

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 466 г. Челябинска»**  
454128, г.Челябинск, ул.Братьев Кашириных, д.116-а, тел. (351) 795-91-98, 734-28-44  
[mdouds466@mail.ru](mailto:mdouds466@mail.ru), <http://mdouds466.lbihost.ru>

ПРИНЯТА  
Педагогическим советом  
МАДОУ «ДС №466 г. Челябинска»  
протокол № 1 от 02.09.2024



## **«Почемучки: решение изобретательских задач»**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-7 ЛЕТ**

**Срок реализации программы: 8 месяцев**

Составитель:  
педагог - психолог  
МАДОУ «ДС №466 г. Челябинска»  
Орлова Ю.А.

## **Содержание**

1. Пояснительная записка.....	3
1.1.Введение.....	3
1.2.Актуальность и перспективность программы.....	3
1.3.Новизна, отличительная особенность данной программы от уже существующих программ.....	5
1.4.Цель и задачи программы.....	5
1.5.Организационно – педагогические основы обучения.....	6
1.6.Продолжительность, форма и количество занятий.....	8
1.7.Ожидаемые результаты освоения программы.....	9
1.8.Формы контроля знаний.....	9
2. Учебно – тематический план программы.....	11
3. Система условий реализации программы.....	34
3.1.Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса.....	34
3.2.Дидактическое и методическое обеспечение.....	35
3.3.Материально техническое обеспечение.....	36
4. Список литературы.....	36
5. Приложения.....	38

## **1. Пояснительная записка**

### **1.1. Введение**

Система современного образования переживает естественный кризис. Он заключается в том, что подходы, лежащие с основе педагогики, не рассчитаны на сегодняшний тип общественных отношений и темп изменения технологий. Главными проблемами выпускника дошкольного учреждения оказывается неспособность к быстрой адаптации в новой среде и к сохранению в этих условиях самостоятельности мышления и нравственных ориентиров.

Формирование навыков самостоятельного творческого мышления необходимо начинать как можно раньше, пока ребенок воспринимает мир целостным и дружественным.

Одним из способов решения этой проблемы можно считать применение технологии развития творческого мышления (ТРТМ). Эта технология разработана на базе теории решения изобретательских задач (ТРИЗ), основоположником которой является выдающийся российский ученый, изобретатель, писатель и педагог Генрих Саулович Альтшуллер.

Технология развития творческого мышления (ТРТМ) легла в основу данной образовательной программы «Почемучки: решение изобретательских задач». Кроме того, в программе используются другие приемы и методы других методологий ТРТЛ (теории развития творческой личности), РТВ (развития творческого воображения), ФСА (функционально-стоимостного анализа), инструменты нарративной практики.

Программа имеет техническую направленность и ориентирована на:

- обучение исследовательской деятельности на основе ТРИЗ,
- развитие продуктивного управляемого воображения,
- организованность, критичность и дивергентность мышления,
- способность к самообучению и быстрому освоению новых знаний и навыков,
- формирование качеств творческой личности,
- формирование личностных ценностей и качеств через поступки и представления о себе.

### **1.2. Актуальность и перспективность программы**

Актуальность Программы определяется тем, что она полностью отвечает задачам, которые ставит перед педагогами и воспитателями Национальный проект «Образование»: создание условий для воспитания гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно - нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально – культурных традиций.

Опыт преподавания различных курсов на базе теории решения изобретательских задач (ТРИЗ, Г.С. Альтшуллер) и общей теории сильного мышления (ОТСМ, Н.Н. Хоменко) показывает, что младшие школьники успешно учатся преодолевать проблемы, демонстрируют неординарные решения. В современных педагогических исследованиях доказано, что использование инструментов на базе ТРИЗ и ОТСМ для обучения работе с проблемами в

дошкольном возрасте значимо повышает креативность детей (Нестеренко А.А., Пчелкина Е.Л., Сидорчук Т.А., Терехова Г.В.).

Современное ТРИЗ–образование обосновывает необходимость обучения навыкам

решения проблем. Основы творчества в ТРИЗ–образовании рассматриваются как объективное научное знание, позволяющее решать открытые задачи универсальными

методами. Современный ребенок – дошкольник должен быть инициативным, самостоятельным, любознательным, с развитым воображением, положительным отношением к себе и другим, способным к волевым усилиям, уверенным в своих силах.

Сформировать выше указанные личностные качества дошкольника позволяют игровые методы и приемы, формы сотрудничества и интерактивные средства, используемые в ходе реализации задач программы «Почемучки: решение изобретательских задач».

Программа «Почемучки: решение изобретательских задач» приобретает особую актуальность с введением Федеральных государственных стандартов для дошкольного образования. Ключевая установка стандарта для дошкольного образования – поддержка разнообразия детства через создание условий социальной ситуации содействия взрослых и детей ради развития способностей каждого ребенка. Дети в первом классе должны быть способными спокойно приспособиться к школьным условиям и успешно усваивать образовательную программу начальной школы.

Программа «Почемучки: решение изобретательских задач», построенная на принципах развивающего обучения, направлена на развитие личности ребенка: умения сравнивать и обобщать собственные наблюдения, на совершенствование речи дошкольников, их мышления, творческих способностей, культуры чувств. Приоритет в обучении отдается не простому запоминанию и не механическому воспроизведению знаний, а пониманию и оценке происходящего, элементам системного анализа, совместной практической деятельности воспитателя и детей, что соответствует целевым ориентирам ФГОС.

Программа «Почемучки: решение изобретательских задач» научит детей не мыслить шаблонно, стереотипно - она учит мыслить диалектически, системно, функционально. Длительные занятия по данной программе формирует у детей такие важные качества, как гибкость мышления, его широкий диапазон, оригинальность.

Педагогическая целесообразность использования данной программы для дошкольников

обоснована следующим: ведущей деятельностью у детей дошкольного возраста является игра - именно в игре и реализована технология ТРИЗ. Играя, ребенок развивает творческое мышление, учится создавать что-то уникально новое, а не действовать по шаблону.

Технология ТРИЗ не просто развивает фантазию детей, но и учит понимать происходящие процессы. Это достигается в ходе коллективных и индивидуальных игр, которые предполагают, что тему и вид деятельности

ребёнок выбирает сам. В процессе малыш учится выявлять противоречивые свойства предметов, явлений и решать эти противоречия. Ведь разрешение противоречий — это ключ к творческому мышлению.

Таким образом, программа «Почемучки: решение изобретательских задач» может удовлетворить потребности родителей и потребности дошкольников в решении актуальных для них задач – развитию мышления, интеллектуальных способностей, воображения ребенка, воспитанию творческой личности, подготовленной к решению нестандартных задач, готовой к самостоятельному и творческому решению проблем, адаптированной к школе вне зависимости от системы обучения.

### **1.3. Новизна, отличительная особенность данной программы от уже существующих образовательных программ**

Новизна программы «Почемучки: решение изобретательских задач» состоит в том, что:

- программа обладает комплексными свойствами и является системообразующей (программа сочетает в себе ряд подходов – системный, функциональный, диалектический, психологический, лингвистический, нарративный – дающих в совокупности возможность проводить обучение дошкольников как в рамках отдельного предмета, так и путем интеграции этих подходов со всеми другими предметами; в результате из самостоятельных предметов постепенно выстраивается целостная система на единой методологической основе);
- обучение построено на формулировании и решении большого количества задач с неоднозначным ответом, требующим нравственного выбора.

Таким образом, предлагаемая дополнительная программа «Почемучки: решение изобретательских задач» является начальным этапом подготовки решения проблем на основе перспективного (опережающего) направления ТРИЗ – образования.

### **1.4. Цель и задачи программы**

**Цель программы** – развитие творческих способностей дошкольников на основе использования инструментов ТРИЗ (теория решения изобретательских задач) и нарративной практики, формирование целостной картины мира, формирование личностных ценностей и качеств через поступки и представления о себе как основы для творческой деятельности.

**Задачи программы «Почемучки: решение изобретательских задач»:**

1. Овладение детьми основными инструментами ТРИЗ и развитие у детей умения использовать их на практике;
2. Формировать диалектическое мышление на базе инструментов ОТСМ – ТРИЗ через обучение выявлению, анализу и решению проблем: сужению поискового поля при решении проблем; формулированию и разрешению противоречий; оценке полученных идей; рефлексии способов получения решения;
3. Снятие страхов, мешающих самостоятельно решать возникающие проблемы, воспитание уверенности в своих силах;

4. Воспитание интереса и готовности к творческому решению задач, возникающих непосредственно в процессе самостоятельного познания окружающего мира, обучения, общения, игр;
5. Выявление личностных качеств и ценностей ребенка, опираясь на его поступки и действия, как средство формирования развития личности с опорой на нравственное воспитание;
6. Формирование у детей потребности в развитии личных творческих способностей.

## **1.5.Организационно – педагогические основы обучения**

### ***Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса***

При разработке содержания программы «Почемучки: решение изобретательских задач» учтены следующие педагогические принципы:

1. **Принцип свободы выбора.** В любом обучающем или направляющем действии представлять ребенку право выбора с двумя важными условиями: выбранная деятельность должна быть безусловно нравственной, иначе строгий запрет, и право выбора должно уравновешиваться осознанной ответственностью за свой выбор. Человек с большей охотой делает то, что сам предложил.
2. **Принцип открытости.** Не только давать знания, но еще и показывать их границы, «использовать в решении открытые задачи», т.е. задачи, стимулирующие самостоятельное генерирование идей, постоянное втягивание ребенка в принятие решений, в обсуждение касающихся его проблем.
3. **Принцип деятельности.** Освоение обучающимися знаний, умений и навыков преимущественно в форме деятельности. Надо стимулировать детей решать огромное количество творческих задач, тогда количество перейдет в качество и выработка автоматизма использования алгоритмов и приемов решения задач.
4. **Принцип обратной связи.** Регулярно контролировать процесс обучения с помощью развитой системы приемов обратной связи.
5. **Принцип идеальности.** Максимально использовать возможности, знания, интересы самих обучающихся с целью повышения результативности и уменьшения затрат в процессе образования. Имеется в виду согласование содержания и форм обучения с интересами детей (мотивация). Принцип идеальности, или принцип наибольшей полезности, или принцип «Сам» - это вообще один из основных принципов ТРИЗ. Он предполагает, что все делается само, без затрат и без расплаты – идеально!

