через наводящие вопросы найти ресурсы человеку прошлого и будущего для изготовления и назначения посуды.</p>	<p>Различные виды посуды. Материал, из которого она изготовлена.</p>
	<p>«Хорошо-плохо» Цель: познакомить с материалом, из которого изготовлена посуда. Видеть положительные и отрицательные свойства материала.</p>	<p>Предложить сформулировать положительное и отрицательное свойства определенного качества посуды одновременно.</p>	<p>Различные виды посуды. Материал, из которого она изготовлена.</p>

	<p>Придумывание рассказов о своей любимой посуде. Цель: учить составлять рассказы из личного опыта, вживаясь в образ, передавая его чувства, отношения, развивать связную речь, фантазию.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сегодня мы узнаем о вашей любимой посуде, пусть она расскажет о себе:</li> <li>2. Какая она (величина, форма, цвет, материал)?</li> <li>3. Для чего она нужна?</li> <li>4. Что она любит, и что ей не нравится.</li> <li>5. О чем она мечтает.</li> </ol>	Посуда.
	<p>Задача. Давно это было. У берегов Японии затонула шхуна. Команда спаслась, а вот груз – вазы для императорского дворца – нет. Никто добраться до них не мог – очень уж глубоко. Как достать вазы?</p>	<p>Выделить два конфликтующих объекта.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Хорошо-плохо» для каждого объекта.</li> <li>- Сформулировать противоречия.</li> <li>- По каждому противоречию определить ИКАЭР.</li> <li>- Рассмотреть ресурсы.</li> <li>- Выбрать самые эффективные.</li> </ul>	Доска, мел
Труд повара. Пища.	<p>«Волшебная лесенка». Цель: познакомить с историей профессии повара. Рассмотреть повара в СО по функции и времени. Цель: познакомить с необходимыми качествами и умениями повара.</p>	<p>Предварительно сходить на экскурсию на кухню доу. Предложить самостоятельно заполнить ступеньки лесенки – подарок-портрет поварам детского сада. Напоминает, что в центре находится Работа повара, внизу – части этой работы, вверху – частью чего является Работа повара (назначение этой работы), какого ее прошлое, будущее?</p>	Листы бумаги с расчерченными экранами, цветные карандаши.
	<p>«Теремок». Цель: познакомить с пищей растительного и животного происхождения. Учить анализировать природу продуктов.</p>	<p>Предложить расселить продукты по двум теремкам. Обосновать свое решение.</p>	Иллюстрации с продуктами растительного и животного происхождения.
	<p>«Хорошо-плохо». Цель: расширить знания детей о профессии повара. Учить видеть положительные и отрицательные стороны профессии.</p>	<p>Разделить детей на две команды: одни говорят. Что хорошего в профессии повара, другие – что плохого. Результаты отмечают на доске.</p>	Доска, мел.

	<p>Составление рассказов по картине «Повар».</p> <p>Цель: учить составлять рассказы по картине, развивать грамматически правильную речь.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Познакомить с картиной.</li> <li>2. Игра «Дели!» - называем объекты картины, схематически фиксируем в кружочках на доске.</li> <li>3. Игра «Давай!» - соединим два кружочка на доске, объясним, почему и как связаны между собой эти объекты.</li> <li>4. «Войдем в картинку» - рассказываем о полученных ощущениях.</li> <li>5. События предшествующие и последующие.</li> <li>6. Выбираем объект и описываем картинку с его точки зрения (повар, посуда, пища...)</li> </ol>	Иллюстрация «Повар»
Зима	<p>«Волшебная лесенка».</p> <p>Цель: расширить, систематизировать знания детей о зимних явлениях, показать зависимость изменений в живой природе от изменений в неживой.</p> <p>Продолжать знакомство с СО (время).</p>	Рассматривают Зиму в подсистеме: признаки зимы (от неживой природы – к живой), месяцы, зима как часть времен года; прошлое зимы – осень, ее признаки, месяцы; будущее зимы – весна, ее признаки, месяцы.	Доска, мел, модель года.
	<p>«Хорошо-плохо».</p> <p>Цель: закрепить знания о зимних явлениях. Продолжать учить видеть противоречивые свойства в явлениях и предметах.</p>	Предложить соревнования между рядами в определении противоречий. Воспитатель называет признак зимы, дети – формулируют противоречие.	Фишки.
	<p>Придумывание сказки про Снежного Колобка.</p> <p>Цель: продолжать учить сочинять сказку, используя приемы «изменения агрегатного состояния», «калька сказки», развивать связную речь, творчество.</p>	<p>Вы любите сказку про Колобка? Давайте придумаем сказку про своего Колобка. Давайте вспомним ступеньки сказки.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выберем героев. Из чего был сделан обычный Колобок? А наш на Севере из чего может быть? Его характер. Куда он направился?</li> <li>2. С кем он будет встречаться? Их характеры, что они хотят от Колобка? (выставляем картинки или игрушки, модели)</li> <li>3. Место действия?</li> <li>4. Противоречие, в чем конфликт?</li> <li>5. Решаем его с помощью волшебной фразы Гнома ИКАЭР «САМ»: «Зверь должен САМ не захотеть съесть Снежного Колобка», «Колобок должен САМ себя спасти»</li> <li>6. Ресурсы Снежного Колобка.</li> </ol> <p>По каждой ступеньке придумываем предложение. Записываем в виде схем, с помощью магнитофона, видео.</p>	Иллюстрации, игрушки, модели участников сказки, средства записи сказки.

Новый год.	«Волшебная лесенка» Цель: познакомить с историей праздника, его настоящим в нашей стране, в других странах, прошлым, будущим. Систематизировать знания через СО.	Поговорить о Зимнем празднике, выяснить знания детей, располагая их на Волшебной лесенке. Хотите заполнить все ступеньки? Рассказывает о празднике Нового года, заполняя ступеньки: «части» праздника (атрибуты, традиции Н/г в России); ПС- праздник в других странах мира; прошлое праздника: кто издал указ о праздновании Н/Г, когда, как; как будут отмечать Н/Г в будущем?	Доска, мел, иллюстрации, связанные с Н/Г.
	«Хорошо-плохо» Цель: видеть противоречия, решать их, используя ресурсы.	Выделить противоречие и решить его, используя имеющиеся ресурсы.	Доска, мел, гномик – Противоречие, гномик – ИКАЭР.
	Составление рассказов по картине «Зимние забавы» Цель: учить составлять рассказы, развивать грамматически правильную речь, анализировать рассказы товарищей.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Рассмотреть картину.</li> <li>2. Игра «Дели!» - называем объекты картины, схематически фиксируем в кружочках на доске.</li> <li>3. Игра «Давай!» - соединим два кружочка на доске, объясним, почему и как связаны между собой эти объекты.</li> <li>4. «Войдем в картинку» - рассказываем о полученных ощущениях.</li> <li>5. События предшествующие и последующие.</li> <li>6. Рассказы детей.</li> <li>7. Лучший рассказ.</li> </ol>	Картина «Зимние забавы».
	Задача. Перед Новым годом люди вырубают много елок. Убытки большие. Что делать?	<p>Выделить два конфликтующих объекта.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Хорошо-плохо» для каждого объекта.</li> <li>- Сформулировать противоречия.</li> <li>- По каждому противоречию определить ИКАЭР.</li> <li>- Рассмотреть ресурсы.</li> <li>- Выбрать самые эффективные.</li> </ul>	Доска, мел
Домашние животные	«Волшебная лесенка». Цель: систематизировать, расширить знания детей о домашних животных, о прошлом и будущем животных. Знакомить с системным оператором.	Предложить по иллюстрациям определить тему недели. Каждый ребенок выбирает домашнее животное, заполняет ступеньки ВЛ самостоятельно.	Иллюстрации домашних животных, листы бумаги, карандаши.

	<p>«О чем я думаю».</p> <p>Цель: закрепить знания детей о домашних животных, их потребностями. Учить вживаться в образ.</p>	<p>Предложить разбиться по «семьям» домашних животных, рассказать, о чем думают члены ее семьи.</p>	<p>Иллюстрации членов семей домашних животных.</p>
	<p>«Хорошо-плохо».</p> <p>Цель: расширить знания об особенностях жизни домашних животных.</p> <p>Видеть противоречия.</p>	<p>Что хорошего в том, чтобы иметь дома домашнее животное (по выбору детей) и что в этом плохого. Предложить работать в парах.</p>	<p>Иллюстрации домашних животных.</p>
	<p>«Теремок»</p> <p>Цель: учить находить общее среди домашних животных.</p> <p>Закрепить СО в ПС и НС.</p>	<p>Организовать игру, в Теремке будут жить те животные, которые назовут, что между ними общего.</p>	<p>Маски животных.</p>
	<p>Составление загадки сказки «Хаврошечка»</p> <p>Цель: познакомить с р.н.с., учить определять главных героев, реального и фантастического, давать характеристику волшебства, работать по модели при составлении загадки.</p>	<p>Вспомнить тему недели. Познакомить со сказкой.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Кто главные герои? Кто из них реальный, кто фантастический?</li> <li>- Каков их характер?</li> <li>- С кем конфликт?</li> <li>- Почему? Игра «Хорошо – плохо».</li> <li>- Как он решался?</li> </ul> <p>Напомнить модель загадки:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Кодирование объекта.</li> <li>- Его действия.</li> <li>- Что из этого получилось.</li> </ul>	<p>Иллюстрации к сказке.</p> <p>Модели сказки, загадки.</p>