### ***Основные характеристики образовательного процесса***

Программа рассчитана на детей дошкольного возраста, посещающих дошкольные

учреждения, в возрасте от 4 до 7 лет. Воспитательно – образовательный процесс в объединении строится с учетом следующих возрастных и психологических особенностей обучающихся. (ПРИЛОЖЕНИЕ 4 )

Дошкольный возраст является сенситивным периодом развития познавательных процессов ребенка. Он характеризуется совершенствованием

ощущений, восприятий, наглядных представлений. Мышление дошкольника развивается от наглядно - действенного к наглядно - образному. Это позволяет ребенку устанавливать связи между предметами и их свойствами. Таким образом, ребенок учится вычленять наиболее характерные свойства предметов. Развитие мышления тесно связано с речью. Развитие памяти, где сначала формируется произвольное воспроизведение, а затем произвольное запоминание.

В игре – ведущем виде деятельности, бурно развивается воображение. Особенности образов, которые создает дошкольник, состоит в том, что они могут существовать только в рамках какой-либо деятельности. Игровая деятельность – дает ребенку почувствовать себя равноправным членом человеческого общества. В игре у ребенка появляется уверенность в собственных силах, в способности получать реальный результат.

Дошкольный возраст является начальным этапом формирования личности ребенка. Главными элементами выступает система мотивов, нравственные нормы и произвольность поведения. Ребенку очень важно, чтобы дело его рук было оценено родителями или педагогами.

### **1.6 Продолжительность, форма и количество занятий**

Принцип набора свободный. Программа не предъявляет требований к содержанию и объему стартовых знаний, а также к уровню развития ребенка.

Принимаются все желающие дети без конкурсного отбора.

Срок реализации программы – 8 месяцев

В группы принимаются дети 4 – 7 лет.

Завершив обучение по программе «Почемучки: решение изобретательских задач», воспитанники со сформированной мотивацией к самостоятельной исследовательской деятельности при желании и поддержке со стороны родителей могут продолжать свое развитие по программе «Почемучки: решение изобретательских задач» в МАДОУ ДС №466.

Количество учащихся в группе до 8 человек.

В соответствии с нормами САНПиН продолжительность занятия для детей 5-го года жизни – не более 20 минут, для детей 6-го года жизни – не более 25 минут, а для детей 7-го года жизни – не более 30 минут. В середине занятия проводится физкультминутка.

Режим занятий: 2 раза в неделю.

Продолжительность образовательного процесса составляет 34 учебные недели – с 1 октября 2024 года по 30 мая 2025 года.

Объем учебных часов по программе: 68.

### ***Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса***

При отборе содержания обучения учитывались следующие педагогические положения.

Нелинейность обучения, которая предполагает использование мыслительных моделей комплексно, сразу, по мере необходимости. Это позволяет разрешить противоречие между необходимостью массового подхода к

подготовке и соблюдению при этом индивидуального подхода к работе с каждым дошкольником.

Педагогическое воздействие направлено на развитие обоих полушарий мозга. Поскольку при работе с проблемами необходимо уметь представлять ситуации, которые не могут произойти в реальном мире, и в тоже время рационально корректировать процесс анализа проблемы обеспечивая выход на реализуемое решение в конкретных условиях.

Педагогический процесс организуется таким образом, что взрослый как бы «демонстрирует» способ мышления, который «сканируется» детьми. Это позволяет согласовать поток информации, передаваемый ребенку от взрослого с доступными его возрасту физиологическими и интеллектуальными особенностями восприятия новой информации.

Образовательный процесс в объединении организуются как обучение способам познания мира через усвоение моделей ОТСМ - ТРИЗ. Особое место при подготовке дошкольников занимает работа с проблемными ситуациями как фантастического, так и реального плана.

На занятиях используется совместная с педагогом подгрупповая и индивидуальная работа, проводятся игры, соревнования, задействуются интерактивные формы.

Программа «Почемучки: решение изобретательских задач» рассчитана на один учебный год.

Обучение направлено на развитие творческого воображения, творческого мышления и освоения алгоритма решения изобретательских задач. На занятиях изучаются основные понятия ТРИЗ, типовые приемы разрешения противоречий.

Методики, предлагаемые для изучения, позволяют посмотреть на самые простые, привычные предметы и явления глазами фантазеров и исследователей.

Главная задача года - создание установки на дальнейшее обучение.

Все учебное содержание программы разбито на шесть разделов:

1. Развитие управляемого образного мышления;
2. Развитие причинно-следственного логического мышления;
3. Развитие творческого воображения;
4. Развитие функционального мышления;
5. Развитие системного мышления;
6. Основные понятия и инструменты ТРИЗ.

Все разделы тесно взаимосвязаны между собой, являются взаимодополняющими и взаимозаменяемыми. Благодаря этому программа «Почемучки: решение изобретательских задач» обладает высокой гибкостью. Это позволяет при необходимости корректировать ее с учетом уровня развития детей. В соответствии с поставленными целями содержание реализуется, в основном, эвристическим и проблемным методами обучения. Основная форма – игра, групповая творческая работа, исследовательская деятельность. На занятиях используется совместная с педагогом групповая, подгрупповая и индивидуальная работа в игровой форме.

Формы организации деятельности по программе:

- по группам (учебная деятельность на занятиях);

- индивидуально (при подготовке к конкурсным мероприятиям различного уровня, при работе с детьми с особыми возможностями здоровья)

### **1.7 Ожидаемые результаты освоения программы**

В результате обучения, дети должны обладать следующими знаниями и умениями.

<b>Ребенок должен знать</b>	<b>Ребенок должен уметь</b>
О причинно – следственной связи событий	Создавать свободные и заданные образы из произвольных объектов
О психологической инерции и методах борьбы с ней	Строить причинно – следственные цепи событий
Простейшие приемы и методы фантазирования	Обнаруживать и преодолевать психологическую инерцию мышления – 3 вида инерций
Понятия о назначении (функциях) объектов	Пользоваться приемами развития творческого воображения (РТВ) – 6 приемов воображения
О связи назначения объекта с его свойствами	Пользоваться методами РТВ – 4 метода
Основные виды вещественно – полевых ресурсов	Определять назначение объектов и изменять его по потребности
Понятие об инструменте, изделии, их взаимосвязи	Находить и использовать скрытые свойства объектов (ресурсы)
Понятия об объекте и его частях, о системе, подсистеме, надсистеме	Определять части и принадлежность объекта
Понятия полиграф, системный оператор	Применять системный оператор для отображения объектов
О возникновении проблемных ситуаций и о конфликтующей паре	Формулировать задачу в проблемной ситуации
Понятия и противоречии	Находить в задаче конфликтующую пару
Понятие об идеальном конечном результате (ИКР)	Формулировать противоречие (по игре «Хорошо - плохо»)
О том, что такая открытая задача	Формулировать ИКТ задачи
О возможности решать творческие задачи «по правилам»	Выявлять и применять ресурсы, решая открытые задачи
Понятие нарративной практики	Отделять свои проблемы и страхи от себя и делать опору на ценности и личностные качества ребенка

### **1.8 Формы контроля знаний**

#### ***Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса***

Основным показателем уровня творческого мышления человека является умение работать с проблемными ситуациями (творческими задачами). Именно

этот показатель является основным при определении качества педагогических воздействий, разработанных в программе. Поэтому для проведения диагностики используется диагностический комплекс «Диагностика творческих способностей дошкольников и младших школьников» (ПРИЛОЖЕНИЕ 2), составленная А.В. Кисловым и Е.Л. Пчелкиной. Исследование по данной методике проводится два раза в год: входная диагностика в начале учебного года, итоговая диагностика в конце учебного года. Методика содержит 3 части: 1 часть – 5 тестов, совокупное определение уровня развития творческих способностей детей; 2 часть - группа тестов для оценки уровня развития памяти, внимания, мышления; 3 часть – анкеты для педагогов и родителей с вопросами о детях.

Результаты диагностики каждой группы заносятся педагогом в протокол результатов диагностики уровня способности к решению проблем и доводятся до сведения родителей.

Формы контроля знаний осуществляются по следующим показателям:

- диагностическое тестирование детей;
- анализ творческих работ детей;
- ведение «Дневников достижений»;
- анкетированию родителей
- итоговое открытое занятие для родителей

#### *Подведение итогов реализации программы*

Подведение итогов реализации программы осуществляется в следующей форме: открытое итоговое занятие для родителей «Почемучки: решение изобретательских задач» с вручением сертификата.

## **2. Содержание программы**

### *Учебно – тематический план*

<b>№</b>	<b>Наименование разделов</b>	<b>Всего часов</b>	<b>Теория (часы)</b>	<b>Практика (часы)</b>
<b>1.</b>	Раздел 1. Развитие управляемого образного мышления	5	1	4
<b>2.</b>	Раздел 2. Развитие причинно-следственного мышления (формирование предпосылок логического мышления)	4	1	3
<b>3.</b>	Раздел 3. Приемы и методы активации творческого воображения	6	1	5
<b>4.</b>	Раздел 4. Формирование личностных качеств и ценностей с использованием нарративных карт	5	1	4
<b>5.</b>	Раздел 5. Развитие функционального мышления	4	1	3
<b>6.</b>	Раздел 6. Развитие системного мышления	5	1	4
<b>7.</b>	Раздел 7. Основные понятия и	6	-	6

	инструменты ТРИЗ			
	<b>Всего часов по программе:</b>	<b>34</b>	<b>6</b>	<b>28</b>

***Содержание обучения  
(6 – 7 лет  
5 – 6 лет, с дополнениями по возрасту)***

**Раздел 1.  
Развитие управляемого образного мышления  
Образные методы решения задач**

**Тема 1.1. Кляксография, кляксовая живопись**

На занятиях по данной теме дети знакомятся с техникой изготовления клякс: с помощью перегиба страницы и с помощью «раздутия» капель краски в разные стороны. Педагогу следует обратить внимание детей на то, что изготовление клякс не бесполезное занятия. Дети, под руководством педагога, должны постараться предложить как можно больше возможностей использования получившихся клякс для создания разных образов.

Для начального развития образного мышления дети выполняют упражнения по рассматриванию и «дорисовыванию» клякс, предварительно ознакомившись с правилами:

- рассмотри кляксу со всех сторон, подумай, на что (или на кого) она похожа;
- что можно дорисовать на кляксе или рядом с ней, чтобы получилась узнаваемая картинка;
- рассмотри кляксу по частям; может быть какая-то часть кляксы тоже на что-то похожа, выдели эту часть и дорисуй увиденную картинку.

После получения детьми первоначальных навыков кляксографии можно предложить следующее упражнение, предварительно сделав (если позволяют технические возможности) несколько ксерокопий одной высохшей кляксы:

- дав две копии одному ребенку, попросить его дорисовать каждую так, чтобы получились два разных образа, совершенно не похожих друг на друга
- дав копии разным детям для дорисовывания, сравнить и обсудить результаты, обращая внимание на многообразие проявлений творческой фантазии.