<p>Игра «Да – Нет-ка». Цель: учить логически выстраивать вопросы о животных, развивать речь, сообразительность, внимание.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разделить иллюстрации на две группы: хищники и травоядные.</li> <li>2. Сообщить тему занятия.</li> <li>3. Учить алгоритму составлению вопросов, на которые ответ должен прозвучать «да» или «нет»: <ul style="list-style-type: none"> <li>- это зверь?</li> <li>- Это домашний (дикий) зверь?</li> <li>- Он травоядное животное (хищное)?</li> <li>- Он высокий (низкий)?</li> <li>- Его шерсть коричневого цвета?</li> <li>- У него есть копыта?</li> <li>- У него короткий (длинный хвост)?</li> <li>- У него есть рога (нет)?</li> <li>- (Вопросы, характеризующие повадки, особенности зверя)</li> <li>- Про него говорят: (загадка):</li> <li>- Это «такой» зверь?</li> </ul> </li> </ol>	<p>Иллюстрации</p>
<p>«Дразнилка». Цель: учить отгадывать загадки, развивать образное мышление, развивать словотворчество.</p>	<p>«Подразнить» зверей, учитывая их функции (рычалка, кусалка, нападалка...)</p>	<p>Иллюстрации</p>
<p>Фантастические гипотезы. Цель: расширить знания детей о травоядных, хищниках, насекомоядных, всеядных, закрепить названия зверей, их действия, развивать фантазию.</p>	<p>Составление фантастических гипотез: «Что бы было, если...». Выбираем в одну колонку животных, в другую – их различные действия. Соединяем существительное с глаголом. Представить на обсуждение наиболее интересные гипотезы.</p>	<p>Иллюстрации</p>

	<p>Задача. Чтобы определить, кому принадлежит животное, их клеймят раскаленным железом. Это жестоко. Как по другому узнать, чье животное? Задача. Бодливые коровы на лугу опасны! Они могут боднуть друг друга или человека. Как их усмирить? Задача. Собаки любят гоняться за котами. В Голландии хозяину собаки за каждого «обиженного» кота надо платить штраф. Как быть? Задача. Если в деревне выпускают свиней в огород, то они могут убежать через многочисленные щели в заборе. Ремонтировать забор – дорого. Как быть? Задача. Лошадь отгоняет насекомых хвостом. А как быть с головой?</p>	<p>Выделить два конфликтующих объекта.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Хорошо-плохо» для каждого объекта.</li> <li>- Сформулировать противоречия.</li> <li>- По каждому противоречию определить ИКАЭР.</li> <li>- Рассмотреть ресурсы.</li> <li>- Выбрать самые эффективные.</li> </ul>	<p>Доска, мел, иллюстрации.</p>
	<p>Жители леса. Животные жарких стран. Животные Севера. Животные моря.</p>	<p>Изучение тем проходит по аналогии с домашними животными.</p>	
<p>Северный край.</p>	<p>«Волшебная лесенка». Цель: систематизировать знания о Севере, его расположению на Земле, природных условиях, богатстве края, историей освоения. Рассмотреть Север по структуре, во времени.</p>	<p>Предложить путешествие по карте, заполняя ступеньки Волшебной лесенки по структуре (С-ПС-НС), во времени – используя фотоматериалы, рассказ воспитателя, детей.</p>	<p>Доска, мел, карта, фотоматериалы, иллюстрации.</p>
	<p>«Наоборот». Цель: закрепить полученные представления. Учить видеть противоположные свойства, качества.</p>	<p>Путешествуя по заполненной Волшебной лесенке, найти пары, противоположные по структуре, функции, по времени.</p>	<p>Заполненная предварительно Волшебная лесенка.</p>

	<p>«Хорошо-плохо».</p> <p>Цель: закрепить и расширить полученные знания о Севере.</p> <p>Продолжать учить видеть противоречия</p>	Предложить парам сформулировать противоречие.	Работа парами.
Наш город	<p>«Волшебная лесенка».</p> <p>Цель: расширить знания детей о городе, познакомить с биографией города, развивать фантазию.</p> <p>Развивать системное мышление, использовать СО по структуре и времени.</p>	<p>Познакомить детей детского сада Израиля с нашим городом.</p> <p>Зарисовывать свои ответы на листе ватмана фломастерами.</p> <p>Использовать при затруднении фотоматериалы истории города.</p>	<p>Лист ватмана, фломастеры, фотоматериалы истории города.</p>
	<p>«Маленькие человечки».</p> <p>Цель: закрепить знания о состоянии веществ, характерных для северного города.</p> <p>Продолжать знакомство с ММЧ.</p>	<p>Предложить составить загадку из маленьких человечков о нашем городе детям по заданию, самостоятельно. Воспитатель показывает загадку в динамике, используя тепло, холод.</p>	<p>Наборы с изображением человечков твердого, жидкого, газообразного веществ, знаки +, -.</p>
	<p>«Хорошо-плохо».</p> <p>Цель: использовать знания о городе.</p> <p>Учить видеть противоречивые свойства.</p>	<p>Мальчики называют, чем им нравится город, а девочки – что в этом плохого.</p>	
	<p>Составление загадок.</p> <p>Цель: продолжать учить составлять загадки о нашем городе, о комбинате, о главных профессиях, о климате, развивать связную образную речь, воображение.</p>	<p>Предложить придумать загадки о нашем городе, вспомнить модель загадки по структуре и функции.</p> <p>Зарисовать их.</p>	<p>Фотографии города, иллюстрации.</p>
Семья	<p>«Волшебная лесенка».</p> <p>Цель: вспомнить понятие «семья», рассмотреть ее прошлое и будущее. Продолжать учить видеть составные части, будущее и прошлое объекта.</p>	<p>Предложить составить «портреты» своей семьи, нарисовав их на ступеньках лесенки во времени.</p>	<p>Листы бумаги, карандаши.</p>

	<p>«Хорошо-плохо» Цель: закрепить полученные знания, формировать положительные нравственные качества. Учить видеть противоречия.</p>	<p>Предложить поиграть-посоревноваться девочки и мальчики: что хорошего в том, чтобы быть мамой, папой; что в этом плохого.</p>	
	<p>«Дразнилка» Цель: развивать словотворчество. Учить видеть функцию объекта.</p>	<p>Продолжить соревнования: мальчики «дразнят» маму, девочки – папу.</p>	<p>Фишки.</p>
	<p>Рассказывание по картине. Цель: учить составлять рассказы, развивать грамматически правильную речь, анализировать рассказы товарищей.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Рассмотреть картину.</li> <li>2. Игра «Дели!» - называем объекты картины, схематически фиксируем в кружочках на доске.</li> <li>3. Игра «Давай!» - соединим два кружочка на доске, объясним, почему и как связаны между собой эти объекты.</li> <li>4. «Войдем в картинку» - рассказываем о полученных ощущениях.</li> <li>5. События предшествующие и последующие.</li> <li>6. Рассказы детей.</li> <li>7. Лучший рассказ.</li> </ol>	<p>Картина «Семья»</p>
	<p>Учить составлять рифмованные тексты – нелепицы. Цель: познакомить с моделью сочинения рифмованных текстов в стиле нелепицы.</p>	<p>Вспомнить тему недели, предложить придумать смешные стишки, используя ступеньки Гнома:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Жил – был кто-то</li> <li>- Был похож на что – то</li> <li>- Что он делал</li> <li>- Для чего</li> <li>- Вывод.</li> </ul> <p>НР: Жила – бала девочка Света. Была она похожа на ракету. Она на Луну летала И звезды в полете глотала. Вот такая была Света.</p>	<p>Иллюстрации членов семьи.</p>