**Тема 1.2. Создание образов с использованием геометрических фигур**

Дети повторяют знакомые им геометрические фигуры (круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник, ромб и т.д.), рассказывают, что им известно об этих фигурах. Далее детям предлагаются следующие занятия и упражнения, в соответствии с возрастом детей (от простого к сложному):

- дорисовать отдельную фигуру (круг, квадрат, треугольник) до узнаваемого образа (узнаваемой картинки);

- дорисовать несколько одинаковых фигур до узнаваемого образа (кто больше нарисует предметов круглой формы, треугольной и т.д.);
- составить предметную картинку из разных геометрических фигур, перечислить, какие фигуры использовались;
- придумать какую сюжетную картинку из одинаковых геометрических фигур (например, «Овальная страна»).

### ***Тема 1.3. Пальчиковая живопись, образы из ладошки***

Занятия по этой теме способствуют развитию у детей не только образного мышления, но и мелкой моторики. Плавным переходом от предыдущей темы является дорисовывание отпечатками пальчиков, т.к. отпечаток пальчика круг (oval). При рисовании картин пальчиками одной руки педагог должен помнить, что каждому пальчику соответствует свой цвет, поэтому максимальная цветовая гамма будет состоять из пяти цветов.

Порядок выполнения работы (в зависимости от возраста) следующий:

- создание (придумывание) образа – «что именно буду рисовать»;
- рисование пальчиками контура задуманного образа (например, мишка);
- «раскрашивание» пальчиками созданного контура (заполнение созданного круга круглыми пятнами);
- рисование фона и других деталей рисунка.

Дети младшего возраста могут «создавать пальчиками» предметные рисунки, а старшего возраста – сюжетные картинки.

Работа по созданию образов из ладошки строится аналогично занятию 1.1. последовательность работы следующая:

- сделать отпечаток ладошки (или двух ладошек);
- рассмотреть отпечаток с разных сторон, подумать, на что (или кого) похож получившийся отпечаток;
- дорисовать ладошку до узнаваемого образа (добавить к отпечатку недостающие части увиденного образа).

Педагог должен обратить внимание детей на то, что полученные отпечатки ладошек можно использовать разным образом. Их можно не только дорисовывать, но и вырезать. А «вырезанные ладошки» могут служить хорошим материалом для создания различных аппликаций, украшений, сувениров, подарков и пр.

### ***Тема 1.4. Дорисовывание фигур неопределенной формы***

#### ***а) до узнаваемого образа***

Дети повторяют известные геометрические фигуры и знакомятся с понятием, «фигуры неопределенной формы», которые могут быть вырезаны как из бумаги (картона), так и из ткани. Под руководством педагога они рассматривают эти фигуры с разных сторон, увидав «спрятанный в фигуре» образ, приклеивают фигуру на лист бумаги и дорисовывают ее до задуманного образа. У младших детей получается предметная картинка, у детей подготовительной группы – сюжетный рисунок.

### *b) до заданного образа*

Педагог проводит работу аналогично пункту «а», но усложняет задание, предложив детям «превратить» фигуру неопределенной формы не в самостоятельно увиденный и выбранный образ, а в конкретный объект, заданный педагогом. Например фигуру неопределенной формы нужно «превратить» в кораблик (дерево, дом и т.д.). При этом педагог должен выбирать более обобщенные понятия. Например, если это «дом», то не акцентировать внимание, для кого дом и какой он должен быть. Ребенок может «превратить» фигуру в деревянный дом, многоэтажный дом, царский дворец, норку для мышки и т.п.

Необходимо также предложить детям подумать, как и где фигуры неопределенной формы могут использоваться в жизни, придумать как можно больше вариантов их использования (необычные самодельные открытки, аппликации, пазлы, клумба на даче и др.).

### ***Тема 1.5. Задачи на переходы: точка-линия-плоскость-объем***

Занятия по данной теме рекомендуется проводить с детьми старшего дошкольного возраста. Педагог знакомит детей с геометрическими понятиями «точка», «линия», «плоскость», «объем». От «рисования по точкам», когда линией соединяются несколько точек в определенную фигуру (образ), дети постепенно переходят к созданию объемных изделий (например, фигурок зверей из конусов и валиков). Переход этот должен осуществляться путем постановки проблемной ситуации. Например, для настольного театра нужны бумажные фигурки героев сказки, но плоские фигурки не могут стоять. Они падают. Как решить эту проблему? И т.д.

Весьма важно обратить внимание детей на связь между исходными понятиями, показав, как точки образуют линию, линии превращаются в плоскость, а плоская фигура – в объемную.

## **Раздел 2.**

### **Развитие причинно-следственного логического мышления (формирование предпосылок логического мышления)**

#### ***Тема 2.1. Логические игры***

На занятиях по этой теме могут использоваться различные игры (устные, настольные, подвижные) для формирования предпосылок развития логического мышления. Для младшего возраста это игры – «путанки» типа «что перепутал художник». Важно, чтобы дети не только «распутывали историю», но и обязательно объясняли, «почему?» и «зачем?». Можно использовать игры на нахождение недостающего звена, на сопоставление объектов, на сравнительный анализ объектов и др.

#### ***Тема 2.2. Логические игры с заданными лингвистическим формами***

Занятия по данной теме направлены не только на развитие у детей предпосылок логического мышления, но и способствуют развитию речи детей, развивают восприятие ее интонационной окраски и смыслового содержания.

Рекомендуется использовать многозначные слова таким образом, чтобы дети сами «расшифровывали» смысловые вариации а разных предложениях с одними и теми же словами (словосочетаниями). Примеры подобных слов: каток, кисть, лук, коса, волна, гряда и др. Показывая применение таких слов в пословицах и поговорках (например, «Коси, КОСА, пока роса» и «Расти, КОСА, до пояса, не вырони ни волоса») необходимо стремиться, чтобы дети сами старались объяснить смысл своего выражения, смысл в нем выделенного слова, а так же причины многозначности этого слова (общность исходного значения).

Для восприятия интонационной окраски речи можно подбирать слова и словосочетания, смысл которых меняется в зависимости от того, как они произнесены.

### ***Тема 2.3. Задачи на восстановление причинно-следственных связей***

Игры и упражнения данной темы направлены на развитие у детей причинно-следственного мышления и развитие речи. Педагог может использовать разнообразный наглядный материал с сюжетными картинками, по которым дети составляют рассказ, предварительно восстановив последовательность событий. Детям старшего дошкольного возраста предлагается самим продолжить причинно-следственную цепочку (нарисовать продолжение истории) и рассказать ее содержание. Важно обращать внимание детей на показуемость своего мнения (объясни, почему ты так думаешь). Педагогу необходимо научить детей прослеживать, к чему могут привести результаты поступков и какими нравственными критериями нужно пользоваться. Лучше всего это показывать на проблемных ситуациях из литературных произведений Л.Н. Толстого, К.Д. Ушинского и других авторов, а также на личном опыте дошкольников.

## **Раздел 3.**

### **Приемы и методы активизации творческого воображения**

#### ***Тема 3.1. Игры на снятие психической инерции***

Занятия по этой теме педагог может строить с использованием образа героя, от имени которого детям даются «хитрые» задания и упражнения. Стоит обратить внимание детей на то, что хитрости бывают разные – злые и добрые; провести нравственную беседу, зачем хитрости нужны и какие из них лучше.

Игры и упражнения могут быть следующими:

- какие «хитрости» спрятались в этом рисунке;
- нарисуй сам рисунок, в котором будут спрятаны «хитрости»;
- задания и задачи на сообразительность и смекалку;
- подвижные игры на внимание;
- игры на необычное использование обычных предметов;
- игра в «прятки с предметами» и др.

Важно обратить внимание детей на то, что в некоторых ситуациях привычка к чему-то может сыграть отрицательную роль (обмануть, ввести в заблуждение).

### **Тема 3.2. Приемы фантазирования**

В процессе игр и упражнений дети знакомятся с некоторыми приемами фантазирования:

- «наоборот»;
- «дробление - объединение»;
- «увеличение - уменьшение»;
- «динамизация – статистика»;
- «изменений свойств» и др.

Важно, чтобы эти приемы показывались педагогом не в отрыве от жизни (для пустого фантазирования), а для решения конкретных проблем (задач) из жизни детей, улучшения каких-либо свойств объектов, борьбы с психической инерцией мышления и др.

### **Тема 3.3. Методы фантазирования**

Занятия по ознакомлению детей с методами фантазирования могут проводиться в форме путешествий, творческих мастерских, совместной деятельности педагога и детей.

Рекомендуется познакомить детей со следующими методами фантазирования:

- «Метод фокальных объектов» (МФО);
- «Метод Робинзона Крузо» (МРК);
- «Метод маленьких человечков» (ММЧ);
- «Метод числовой оси» (МЧО);
- «Метод морфологического анализа» (ММА).

Как и в предыдущей теме, важно показать детям возможности использования методов фантазирования в реальной жизни для изготовления каких-либо изделий (подарков, открыток), в изобразительной деятельности, в решении проблемных ситуаций, в составлении рассказов и сказок и др.

## **Раздел 4.**

### **Формирование личностных качеств и ценностей с использованием нарративных карт**

#### **Тема 4.1. Экстернализация**

Необычное понятие – «экстернализация» – в нарративной практике рассматривается как «размещение проблемы вовне». Данная практика может быть применена в ситуациях, когда важно ослабить влияние страхов, снизить давление (со стороны взрослых, детей, педагогов, внутренний дискомфорт). Успешное применение данной практики в жизни, даст ребенку возможность умение отделить себя от «проблемы» (страхов) и превратить их в свой ресурс.

При знакомстве с этой темой, педагогу лучше совместить данную практику с арт - терапией. Педагог читает проблемную ситуацию из литературных произведений (сказка, рассказ, стих), где есть элементы неудачи главного героя. Задача детей – найти «страх», неудачу, то, что не получилось и вычленить это события из истории героя. Далее можно использовать как групповое задание, так и индивидуальное.