Транспорт	<p>«Волшебная лесенка».</p> <p>Цель: закрепить и расширить знания о истории возникновения транспорта, его функции.</p> <p>Познакомить с СО функции.</p>	<p>Предложить рассмотреть транспорт, его функцию – перемещаться и перевозить грузы, на Волшебной лесенке по времени. Поговорить о помощниках-машинах, их назначении, будущем. Использовать иллюстрации.</p>	<p>Иллюстрации транспорта.</p>
	<p>«Маленькие человечки».</p> <p>Цель: закрепить понятия о составных частях транспорта, их физ. состояниях.</p> <p>Продолжать знакомить с ММЧ.</p>	<p>Предложить нарисовать портрет транспорта ( на выбор) с помощью маленьких человечков, работая в парах.</p>	<p>Листы бумаги, фломастеры.</p>
	<p>Чтение сказки «Сивка – бурка».</p> <p>Составление загадки.</p> <p>Цель: познакомить с новой сказкой, учить анализировать построение сказки, развивать логическое мышление.</p>	<p>Познакомить со сказкой. Найти главных героев, определить реального и фантастического, объяснить, почему. Дать характеристику героям. Где происходит действие? С кем произошел конфликт, почему? Как решился.</p> <p>Составить загадку:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- кодирование объекта</li> <li>- его действие</li> <li>- что из этого получилось.</li> </ul>	<p>Иллюстрации к сказке.</p> <p>Модели сказки, загадки.</p>
	<p>Игра «Да – Нет – ка».</p> <p>Цель: продолжать учить загадывать объект, логически правильно задавать вопросы. Развивать внимание.</p>	<p>Занятие проводится по аналогии с темой «Животные».</p>	<p>Иллюстрации, игрушки.</p>

	<p>Задача. Возле аэродромов часто селятся птицы. И они очень мешают полетам. Столкновение самолета с птицей угрожает гибелью и птице, и машине, пилоту, пассажирам. Как быть?</p> <p>Задача. Животные часто гибнут под колесами машин ночью. Как быть?</p> <p>Задача. Экипаж одного самолета вынужден был сделать посадку на озере, где плавало множество крокодилов. Надо было срочно взлетать. Но как отогнать плавающих крокодилов?</p>	<p>Выделить два конфликтующих объекта.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Хорошо-плохо» для каждого объекта.</li> <li>- Сформулировать противоречия.</li> <li>- По каждому противоречию определить ИКАЭР.</li> <li>- Рассмотреть ресурсы.</li> <li>- Выбрать самые эффективные.</li> </ul>	<p>Доска, мел, иллюстрации</p>
<p>Домашние птицы</p>	<p>«Волшебная лесенка». Цель: расширить знания о домашних птицах, какие они бывают, их прошлое, будущее. Знакомство с птицами через СО по структуре и времени.</p>	<p>Определить тему занятия по описанию. Заполнить ступеньки лесенки по структуре: какие части есть у всех домашних птиц, частью чего они являются; чем были раньше, части яйца, частью чего оно было; кем будут...</p>	<p>Рассказ-загадка воспитателя, доска, мел.</p>
<p>Домашние птицы</p>	<p>«Дразнилка». Цель: развивать словотворчество. Продолжать учить определять функцию.</p>	<p>На выбор детей придумывают новые слова, исходя из функции птицы.</p>	<p>Иллюстрации дом. Птиц.</p>
	<p>«Хорошо-плохо». Цель: развивать положительные нравственные качества. Продолжать учить видеть противоречия.</p>	<p>Предложить найти противоречивое качество, свойство птицы, поощрение – фишка.</p>	<p>Иллюстрации, фишки.</p>
	<p>«Теремок». Цель: учить анализировать. Видеть общее и различное, используя СО.</p>	<p>Организовать самостоятельно игру, определив правило (общее или различное качество).</p>	<p>Маски птиц.</p>

	<p>Составление рассказов. Цель: учить составлять рассказ, используя метод эмпатии, развивать связную речь, воображение.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Вспомнить тему недели.</li> <li>2. Сегодня вы выберете, какой птицей вы хотите стать.</li> <li>3. Расскажите о себе как о птице, а мы догадаемся, кто ты: <ul style="list-style-type: none"> <li>- как выглядишь (рост, цвет, характерные особенности)</li> <li>- повадки,</li> <li>- чем питаешься,</li> <li>- о чем думаешь, чего боишься, что нравится.</li> </ul> </li> <li>4. Рассказы детей.</li> <li>5. Отгадывание.</li> </ol>	Иллюстрации
	<p>Придумывание метафоры. Цель: развивать логическое и образное мышление, выразительную речь.</p>	<p>Научить составлять метафору (сравнение) по алгоритму (ступенькам Гнома):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- определить объект, его место</li> <li>- его отличительное свойство</li> <li>- кто обладает таким же свойством – второй объект</li> <li>- определить место второго объекта</li> <li>- объединить: объект 2 с местом объекта 1</li> </ul>	Иллюстрации птиц
	<p>Задача. Как взвесить живую курицу, ведь она не стоит на месте? Задача. Вылупившиеся цыплята бестолковые, еще не умеют есть и пить. Как – почти сразу – в отсутствии мамы – курицы, научить цыплят есть и пить?</p>	<p>Выделить два конфликтующих объекта.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Хорошо-плохо» для каждого объекта.</li> <li>- Сформулировать противоречия.</li> <li>- По каждому противоречию определить ИКАЭР.</li> <li>- Рассмотреть ресурсы.</li> <li>- Выбрать самые эффективные.</li> </ul>	Доска, мел, иллюстрации
	<p>Зимующие птицы. Перелетные птицы.</p>	Изучение тем по аналогии с Домашними птицами	
Весна	<p>«Волшебная лесенка». Цель: расширить и систематизировать знания о весенних изменениях в природе. Продолжать учить составлять СО по структуре и времени.</p>	Предложить создать историю Весны, подарить ее ребятам старшей группы, рассказав части Весны, частью чего она является, кем была, как выглядела Зимой, ее признаки, кем будет, ее признаки.	Лист ватмана, фломастеры.