Представляем «страх» в виде чего – то, кого – то и изображаем его на бумаге – пусть это буду кляксы, животные, неодушевленные предметы или образы. Для более младшего возраста можно использовать МАК – карты «Страхи», если у детей есть трудности с рисованием. По окончанию рисования, можно обменяться рисунками. Педагог задает наводящие вопросы, здесь поддерживается фантазия и самые нереалистичные истории:

- Если мы пофантализируем, что страх может на время превратиться во что – нибудь, то на что он будет похож?;
- Какого он цвета, размера?;
- Как бы ты мог его назвать?;
- Зачем он пришел к тебе в гости в герою?;
- Что он хочет сказать герою?;
- Что бы герой мог ответить ему?;
- Когда он появился у героя?;
- Какие качества нужны героя, чтобы преодолеть этот страх/проблему?;
- А были ли ситуации, в которых страх не смог добраться до героя? Какие это были ситуации?
- Кто или что может помочь герою защититься от страхов?

На занятиях по это теме можно использовать такие практики как: «Любимый персонаж/герой», «Мои страхи», «Волшебный предмет» (ПРИЛОЖЕНИЕ 3).

Задания по этой теме формируют у детей способность «отделять» себя (героя) от проблем, искать ресурс и учиться находить выход в проблемных ситуациях. С детьми более старшего возраста можно побеседовать о ценностях и личностных качествах героя, которые он приобрел, преодолев проблемную ситуацию.

#### ***Тема 4.2. «Дерево» как одна из форм самоидентификации***

Формирование представления о самом себе, умение себя похвалить и продолжить дело, которое не удается или дается с трудом, одно из важных составляющих здоровой самооценки. Умение не сдаваться и быть уверенным в себе и своих действиях порой дается детям с трудом. Одним из инструментов в нарративной практике, является рисунок «Дерево», который показывает представления о самом себе и близких. Использование арт – терапии с данной практикой несет в себе телесно – ориентированный подход, с помощью которого ребенок «увидит» себя со стороны, у него поднимется самоценность и самооценка, один из вариантов занятий.

С помощью пластилина просим детей слепить дерево по следующей инструкции:

- Корни – это наша семья, формирование понятий, что ребенок не один и его всегда поддержит его семья, какая бы она не была (по составу). Ребенок всегда может прийти и попросить помочь;
- Ствол – это представление ребенка о самом себе. Каким он себя видит. Беседа с детьми о их ценностях и качествах, которыми они пользуются в жизни (их истории);
- Веточки – это то, какие у них есть планы. В независимости от настроения и обстоятельств, ВСЕГДА будет то, к чему можно стремиться, ведь без этих «веточек» – дерево просто не сможет существовать, на нем не появятся листочки и цветочки;
- Листочки – это близкий круг людей, которые находятся рядом с ребенком. Это те люди (родственники, друзья, знакомые), которые буду рядом, не смотря ни на что, они всегда помогут в осуществлении самых заветных желаний и веселы идеи (например, съесть сосульку – лучший друг; научиться кататься на велосипеде – папа и т.д.);
- Цветочки или плоды – это то, чем ребенок может поделиться с миром – доброта, помочь близким, сочувствие и пр.

Эту технику можно использовать не только с помощь лепки, но и с другими инструментами – рисование, поделки, аппликации.

## Раздел 5. Развитие функционального мышления

### ***Тема 5.1. Объект и его назначение***

При изучении данной темы дети знакомятся с Методом эмпатии («вживание» в образ объекта), с помощью которого учатся определять назначение объектов (т.е. их функции). Занятия включают в себя экспериментирование с использованием Метода эмпатии и Метода маленьких человечков, большое количество подвижных игр и упражнений по определению назначения (функции) объектов. Дети учатся систематизировать объекты по общим функциям, подбирать объекты по заданной функции, выделять дополнительные функции объектов, определять их вредные функции.

### ***Тема 5.2. Понятия изделия и инструмента; взаимодействие, обратимость***

- На занятиях дети знакомятся с понятиями «инструмент» (то, чем мы выполняем работу) и «изделие» (то, над чем мы трудимся, что изменяем инструментом);
- Учатся определять действие инструмента по отношению к изделию (методом эмпатии) и действия изделия по отношению к инструменту;
- Систематизировать и обобщать инструменты по общему действию (функций);
- Подбирать взаимозаменяющие инструменты.

Педагогу необходимо знакомить детей с новыми понятиями с помощью поисковых и исследовательских игр, заданий и упражнений – таких, как:

- Какие из нарисованных инструментов могут обрабатывать данное изделие (трудиться над этим изделием);
- Какие универсальные инструменты есть у человека? Почему ты так думаешь?
- Объясни, что конкретный инструмент делает с изделием, а изделие с инструментом (например, пары «нож – картофель», «мел – доска», «зонтик – дождик», «рука – варежка»);
- Раздели картинки на две группы «изделия» и «инструменты». Объясни, почему ты так думаешь и др.

Задания по данной теме способствуют развитию у детей функционального стиля мышления и создают предпосылки для развития логического мышления.

### ***Тема 5.3. Ресурсы***

Подготовительным этапом к представлению о ресурсах как скрытых, неиспользованных возможностях объектов является знакомство с методом Робинзона Крузо. Изучение понятия «ресурсы» происходит через поиск выхода из проблемных ситуаций (решение ситуативных задач). На занятиях могут использоваться задания и упражнения, направленные на развитие внимания, находчивости и сообразительности – например:

- чем, из имеющихся в группе методов, мы можем заменить стул;
- нарисуй, чем можно кроме ведра украсить зимой голову снеговика;
- из чего можно сделать кормушку для птиц;
- если на прогулке мячик закатился в лужу, чем или как можно его достать, на замочив ноги и т.п.

При изучении данной темы педагог может не акцентировать внимание детей на самом слове «ресурсы», а заменить его на «дополнительное использование объектов», «помощники», «вещи-выручалки» и т.п. Однако в процессе освоение темы дети должны прийти к убеждению, что главные «ресурсы», позволяющие им решать возникающие в жизни проблемы – это знания и умение их использовать.

## **Раздел 6.**

### **Развитие системного мышления**

#### ***Тема 6.1. Объект и его части***

На занятиях по этой теме дети знакомятся с системными представлениями об окружающих объектах. Такой способ отображения реальности помогает понять отношения подчиненности объектов и осознать вариативность этих отношений. Согласно системному подходу, любой объект можно представить себе как совокупность частей (подсистем), каждая из которых выполняет свою функцию в соответствии с назначением объекта, который и сам относится к той группе объектов, т.е. является частью чего – то (надсистемы). Например, ложка имеет подсистемы ручку – держалку и черпак, а сама может являться частью сервиса или может относиться в группе народных музыкальных инструментов.

Необходимо обратить внимание детей на то, что надсистема определяется по назначению объекта, т.е. назначение (функция) объекта и назначение группы, к которой относится этот объект (надсистема) должны быть аналогичными.

На занятиях рекомендуется проводить игры (например, «системный лифт», «системное лото» и др.), упражнения с использованием предметных картинок и др.

### ***Тема 6.2. Группировка объектов по разным признакам***

Под руководством педагога дети совершенствуются в выделении основных признаков объектов, учатся определять объекты по перечисленным признакам (цвету, размеру, форме, массе), группировать объекты с одинаковыми признаками. Необходимо обратить внимание детей на то, что некоторые признаки – свойства объектов могут быть скрыты, не видны на первый взгляд или при определенных обстоятельствах изменятся на противоположные.

Например, мягкий, белый, рыхлый снег может стать и твердым, плотным, черным. Данные упражнения развивают у детей не только умения рассуждать и делать выводы, но и способности к систематизации объектов.

### ***Тема 6.3. Развитие объектов в зависимости от их назначения***

Занятия по этой теме знакомят детей с тем, как проходило усовершенствование объектов в процессе их исторического развития, через преодоление возникающих недостатков. Необходимо обратить внимание детей на то, что один и тот же объект (например, костер), в зависимости от назначения, может «развиваться» по – разному. Дети рассматривают развитие объектов на многочисленных приемах (ручка, лампочка, печь, машина, самолет, маяк и др.), знакомятся с понятие «прошлое», «настоящее», «будущее» объекта (системы), учатся определять недостатки системы на разных этапах ее развития и просматривать путь их устранения в зависимости от развиваемой функции.

## **Раздел 7.**

### **Основные понятия и инструменты ТРИЗ**

#### ***Тема 7.1. Игры для подготовки к восприятию понятия «противоречие»***

На занятиях педагог знакомит детей с известными в ТРИЗ играми «Хорошо – плохо» и «Наоборот». Последовательность знакомства детей с играми определяется самим педагогом. Эти игры готовят детей к освоению понятия «противоречие», развиваются речь дошкольников и расширяют словарный запас, создают предпосылки для развития логического и диалектического стиля мышления.

Педагогу необходимо использовать в работе с детьми все 4 уровня сложности игры (двигаясь от простого к сложному). Для игр можно отводить отдельные занятия, а можно использовать их на занятиях по другим темам, в качестве разминки («умственной зарядки») с целью повышения мотивации к изучению материала.

#### ***Тема 7.2. Выделение проблемной ситуации***

Очень часто при описании какой – либо ситуации как дети, так и педагоги склонны к многословию. И порою бывает очень сложно отделить «условия» проблемной ситуации от ее лирического описания. На занятиях дети учатся анализировать различные ситуации (из жизни детей, из литературных произведений) и выделять в них главные компоненты (в чем именно заключается проблема) и дополнительные элементы (описательные моменты). В работе с детьми можно использовать опорные вопросы типа:

- Кто? (у кого?);
- Где?;
- Что случилось?;
- Что необходимо сделать?

Например: из подробного, красочного рассказа о том, как ребята в солнечный весенний день играли на прогулке, и как у них мячик закатился в лужу, и как они переживали по этому поводу, по опорным вопросам дети учатся выделять проблемную ситуацию – «У детей на прогулке мяч попал в большую лужу. Дети хотят его вынуть, не замочив ноги» – , и наконец, формулировать задачу: «Как достать мяч из большой лужи, не промокнув и не испачкавшись?».

### ***Тема 7.3. Понятие о конфликтующей паре***

Для того, чтобы разрешить проблемную ситуацию, необходимо научить детей видеть, в чем заключается проблема (конфликт), кто виноват в получившемся конфликте (кто «ссорится и не хочет дружить»), т.е. выделять конфликтующую пару. С понятием «конфликтующая пара» дети знакомятся в образе «кислой парочки».

### ***Тема 7.4. Понятия о противоречиях***

С понятием «противоречие» дети знакомятся через игру «Хорошо – плохо» (см. п. 7.1.). На основе этой игры они учатся анализировать проблемную ситуацию, выделять ее положительные и отрицательные стороны (качества, параметры объекта, вызвавшего конфликт) и составлять противоречия. Легче дети формулируют техническое противоречие (сам термин «техническое противоречие» педагог в работе с детьми может не употреблять). Следует обратить внимание детей на то, что техническое противоречие всегда состоит из двух половинок – ТП1 и ТП2 – и на первом месте в каждой половинке сперва указывается положительное (то, что хорошо). В работе с детьми можно использовать следующую схему:

ТП1: Если что - то **A**, то «+» (хорошо) ...  
но «-» (плохо) ...