	«Хорошо-плохо». Цель: развивать наблюдательность. Учить видеть противоположные качества.	Назвать противоречивое качество Весны, обосновать ответ.	Иллюстрации Весны.
	«Маленькие человечки». Цель: учить составлять модель весенних явлений. Закрепить знания о физ. состоянии объектов.	Предложить составить загадку весенним явлениям, используя знаки «тепла» и «холода».	Карточки с изображением человечков разных состояний веществ.
	Составление сказки. Цель: продолжать учить придумывать сказки, используя модель треугольника, шагая по ступенькам модели, развивать связную речь, творчество.	Работа проводится по аналогии составления сказки про Осень.	Иллюстрации зимние и весенние.
	Задача. Колхозники готовят картошку для посадки, а на поле с прошлого года спрятались насекомые – нематоды и сидят в коконах. Как только они почувствуют запах картофельного сока, вылезут из коконов и съедят картошку. Как быть?	Выделить два конфликтующих объекта. - «Хорошо-плохо» для каждого объекта. - Сформулировать противоречия. - По каждому противоречию определить ИКАЭР. - Рассмотреть ресурсы. - Выбрать самые эффективные.	Доска, мел, иллюстрации
	«Волшебная лесенка». Цель: систематизировать знания о комнатных растениях, их названиях, частях, пользой, условиями роста, их Родиной.	Предложить детям выбрать любимое комнатное растение и составить о нем рассказ на Волшебной лесенке.	Комнатные растения. Листы бумаги, карандаши.
Комнатные растения	«Дразнилка». Цель: развивать словотворчество, применять знания. Продолжать учить определять функцию.	Придумать новые названия своим растениям.	Комнатные растения.
	«Хорошо-плохо». Цель: закрепить полученные знания, находить новое. Учить видеть противоречия.	Защитить свое растение, находя в нем хорошее. Партнер называет плохое.	

	<p>«Теремок». Цель: закрепить знания о частях растений, их общих и различных качеств. Использование СО.</p>	<p>Предложить организовать игру: мальчикам, находя общее. Девочкам – различное в комнатных растениях.</p>	
	<p>«О чем я думаю?» Цель: познакомить с научной литературой, дать знания о зависимости ухода, внешнего вида от климатических условий Родины растения, развивать воображение.</p>	<p>Предложить изобразить растение, которое очень сильно полили, искупали, не поливали.. О чем оно думает?</p>	<p>Комнатные растения.</p>
	<p>1. Составление загадок. 2. Составление метафоры. Цель: познакомить с новой моделью загадки, развивать образную, связную речь.</p>	<p>1. Вспомнить тему недели, названия и классификацию растений Предложить придумать новую загадку по модели: - Части - У кого есть такие же части. 2. Вспомнить модель составления метафоры по алгоритму (ступенькам Гнома): - определить объект, его место - его отличительное свойство - кто обладает таким же свойством – второй объект - определить место второго объекта - объединить: объект 2 с местом объекта 1</p>	<p>Комнатные растения.</p>
	<p>Придумывание стихотворения. Цель: продолжать учить составлять рифмованные тексты по типу лимерик, развивать связную речь, творчество.</p>	<p>Выбрать растение, о котором придумаем стихотворение: - Жил – был (цветок) - Был похож на ... - С кем он общался - Что из этого получалось. - Вывод.</p>	<p>Комнатные растения.</p>