ТП2: Если что - то **B**, то «+» (хорошо) ...  
но «-» (плохо) ...

Где А и Б – альтернативные или противоположные ситуация, свойство, действие.

Например:

ТП1 – Если в дождливую погоду выйти на прогулку, то мы сможем подышать свежим воздухом (что полезно для здоровья), но промокнем.

ТП2 – Если в дождливую погоду находиться в группе, то мы сможем поиграть в новую игру, но не подышим свежим воздухом (будем в душном помещении).

С детьми более старшего возраста после ознакомления с техническим противоречием можно вводить понятие «физическое противоречие», формулируя его на основе технического:

ФП: Что – то должно быть А, чтобы ..., но что – то не должно быть А, чтобы ...

Например:

ФП – Мы должны идти гулять в дождливую погоду, чтобы подышать свежим воздухом, но мы не должны идти гулять, чтобы не промокнуть.

Таким образом, дети последовательно осваивают причинно – следственный и парадоксальный стили мышления.

### ***Тема 7.5. Понятие «идеальный конечный результат» (ИКР)***

Работа по данной теме делится на два этапа: сказочный и реальный. На первом этапе дети учатся определять, что в сказках происходит *само*. На втором этапе дети наблюдают, что в жизни (окружающей нас действительности) на первый взгляд происходит *само* (облака *сами* бегут по небу, листья *сами* желтеют и опадают и т.д.). Педагог может организовать выставку рисунков «Чудеса в нашей жизни», конкурс на самого наблюдательного и др. Когда дети научатся видеть в окружающем нас мире то, что как бы происходит сами, педагог знакомит детей с персонажем – помощником. Важно, чтобы формулируя ИКР, дети не забывали про «важное слово САМ».

### ***Тема 7.6. Использование ресурсов для получения ИКР***

На занятиях по этой теме дети предварительно проверяют то, что они уже знают о ресурсах, а затем знакомятся с правилами использования ресурсов для разрешения проблемной ситуации – достижения ИКР. Для выработки у детей умения использовать ресурсы педагог может предложить детям следующие игры и упражнения:

- придумать необычное использование обычных предметов;
- что в нашей группе может нам заменить стулья (кисточки, кнопки);
- что можно использовать, чтобы сделать кормушку для птиц, подставку для карандашей и др.

### ***Тема 7.7. Решение задач с использованием введенных понятий***

На занятиях педагог знакомит детей с последовательностью решения задач (алгоритмов): выделение конфликтующей пары, формулирование ИКР, выделение ресурсов для получения ИКР, выдвижение идей решения задачи.

Следует обратить внимание на то, что дети стремятся сразу дать ответ, действуя путем случайного угадывания. Педагог должен направлять действия детей по алгоритмическому руслу. Хорошо вывесить в группе алгоритм в виде опорной схемы или последовательно расположить изображения персонажей – помощников. Задачи, для работы с детьми, можно брать из литературных произведений (сказок, стихов, рассказов), из жизни самих детей, из проблем,

которые дети могут наблюдать в окружающем мире. Педагог может спланировать серию занятий по теме «Скорая изобретательская помощь».

Важным моментом является не только умение детей выдвигать идеи решения, но и моделировать их с помощью подручных средств, в том числе – самих детей (метод маленьких человечков).

Если группа – сильная, алгоритм решения задач постепенно усложняется: в него вводят формулировки противоречий, которые способствуют получению ИКР на более глубоком уровне.

Обязательной частью занятий, связанных с решением задач, является анализ полученных идей. Дети учатся сравнивать свои идеи по ряду критерииев (возможность реализации, сложность, близость к идеальному результату), среди которых главные критерии – нравственные (не причинил ли реализация идеи какой – либо вред, не обидит ли кого – то и т.д.). При этом дети по возможности сами (под наблюдением педагога) должны выделить наиболее сильное решение и обосновать свой выбор.

Эффективность работы по программе, особенно – на заключительных этапах, будет заметно выше, если к участию в ее освоении привлекаются родители. В самом начале работы целесообразно рассказать родителям об основных задачах и особенностях программы, по ходу занятий – интересоваться тем, как дети используют полученные навыки в быту, а после завершения по программе – обязательно ознакомить родителей с результатами диагностики развития творческих способностей каждого ребенка в процессе обучения.

## *Содержание обучения (4 – 5 лет)*

### **Раздел 1. Развитие управляемого образного мышления Образные методы решения задач**

#### ***Тема 1.1. Введение. «Знакомство»***

На занятиях по данной теме дети знакомятся с новым предметом, с понятием «изобретать». Разделение понятий об окружающих нас объектах – создано природой и создано человеком (рукотворные).

Участие детей в подготовке к занятию, на данном этапе, необходимо для переключения внимания, создания требуемой психической установки и привычки к продуманной подготовке к любому серьезному делу, а так же развития навыков самоуправления и взаимодействия. Образование совместной деятельности.

Знакомство детей с сопровождающими героями - «ДУМка».

#### ***Тема 1.2. Создание образов с использованием геометрических фигур. «Геометрическая мозаика»***

Дети повторяют знакомые им геометрические фигуры (круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник и т.д.), рассказывают, что им известно об этих фигурах. Далее детям предлагаются следующие занятия и упражнения, в соответствии с возрастом детей (от простого к сложному):

- дорисовать отдельную фигуру (круг, квадрат, треугольник) до узнаваемого образа (узнаваемой картинки);
- дорисовать несколько одинаковых фигур до узнаваемого образа (кто больше нарисует предметов круглой формы, треугольной и т.д.);
- составить предметную картинку из разных геометрических фигур, перечислить, какие фигуры использовались;
- придумать какую – нибудь сюжетную картинку из одинаковых геометрических фигур (например, «Овальная страна»).

#### ***Тема 1.3. Рисование пальчиками. «Пальчиковая живопись». «Наши удивительные пальчики»***

Занятия по этой теме способствуют развитию у детей не только образного мышления, но и мелкой моторики. Плавным переходом от предыдущей темы является дорисовывание отпечатками пальчиков, т.к. отпечаток пальчика круг (oval). При рисовании картин пальчиками одной руки педагог должен помнить, что каждому пальчику соответствует свой цвет, поэтому максимальная цветовая гамма будет состоять из пяти цветов.

Порядок выполнения работы (в зависимости от возраста) следующий:

- создание (придумывание) образа – «что именно буду рисовать»;
- рисование пальчиками контура задуманного образа (например, мишка);

- «раскрашивание» пальчиками созданного контура (заполнение созданного круга круглыми пятнами);
- рисование фона и других деталей рисунка.

Дети младшего возраста могут «создавать пальчиками» предметные рисунки, а старшего возраста – сюжетные картинки.

#### ***Тема 1.4. Создание образов с использованием разных геометрических фигур. «Творческий конструктор»***

Знакомство детей с техникой рисования мятым бумаги. Соответственно уровню подготовки детей, дается задание.

Последовательность работы:

- Обмакнуть комок бумаги в гуашь нужного цвета.
- Прикладывая комок бумаги, создать контур картинки.
- Прикладывая комок бумаги в середину созданного контура, «закрасить» заготовленный контур картинки.
- Отложить использованный комок бумаги на отдельную клеенку.
- Повторить действия с новым цветом гуаши.
- В конце работы кисточкой дорисовать мелкие детали рисунка.

Необходимо также предложить детям подумать, как и где фигуры неопределенной формы могут использоваться в жизни, придумать как можно больше вариантов их использования (необычные самодельные открытки, аппликации, пазлы, клумба на даче и др.).

#### ***Тема 1.5. Дорисовывание прямых и ломаных линий до узнаваемого образа. «Чудеса на бумаге»***

Педагог знакомит детей с видами линий: прямая, ломаная, волнистая. Развивает образное мышление, умение видеть и создавать образы из различных линий.

Создание образов из прямых линий включает в себя использование палочек (спичек). Далее идет создание узнаваемых образов из различных линий, при помощи шнурка. Обучение детей данной технике рисования.

## **Раздел 2.**

### **Развитие причинно-следственного логического мышления (формирование предпосылок логического мышления)**

#### ***Тема 2.1. Построение причинно – следственных связок. Игра «Если - то»***

На занятиях этой темы, детей учат выстраивать причинно – следственные связи с опорой на сочетания «если – то». Составление предложений по типу: «Если на грибок капает дождик, то он может подрасти». Начиная со схемы «Если», далее подставляя «То» и получение связки «Если – то». Для наглядности, педагог использует табличку «Если - то».

### **Тема 2.2. Построение причинно – следственных цепочек. Игра «Если - то»**

Занятия по данной теме направлены не только на развитие у детей предпосылок логического мышления, но и способствуют развитию речи детей, развивают восприятие ее интонационной окраски и смыслового содержания.

Закрепление предыдущей темы.

### **Тема 2.3. Виды причинно – следственных связей. Игра «Подружка И»**

Развитие причинно – следственного стиля мышления, выстраивание причинно – следственные цепочки с опорой на сочетания «Если – то» и добавлением сочетанием причин «И». Учить детей подбирать и формулировать необходимые причины. Применение схемы «И».

Составление детьми разных причинно – следственных цепочек, с сочетанием «И».

### **Тема 2.4. Виды причинно – следственных связей. Игра «Подружка ИЛИ»**

Закрепление умений выстраивать причинно – следственные цепочки с опорой на сочетания «Если – то».

Закрепление умений подбирать и формулировать причины по «И».

Работа с детьми по алгоритму.

### **Тема 25. Виды причинно – следственных связей. Закрепление. «В гостях у Размышилайки».**

Работа по восстановлению причинно – следственной цепочки. Выполнение заданий в рабочей тетради индивидуально или с помощью педагога.

## **Раздел 3.**

### **Приемы и методы активизации творческого воображения**

#### **Тема 3.1. Игры на снятие психической инерции мышления. «Игры с Незевайкой»**

Занятия по этой теме педагог может строить с использованием образа героя, от имени которого детям даются «хитрые» задания и упражнения. Стоит обратить внимание детей на то, что хитрости бывают разные – злые и добрые; провести нравственную беседу, зачем хитрости нужны и какие из них лучше.

Игры и упражнения могут быть следующими:

- какие «хитрости» спрятались в этом рисунке;
- нарисуй сам рисунок, в котором будут спрятаны «хитрости»;
- задания и задачи на сообразительность и смекалку;
- подвижные игры на внимание;
- игры на необычное использование обычных предметов;
- игра в «прятки с предметами» и др.

Важно обратить внимание детей на то, что в некоторых ситуациях привычка к чему-то может сыграть отрицательную роль (обмануть, ввести в заблуждение).

### ***Тема 3.2. Игры на снятие психической инерции мышления. «Игры с Незевайкой»***

В процессе игр и упражнений дети знакомятся с упражнениями рассуждения с опорой на образ.

Важно, чтобы эти приемы показывались педагогом не в отрыве от жизни (для пустого фантазирования), а для решения конкретных проблем (задач) из жизни детей, улучшения каких-либо свойств объектов, борьбы с психической инерцией мышления и др.

### ***Тема 3.3. Приемы фантазирования (дробление – объединение). «Мастерская добрых дел»***

Занятия по ознакомлению детей с методами фантазирования могут проводиться в форме путешествий, творческих мастерских, совместной деятельности педагога и детей.

Рекомендуется познакомить детей со следующими методами фантазирования:

- «Метод фокальных объектов» (МФО);
- «Метод Робинзона Крузо» (МРК);
- «Метод маленьких человечков» (ММЧ);
- «Метод числовой оси» (МЧО);
- «Метод морфологического анализа» (ММА).

Как и в предыдущей теме, важно показать детям возможности использования методов фантазирования в реальной жизни для изготовления каких-либо изделий (подарков, открыток), в изобразительной деятельности, в решении проблемных ситуаций, в составлении рассказов и сказок и др.

Знакомство детей с приемами дробление – объединение по алгоритму: выделение ЧАСТИ объектов (дробление), а затем объединение выделенных частей. Прием «Изобретения» сказочного героя.

### ***Тема 3.4. Приемы фантазирования (дробление – объединение). «Мастерская добрых дел»***

Как и в предыдущей теме, важно показать детям возможности использования методов фантазирования в реальной жизни для изготовления каких-либо изделий (подарков, открыток), в изобразительной деятельности, в решении проблемных ситуаций, в составлении рассказов и сказок и др.

Знакомство детей с приемами дробление – объединение по алгоритму: выделение ЧАСТИ объектов (дробление), а затем объединение выделенных частей. Прием «Изобретения» сказочного героя.

### ***Тема 3.5. Практическая работа по созданию объекта с использованием приемов фантазирования. «Мастерская добрых дел»***

Как и в предыдущей теме, важно показать детям возможности использования методов фантазирования в реальной жизни для изготовления каких-либо изделий (подарков, открыток), в изобразительной деятельности, в решении проблемных ситуаций, в составлении рассказов и сказок и др.

Знакомство детей с приемами дробление – объединение по алгоритму: выделение ЧАСТИ объектов (дробление), а затем объединение выделенных частей. Прием «Изобретения» сказочного героя.

Занятия по ознакомлению детей с методами фантазирования могут проводиться в форме путешествий, творческих мастерских, совместной деятельности педагога и детей.

Рекомендуется познакомить детей со следующими методами фантазирования:

- «Метод фокальных объектов» (МФО);
- «Метод Робинзона Крузо» (МРК);
- «Метод маленьких человечков» (ММЧ);
- «Метод числовой оси» (МЧО);
- «Метод морфологического анализа» (ММА).

#### **Раздел 4.**

### **Формирование личностных качеств и ценностей с использованием нарративных карт**

#### **Тема 4.1. Экстернализация**

Необычное понятие – «экстернализация» – в нарративной практике рассматривается как «размещение проблемы вовне». Данная практика может быть применена в ситуация, когда важно ослабить влияние страхов, снизить давление (со стороны взрослых, детей, педагогов, внутренний дискомфорт). Успешное применение данной практики в жизни, даст ребенку возможность умение отделить себя от «проблемы» (страхов) и превратить их в свой ресурс.

При знакомстве с этой темой, педагогу лучше совместить данную практику с арт - терапией. Педагог читает проблемную ситуацию из литературных произведений (сказка, рассказ, стих), где есть элементы неудачи главного героя. Задача детей – найти «страх», неудачу, то, что не получилось и вычленить это события из истории героя. Далее можно использовать как групповое задание, так и индивидуальное.

Представляем «страх» в виде чего – то, кого – то и изображаем его на бумаге – пусть это буду кляксы, животные, неодушевленные предметы или образы. Для более младшего возраста можно использовать МАК – карты «Страхи», если у детей есть трудности с рисованием. По окончанию рисования, можно обменяться рисунками. Педагог задает наводящие вопросы, здесь поддерживается фантазия и самые нереалистичные истории:

- Если мы пофантазируем, что страх может на время превратиться во что – нибудь, то на что он будет похож?;
- Какого он цвета, размера?;
- Как бы ты мог его назвать?;

- Зачем он пришел к тебе в гости в герою?;
- Что он хочет сказать герою?;
- Что бы герой мог ответить ему?;
- Когда он появился у героя?;
- Какие качества нужны героя, чтобы преодолеть этот страх/проблему?;
- А были ли ситуации, в которых страх не смог добраться до героя? Какие это были ситуации?
- Кто или что может помочь герою защититься от страхов?

На занятиях по это теме можно использовать такие практики как: «Любимый персонаж/герой», «Мои страхи», «Волшебный предмет» (ПРИЛОЖЕНИЕ 3).

Задания по этой теме формируют у детей способность «отделять» себя (героя) от проблем, искать ресурс и учиться находить выход в проблемных ситуациях. С детьми более старшего возраста можно побеседовать о ценностях и личностных качествах героя, которые он приобрел, преодолев проблемную ситуацию.

#### ***Тема 4.2. «Дерево» как одна из форм самоидентификации***

Формирование представления о самом себе, умение себя похвалить и продолжить дело, которое не удается или дается с трудом, одно из важных составляющих здоровой самооценки. Умение не сдаваться и быть уверенными в себе и своих действиях порой дается детям с трудом. Одним из инструментов в нарративной практике, является рисунок «Дерево», который показывает представления о самом себе и близких. Использование арт – терапии с данной практикой несет в себе телесно – ориентированный подход, с помощью которого ребенок «увидит» себя со стороны, у него поднимется самоценность и самооценка, один из вариантов занятий.

С помощью пластилина просим детей слепить дерево по следующей инструкции:

- Корни – это наша семья, формирование понятий, что ребенок не один и его всегда поддержит его семья, какая бы она не была (по составу). Ребенок всегда может прийти и попросить помочь;
- Ствол – это представление ребенка о самом себе. Каким он себя видит. Беседа с детьми о их ценностях и качествах, которыми они пользуются в жизни (их истории);
- Веточки – это то, какие у них есть планы. В независимости от настроения и обстоятельств, ВСЕГДА будет то, к чему можно стремиться, ведь без этих «веточек» – дерево просто не сможет существовать, на нем не появятся листочки и цветочки;
- Листочки – это близкий круг людей, которые находятся рядом с ребенком. Это те люди (родственники, друзья, знакомые), которые буду рядом, не смотря ни на что, они всегда помогут в осуществлении самых заветных желаний и веселы идей (например, съесть сосульку – лучший друг; научиться кататься на велосипеде – папа и т.д.);

- Цветочки или плоды – это то, чем ребенок может поделиться с миром – доброта, помощь близким, сочувствие и пр.

Эту технику можно использовать не только с помощь лепки, но и с другими инструментами – рисование, поделки, аппликации.

## Раздел 5. Развитие функционального мышления

### ***Тема 5.1. Объект и его назначение. «Вещи разные нужны, вещи разные важны»***

При изучении данной темы дети знакомятся с профессиями на основе произведения С. Михалкова «А что у вас?». Обсуждение профессий, как говорили раньше и как сейчас.

Значимость работы, труда и польза другим людям.

Знакомство с «работой вещей». Важно научить детей понимать назначение объектов. Использование метода эмпатии по отношению к объектам.

### ***Тема 5.2. Группировка объектов по назначению. «Братья по работе»***

Закрепление метода эмпатии.

Педагогу необходимо знакомить детей с новыми понятиями с помощью поисковых и исследовательских игр, заданий и упражнений – таких, как:

- Введение новых слов – помощников «братья по работе», «держать» и «удерживать»;
- Что общего у этих объектов. Какие есть «братья по работе» у этих объектов?

Задания по данной теме способствуют развитию у детей функционального стиля мышления и создают предпосылки для развития логического мышления.

### ***Тема 5.3. Как работают вещи. Игра «Подмечалки»***

Учить детей подбирать объекты по сходному назначению. Познакомить с понятием «вредная функция» – «плохая» работа вещей. Учить выделять положительные и отрицательные действия объектов.

Загадки по схеме с вспомогательными вопросами:

- Что изображено на картинке? Какая картинка первая?
- Какое действие обозначает картинка?

На данном этапе работы не обязательно требовать от детей четкого названия действия на функциональном языке. Важно чтобы дети понимали суть самого действия.

Придумывание действиям вспомогательных значков – схем. Рекомендуется по каждой функциональной паре рисовать значками рисунок на доске.

### ***Тема 5.4. Применение вещей не по прямому назначению. «В стране Ресурсии»***

Познакомить детей с новой игрой «То и это», на базе которой учить подбирать варианты использования объектов не по прямому назначению, использовать ресурсы.

Подготовительным этапом к представлению о ресурсах как скрытых, неиспользованных возможностях объектов является знакомство с методом Робинзона Крузо. Изучение понятия «ресурсы» происходит через поиск выхода из проблемных ситуаций (решение ситуативных задач). На занятиях могут использоваться задания и упражнения, направленные на развитие внимания, находчивости и сообразительности.

При выполнении задания применение вещей не по прямому назначению, желательно выполнять следующие рекомендации:

- На данном этапе не обязательно, чтобы дети точно формулировали функцию. Задача состоит в обучении детей видеть возможности использования объекта не по его прямому назначению.
- При затруднении детей использовать метод эмпатии. Это заменит физкультминутку и поможет детям переключиться с одного вида деятельности на другой.

#### ***Тема 5.5. Применение вещей не по прямому назначению. «В стране Ресурсии».***

Познакомить детей с новой игрой «То и это», на базе которой учить подбирать варианты использования объектов не по прямому назначению, использовать ресурсы.

Подготовительным этапом к представлению о ресурсах как скрытых, неиспользованных возможностях объектов является знакомство с методом Робинзона Крузо. Изучение понятия «ресурсы» происходит через поиск выхода из проблемных ситуаций (решение ситуативных задач). На занятиях могут использоваться задания и упражнения, направленные на развитие внимания, находчивости и сообразительности.