	<p>1. Чтение сказки С. Аксакова «Аленький цветочек».</p> <p>2. Составление загадки.</p> <p>Цель: познакомить с новой сказкой, учить анализировать услышанное, развивать логическое мышление.</p>	<p>Познакомить со сказкой. Найти главных героев, определить реального и фантастического, объяснить, почему. Дать характеристику героям. Где происходит действие? С кем произошел конфликт, почему? Как решился.</p> <p>Составить загадку:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- кодирование объекта</li> <li>- его действие</li> <li>- что из этого получилось.</li> </ul>	Сказка
	Травы садовые, луговые, лесные.	Знакомство с темами по аналогии с темой «Комнатные растения».	
Насекомые	<p>51. «Волшебная лесенка».</p> <p>Цель: продолжать знакомить с насекомыми, их разновидностями, местами обитания.</p> <p>Учить использовать СО.</p>	Рассмотреть иллюстрации, определить тему недели. Предложить детям выбрать понравившегося насекомого, рассмотреть его на Волшебной лесенке, рассказать о нем.	Иллюстрации насекомых, листы бумаги, карандаши.
	<p>«Хорошо-плохо».</p> <p>Цель: развивать умение обосновывать свой ответ.</p> <p>Продолжать знакомить с противоречиями.</p>	Защитить свое насекомое, называя положительное в отрицательных качествах, которые нашли ребята.	
	<p>«Теремок».</p> <p>Цель: учить анализировать.</p> <p>Учить использовать СО.</p>	Предложить самостоятельно организовать игру девочкам и мальчикам, выбрав по жребию основное правило.	
	<p>Фантастическая гипотеза.</p> <p>Цель: продолжать учить детей заканчивать текст, развивать связную речь, фантазию.</p>	<p>Составление фантастических гипотез:</p> <p>«Что бы было, если...». Выбираем в одну колонку насекомых, в другую – их различные действия.</p> <p>Соединяем существительное с глаголом. Представить на обсуждение наиболее интересные гипотезы.</p>	Насекомые

	<p>Задача. Пчелы иногда болеют. Разработаны лекарства. Как их вылечить. Как дать лекарство пчелам?</p> <p>Задача. Чтобы насекомые попались в сеть пауку, нить паутины должна быть невидимой. Но вот беда: их рвут пролетающие мимо птицы. Что делать пауку?</p> <p>Задача. Жук скарабей ест пищу у себя в норке. Чтобы наестся ему надо съесть еды в 20 раз больше, чем он весит. Если тащить большой кусок еды, жук обессилит, а если таскать понемногу – займет много времени. Как быть жуку?</p> <p>Задача. Для ловли рыб нужны кузнечики. Но их трудно ловить: они прыгают, трещат. Как быть?</p>	<p>Выделить два конфликтующих объекта.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Хорошо-плохо» для каждого объекта.</li> <li>- Сформулировать противоречия.</li> <li>- По каждому противоречию определить ИКАЭР.</li> <li>- Рассмотреть ресурсы.</li> <li>- Выбрать самые эффективные.</li> </ul>	<p>Насекомые</p>
<p>Рыбы</p>	<p>«Волшебная лесенка» . Цель: познакомить, расширить знания о рыбах. Продолжать учить видеть объекты в системе.</p>	<p>Рассмотреть иллюстрации аквариумных, речных, морских рыб. Чем отличаются?</p> <p>Предложить вместе зарисовать по выбору детей Волшебную лесенку рыбы. Показать иллюстрации древних рыб, как они изменились. Что общего осталось?</p>	<p>Иллюстрации аквариумных, речных, морских рыб.</p>
	<p>«О чем я думаю...». Цель: расширить знания детей о рыбах. Учить вживаться в образ.</p>	<p>О чем думали рыбы прошлого? О чем думают наши аквариумные рыбы?</p>	
	<p>«Хорошо-плохо». Цель: учить формулировать противоречия. Видеть противоречия.</p>	<p>Что хорошего в том, что ты – рыба? Что в этом плохого, почему?</p>	