При выполнении задания применение вещей не по прямому назначению, желательно выполнять следующие рекомендации:

- На данном этапе не обязательно, чтобы дети точно формулировали функцию. Задача состоит в обучении детей видеть возможности использования объекта не по его прямому назначению.

При затруднении детей использовать метод эмпатии. Это заменит физкультминутку и поможет детям переключиться с одного вида деятельности на другой.

### **Раздел 6. Развитие системного мышления**

#### ***Тема 6.1. Объект и его отображение. От картинки к модели. «Живые картинки»***

На занятиях по этой теме дети знакомятся с системными представлениями об окружающих объектах. Такой способ отображения реальности помогает понять отношения подчиненности объектов и осознать вариативность этих

отношений. Согласно системному подходу, любой объект можно представить себе как совокупность частей (подсистем), каждая из которых выполняет свою функцию в соответствии с назначением объекта, который и сам относится к той группе объектов, т.е. является частью чего – то (надсистемы). Например, ложка имеет подсистемы ручку – держалку и черпак, а сама может являться частью сервиса или может относиться в группе народных музыкальных инструментов. Необходимо обратить внимание детей на то, что надсистема определяется по назначению объекта, т.е. назначение (функция) объекта и назначение группы, к которой относится этот объект (надсистема) должны быть аналогичными.

На занятиях рекомендуется проводить игры (например, «системный лифт», «системное лото» и др.), упражнения с использованием предметных картинок и др.

### ***Тема 6.2. Объект и его части. Игра «Системная мозаика»***

Под руководством педагога дети совершенствуются в выделении основных признаков объектов, учатся определять объекты по перечисленным признакам (цвету, размеру, форме, массе), группировать объекты с одинаковыми признаками. Необходимо обратить внимание детей на то, что некоторые признаки – свойства объектов могут быть скрыты, не видны на первый взгляд или при определенных обстоятельствах изменятся на противоположные.

Данные упражнения развивают у детей не только умения рассуждать и делать выводы, но и способности к систематизации объектов.

Игра «Системная мозаика» предназначена для развития у детей системно – функционального стиля мышления. Собирая объект, ребенок учится определять не только функцию самого объекта, а видеть его части и определять функцию (назначение) каждой из частей.

### ***Тема 6.3. Как живут вещи. «Если пригодился, то снова родился»***

Занятия по этой теме знакомят детей с тем, как проходило усовершенствование объектов в процессе их исторического развития, через преодоление возникающих недостатков. Необходимо обратить внимание детей на то, что один и тот же объект (например, костер), в зависимости от назначения, может «развиваться» по – разному. Дети рассматривают развитие объектов на многочисленных приемах (ручка, лампочка, печь, машина, самолет, маяк и др.), знакомятся с понятие «прошлое», «настоящее», «будущее» объекта (системы), учатся определять недостатки системы на разных этапах ее развития и просматривать путь их устранения в зависимости от развиваемой функции.

### ***Тема 6.3. Творческий конструктор. Игра «Полезные придумки»***

Отличие модели от рисунка. Следует обратить внимание детей на то, что рисунок, в отличие от модели, должен быть красочным и подробным.

Выполнение работ по сбору мозаики. Обсуждение, какие главные части есть у машины и для чего нужна каждая часть.

## **Раздел 7.**

## **Основные понятия и инструменты ТРИЗ**

### **Тема 7.1. Игры для подготовки к восприятию понятия «противоречие». Игра «Что такое хорошо и что такое плохо»**

На занятиях педагог знакомит детей с известными в ТРИЗ играми «Хорошо – плохо» и «Наоборот». Последовательность знакомства детей с играми определяется самим педагогом. Эти игры готовят детей к освоению понятия «противоречие», развивают речь дошкольников и расширяют словарный запас, создают предпосылки для развития логического и диалектического стиля мышления.

Педагогу необходимо использовать в работе с детьми все 4 уровня сложности игры (двигаясь от простого к сложному). Для игр можно отводить отдельные занятия, а можно использовать их на занятиях по другим темам, в качестве разминки («умственной зарядки») с целью повышения мотивации к изучению материала.

Знакомство с творчеством В.В. Маяковского «Крошка сын».

### **Тема 7.2. Выделение конфликтов в проблемной ситуации. Игра «Двоякости природы»**

Очень часто при описании какой – либо ситуации как дети, так и педагоги склонны к многословию. И порою бывает очень сложно отделить «условия» проблемной ситуации от ее лирического описания. На занятиях дети учатся анализировать различные ситуации (из жизни детей, из литературных произведений) и выделять в них главные компоненты (в чем именно заключается проблема) и дополнительные элементы (описательные моменты). В работе с детьми можно использовать опорные вопросы типа:

- Кто? (у кого?);
- Где?;
- Что случилось?;
- Что необходимо сделать?

Например: из подробного, красочного рассказа о том, как ребята в солнечный весенний день играли на прогулке, и как у них мячик закатился в лужу, и как они переживали по этому поводу, по опорным вопросам дети учатся выделять проблемную ситуацию – «У детей на прогулке мяч попал в большую лужу. Дети хотят его вынуть, не замочив ноги» – , и наконец, формулировать задачу: «Как достать мяч из большой лужи, не промокнув и не испачкавшись?».

### **Тема 7.3. Понятие о конфликтующей паре**

Для того, чтобы разрешить проблемную ситуацию, необходимо научить детей видеть, в чем заключается проблема (конфликт), кто виноват в получившемся конфликте (кто «ссорится и не хочет дружить»), т.е. выделять конфликтующую пару. С понятием «конфликтующая пара» дети знакомятся в образе «кислой парочки».

### **Тема 7.4. Понятия о противоречиях**

С понятием «противоречие» дети знакомятся через игру «Хорошо – плохо» (см. п. 7.1.). На основе этой игры они учатся анализировать проблемную ситуацию, выделять ее положительные и отрицательные стороны (качества, параметры объекта, вызвавшего конфликт) и составлять противоречия. Легче дети формулируют техническое противоречие (сам термин «техническое противоречие» педагог в работе с детьми может не употреблять).

Таким образом, дети последовательно осваивают причинно – следственный и парадоксальный стили мышления.

### ***Тема 7.5. Выделение конфликтов в проблемной ситуации. Игра «Вот иду, иду и вдруг ...»***

Работа по данной теме делится на два этапа: сказочный и реальный. На первом этапе дети учатся определять, что в сказках происходит *само*. На втором этапе дети наблюдают, что в жизни (окружающей нас действительности) на первый взгляд происходит *само* (облака *сами* бегут по небу, листья *сами* желтеют и опадают и т.д.). Педагог может организовать выставку рисунков «Чудеса в нашей жизни», конкурс на самого наблюдательного и др. Когда дети научатся видеть в окружающем нас мире то, что как бы происходит сами, педагог знакомит детей с персонажем – помощником.

### ***Тема 7.6. Выделение конфликтов в проблемной ситуации. Игра «То хороший, то плохой»***

На занятиях по этой теме детей учат оценивать окружающие объекты по критериям «хорошо» и «плохо» во времени; готовить детей к изучению понятия «оперативное время».

### ***Тема 7.7. Выделение конфликта в объекте. Игра «Тут хороший, тут плохой»***

Следует обратить внимание на то, что дети стремятся сразу дать ответ, действуя путем случайного угадывания. Педагог должен направлять действия детей по алгоритмическому руслу. Хорошо вывесить в группе алгоритм в виде опорной схемы или последовательно расположить изображения персонажей – помощников. Задачи, для работы с детьми, можно брать из литературных произведений (сказок, стихов, рассказов), из жизни самих детей, из проблем, которые дети могут наблюдать в окружающем мире. Педагог может спланировать серию занятий по теме «Скорая изобретательская помощь».

Важным моментом является не только умение детей выдвигать идеи решения, но и моделировать их с помощью подручных средств, в том числе – самих детей (метод маленьких человечков).

Если группа – сильная, алгоритм решения задач постепенно усложняется: в него вводят формулировки противоречий, которые способствуют получению ИКР на более глубоком уровне.

Обязательной частью занятий, связанных с решением задач, является анализ полученных идей. Дети учатся сравнивать свои идеи по ряду критериев (возможность реализации, сложность, близость к идеальному результату), среди которых главные критерии – нравственные (не причинил ли реализация идеи

какой – либо вред, не обидит ли кого – то и т.д.). При этом дети по возможности сами (под наблюдением педагога) должны выделить наиболее сильное решение и обосновать свой выбор.

Эффективность работы по программе, особенно – на заключительных этапах, будет заметно выше, если к участию в ее освоении привлекаются родители. В самом начале работы целесообразно рассказать родителям об основных задачах и особенностях программы, по ходу занятий – интересоваться тем, как дети используют полученные навыки в быту, а после завершения по программе – обязательно ознакомить родителей с результатами диагностики развития творческих способностей каждого ребенка в процессе обучения.

### **3. Система условий реализации программы**

#### **3.1.Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса**

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

<b>№</b>	<b>Педагогические технологии, авторы</b>	<b>Методы, приемы, формы обучения и воспитания и подведения итогов</b>
<b>1.</b>	Гуманно – личностная технология Ш.А. Амоношвили	Процесс преподавания строится на основе таких методических принципов, как: гуманизм, личностный подход, выполнение творческих упражнений, свобода общения
<b>2.</b>	ТРИЗ – Е.Л. Пчелкина, А.В. Кислов	Деятельностный подход в обучении, диалогическая форма общения, работа в группах, игровые упражнения
<b>3.</b>	Нarrативный подход – Майкл Уайт и Дэвид Эпстон	Технология строится на формировании личностных качеств и ценностей через призму историй. Используется арт – терапевтическая форма
<b>4.</b>	Проектный метод	Поисково – исследовательская практическая деятельность для достижения поставленной цели

На занятиях по программе используются следующие приемы, формы методы:

- Игры и игровые задания - позволяют формировать необходимые для решения изобретательских задач умения и развивать соответствующие способности. Большая часть таких заданий направлена непосредственно на освоение изучаемых в курсе инструментов и обеспечивают основу для исследовательской и проектной деятельности учащихся. Игровые задания позволяют гибко управлять учебным процессом, выбирая игры для отработки необходимых умений и варьируя отводимое на них время;
- Мини - беседа, в рамках которой педагог знакомит детей с понятием или инструментом, подводит итог игры, делает вывод (не более 2-3 минут);

- Мини - исследования, проводимые детьми в групповой работе, позволяют детям самостоятельно или с помощью педагога «открыть» понятия и инструменты, которые в дальнейшем используются для получения изобретательских идей.