	<p>Задача. Для перевозки рыбы использовали трюмы. Но рыба в трюмах не хотела плавать и погибала. Как заставить ее плавать в трюме? Задача. Тело рыбы – иглобрюх усеяно шипами-видоизмененной чешуей. Обычно иглы прижаты к телу, что не мешает плыть. Но в момент опасности рыба расставляет шипы в разные стороны. Как ей это удастся?</p>	<p>Выделить два конфликтующих объекта. - «Хорошо-плохо» для каждого объекта. - Сформулировать противоречия. - По каждому противоречию определить ИКАЭР. - Рассмотреть ресурсы. - Выбрать самые эффективные.</p>	Иллюстрации рыб.
Лето	<p>«Волшебная лесенка». Цель: расширить и систематизировать знания детей о лете. Продолжать знакомить с СО.</p>	Нарисовать Историю Лета. Рассказать в рисунках признаки лета, частью чего Лето является, его прошлое – Весну, ее признаки, будущее – Осень, ее признаки, их месяцы.	Иллюстрации лета
	<p>«Хорошо-плохо» Цель: учить обосновывать свой ответ, слышать других детей. Продолжать учить видеть противоречие, высказывать свою точку зрения.</p>	Предложить в парах найти противоречивое свойство в истории Лета, обосновать ответ.	
	<p>«Дразнилка» Цель: учить подбирать слова-действия. Развивать словотворчество.</p>	Придумать новое название Лету, исходя из его функции.	
	<p>Составление рассказов по серии картинок. Цель: учить составлять рассказы по серии картинок, развивать связную речь, воображение.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Рассмотреть серию картинок.</li> <li>2. Игра «Дели!» - называем объекты картины, схематически фиксируем в кружочках на доске.</li> <li>3. Игра «Давай!» - соединим два кружочка на доске, объясним, почему и как связаны между собой эти объекты.</li> <li>4. «Войдем в картинку» - рассказываем о полученных ощущениях.</li> <li>5. События предшествующие и последующие.</li> <li>6. Рассказы детей.</li> <li>7. Лучший рассказ.</li> </ol>	
Диагностика			
Всего: 31 тема+ диагностика			

## 5. Перечень литературы.

### Основная.

1. Альтов Г. Шкала «Фантазия». Фантастика и реальность. 4 кн – М., 1999. – 84с.
2. Иванов Г.И. Для чего необходимо развивать воображение // Развитие творческих способностей в процессе обучения и воспитания на основе ТРИЗ: Материалы VI международной научно-практической конференции. – Челябинск: ТРИЗ-инфо, 2003. – 143 с.
3. Кислов А.В., Пчелкина Е.Л. Сборник программ по ТРИЗ-РТВ. – С-Пб.: РА ТРИЗ, 2008.-172 с.
4. Кислов А.В., Пчелкина Е.Л. Учебно-методический комплекс по ТРИЗ-педагогике. Часть 1,2,3. – С-Пб.: ИПК «Нива», 2009, 2010.
5. Крячко В.Б. Учителям о ТРИЗ. Выпуск 6. – С-Пб: Издательство «Союз писателей Санкт-Петербурга», 2008, - 204 с.
6. Лелюх С.В., Сидорчук Т.А., Хоменко Н.Н. Развитие творческого мышления, воображения и речи дошкольников. – Ульяновск: ИПКПРО, 2003. – 240 с.
7. Попко Е.А. Технология творчества в обучении дошкольников: методические рекомендации.- Норильск.: Изд. КГОУ ДПО «Норильский институт повышения квалификации», 2008. – 74 с.
8. Сидорчук Т.А., Гуткович И.Я. Методы развития воображения дошкольников. – Ульяновск, 1997. – 44с.
9. Тамберг Ю.Г. Как научить ребенка думать.-Ростов н/Д: Феникс, 2007 – 445 с.
10. Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ) как основа развития творческого мышления учащихся // Новые ценности образования: ТРИЗ-педагогика. 2003. – № 1(12). – С. 3-12.
11. Шустерман М.Н., Попко Е.А. Откроем дверь в мир детства. Фантастика и реальность. 4 кн – М., 1999. – 84с.
12. Шустерман З.Г., Шустерман М.Н. Новые похождения Колобка, или наука думать для больших и маленьких. – М.: ГЕНЕЗИС, 2002. – 384 с.

## **Дополнительная.**

1. Гин С.И. Занятия по ТРИЗ в детском саду: Пособие для педагогов дошкольных учреждений– Изд. 2-е, перераб. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2007. – 109 с.
2. Гин А.А. Сказки-изобреталки от кота Потряскина: Для детей младшего школьного возраста. – Изд. 2-е, перераб. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2010. – 80 с.
3. Гин А.А., Андржеевская И. 150 творческих задач о том, что нас окружает: учеб.-методич. Пособие. – Изд. 2-е, перераб. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2010. –216 с.
4. Кислов А.В. Развивающие рассказы для дошкольников и младших школьников «Приключения в мире идей школьника Микки и его друзей». – СПб: Речь, 2008. – 128 с.
5. Тимохов В.И. Сборник творческих задач по биологии, экологии и ТРИЗ. – С-Пб: Изд. ТОО «ТРИЗ-ШАНС», 1996. – 105 с.
6. Черникович Е.М. Вини – Пух решает вслух: Картотека сказочных задач. Гомель: ИПП «Сож», 1995. – 48 с.