Дети с различной степенью творческого развития по-разному реагируют на предложенный педагогом материал, поэтому на занятиях преобладает импровизация педагога. Однако можно предположить некую примерную структуру проведения занятия:

- ритуал начала — приветствие, создание положительного микроклимата;
- интеллектуальная разминка — игры и упражнения на развитие творческого воображения, нестандартного мышления;
- создание мотивации и постановка проблемы;
- совместный поиск путей решения проблемы;
- обсуждение результатов и закрепление впечатлений в изобразительной деятельности, в схематизации рассуждений;
- ритуал прощания.

Для предотвращения переутомления детей на занятиях активно применяются здоровьесберегающие технологии. Особое внимание уделяется двигательному режиму: чередуются статические и динамические моменты занятия. В ходе занятия происходит частая смена деятельности, особое значение играет по-разному организованная игровая деятельность: игры за столом сменяются подвижными играми, проведением игр на импровизацию диалогов, разыгрывание различных сценок, с использованием метода эмпатии. Такое чередование исключает быструю утомляемость, снимает психологическое напряжение.

### **3.2. Дидактическое и методическое обеспечение**

#### ***Методические материалы для педагога***

1. Применение учебно -игровых пособий «Кольца Луллия», «Морфологическая таблица», «Улица звуков» на занятиях по дополнительным программам развивающего обучения.
2. Методическое пособие «Мастерская знаний: проблемно - ориентированное обучение на базе ОТСМ-ТРИЗ». Авторы Нестеренко А.А., Белова Г.В. / CD-диск. – М. : Сентябрь, 2010, 15,2 Мб.20
3. Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся (для дошкольного возраста).
4. Карты нарративной практики
5. Альтшуллер, Г.С. Найти идею: введение в теорию решения изобретательской задачи. / Г.С. Альтшуллер. – Новосибирск: Наука, 1966. – 218 с.
6. Гин, А.А. Приёмы педагогической техники: свобода выбора, открытость, деятельность, обратная связь, идеальность: Пособие для учителей / А.А. Гин. – Гомель: ИПП «Сож», 1999. – 88 с.

7. Журавлева, Н.М. Служба спасателей в детском саду: статья [Электронный ресурс] / Джонатан Ливингстон Проект - Режим доступа : [http://www.jlproj.org/this\\_bibl/Juravlevaproblems.pdf](http://www.jlproj.org/this_bibl/Juravlevaproblems.pdf).
8. Корзун, А.В. Веселая дидактика. Использование элементов ТРИЗ и РТВ в работе с дошкольниками: Пособие для педагогов дошкольных учреждений. / А.В. Корзун. - Минск, Университетское, 2000.- 97 с .
9. Мурашковска, И.Н. Когда я стану волшебником: Педагогика, воспитание детей. / И.Н. Мурашковска. – Рига : Эксперимент, 1994. – 64с.
- 10.Пчелкина, Е.Л. По ступенькам ТРИЗ: Методическое пособие для педагогов. / Е.Л. Пчелкина. – СПб. : НППЛ «Родные просторы», 2010. – 176 с.
- 11.Сидорчук, Т.А. Воображаем, размышляем, творим: Пособие для педагогов, руководителей учреждений, обеспечивающих получение дошкольного образования. / Т.А. Сидорчук, А.В. Корзун. – Мозырь : ООО ИД «Белый ветер», 2006. – 201 с.

### ***Диагностический инструментарий***

1. «Диагностика творческих способностей дошкольников и младших школьников», Кислов А.В., Пчелкина Е.Л. Издание 3-е, исправленное и дополненное. – М.: СОЛООН-Пресс, 2019 – 52 + 18 с.
2. Дневник педагогических наблюдений.

### **3.3. Материально техническое обеспечение**

Для реализации программы необходимо:

1. Учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно-гигиеническим требованиям, для занятий группы дошкольников 10 человек (ростовая мебель: парты, стулья; интерактивная доска, шкаф для УМК, уголок для игр, палас).
2. Оборудование:
  - 2.1.Компьютер (ноутбук), укомплектованный выделенным каналом выхода в Интернет, необходимым программным обеспечением;
  - 2.2.Интерактивная доска;
  - 2.3.Принтер черно-белый, цветной;
  - 2.4.Сканер.
3. Материалы для творчества детей (пластилин, акварель, гуашь, пастель, белая и цветная бумага и картон для рисования и конструирования, клей, ножницы, контейнеры и др.).
4. Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры; блокноты, тетради; бумага разных видов и формата (А 3, А 4); клей; файлы, папки, степлер и др.
5. Учебно - игровые пособия:
  - 5.1.Морфологическая таблица;
  - 5.2.Системный лифт — системный оператор;
  - 5.3.Эвроритмический домик;
  - 5.4.Логические игры Воскобовича.

### **4. Список литературы**

1. Альтшуллер, Г.С. Найти идею: Введение в теорию решения изобретательской задачи. / Г.С. Альтшуллер. – Новосибирск: Наука, 1966. – 218 с.
2. Буйлова, Л.Н., Кленова, Н.В., Постников, А.С. Методические рекомендации по подготовке авторских программ дополнительного образования детей [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. – Режим доступа : <http://doto.ucoz.ru/metod/>.
3. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р. [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа : <http://dopedu.ru/poslednie-novosti/kontseptsiya>.
4. Сидорчук, Т.А. Обучение дошкольников умению решать творческие задачи: Пособие для воспитателей дет. дошк. учрежд., препод. сред. и высш. пед. учеб. заведений/ Т.А. Сидурчук; Науч.-метод. центр развивающего образования N242 "Садко" — Ульяновск: 1996. — 153 с.
5. Современные образовательные программы для дошкольных учреждений: Учебное пособие для высш. и сред. пед. учеб. Заведений. Серия: / Под. ред. Т.И. Ерофеевой. – М. : Академия, 2000. – 344 с.– (Высшее образование).

## 5. Приложения

### ПРИЛОЖЕНИЕ 1 КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

№ занятия	Тема занятия	Форма занятия, форма подведения итогов	Количество часов
<b>Раздел 1.</b> <b>Развитие управляемого образного мышления. Образные методы решения задач</b>			
1.	Диагностика творческих способностей детей	Упражнения Тестовые задания Анкетирование родителей	0,5
2.	<b>Вводное занятие.</b> «Знакомство». Групповая творческая работа: составление «Дерева». Беседа, знакомство с предметом. Развитие причинно – следственного мышления. Развивать наблюдательность, речь, навыки общения. Воспитывать любознательность и интерес к новому	Беседа Игра Творческая деятельность	0,5
3.	<b>Знакомство с рабочей тетрадкой.</b> Создание правил для занятий: игра «На что похоже»	Игровые упражнения	0,5
4.	<b>Кляксография. Кляксовая живопись.</b> «В гостях у Пачкули». Развитие образного мышления. Учить детей видеть и использовать ресурсы. Кляксовая живопись. «В гостях у Пачкули». Развивать внимание, наблюдательность, речь, навыки общения. Воспитывать в детях нравственные качества	Беседа Техники рисования Игровые упражнения	1
5.	<b>«Пальчиковая живопись».</b> Образы из ладошки. «Наши удивительные ладошки». Развитие образного мышления детей, фантазия. Развитие мелкой моторики, внимания, наблюдательности, речь, навыки общения	Проведение эксперимента Игра	0,5
6.	<b>«Дорисовывание фигуры неопределенной формы до узнаваемого образа».</b> «Мастерская веселых художников». Развитие образного мышления. Закреплять знания детей о геометрических фигурах. Познакомить с понятием «фигура неопределенной формы»	Беседа Техники рисования Творческая деятельность	1
7.	<b>«Задачи на переход точка – линия – плоскость – объем».</b> «Мастера бумажных	Беседа Практическая	1

	дел». Познакомить детей с понятиями «точка», «линия», «плоскость», «объем». Показать переход от одного понятия к другому на практической работе	работа Изготовление бумажной фигуры	
--	---	--	--

### Раздел 2.

#### **Развитие причинно – следственного логического мышления**

8.	<b>«Задачи на восстановление причинно – следственных связей».</b> «Мы Почемучки и Потомучки». Создавать предпосылки для развития логического мышления детей. Учить устанавливать ассоциативные и причинно – следственные связи между объектами. Развивать образную память, внимание, наблюдательность, речь, навыки общения	Игровые упражнения Игра	1,5
9.	<b>«Задачи на восстановление причинно – следственных связей».</b> «Мы Почемучки и Потомучки». Создавать предпосылки для развития логического мышления. Прививать интерес к устному народному творчеству на примере половиц и поговорок. Создавать предпосылки для изучения понятия «противоречие». Воспитывать в детях нравственные качества личности	Беседа Игра	1,5
10.	<b>«Задачи на восстановление причинно – следственных связей».</b> «Мы Почемучки и Потомучки». Учить использовать имеющиеся ресурсы предметов	Экспериментальная деятельность Беседа	1

### Раздел 3.

#### **Приемы и методы активизации творческого воображения**

11.	<b>«Игры на снятие психической инерции».</b> «В гостях у Хитрули». Создавать предпосылки для логического мышления. Закреплять умения детей устанавливать причинно – следственные связи между событиями. Учить находить и использовать ресурсы. Воспитывать нравственные качества – доброе отношение друг к другу	Беседа Техники рисования Игровые упражнения	1
12.	<b>«Приемы фантазирования».</b> Прием «увеличение – уменьшение». «Игры с Мики и Люфанди». Познакомить детей с приемом фантазирования «увеличение – уменьшение» через игру «БОЛЬШОЕ – маленькое». Воспитывать у детях умение слушать своих сверстников – навыки общения	Беседа Слушание рассказа Игра	0,5
13.	<b>«Приемы фантазирования».</b> Познакомить детей с рассказом «Большое и маленькое»	Беседа Игровые	0,5

	из книги А. Кислова «приключения в мире идей школьника Мики и его друзей». Учить выделять признаки предметов, группировать предметы по аналогичным признакам. Закреплять умения использовать ресурсы объектов	упражнения	
14.	<b>«Приемы фантазирования».</b> Прием «наоборот». «Игра «Наоборот»». Познакомить с произведением Б. Заходера «Кит и кот». Учить выделять признаки предметов и подбирать к ним противоположные по значению признаки (слова-антонимы)	Беседа Игра	1
15.	<b>«Метод фокальных объектов (МФО)».</b> «Мастерская добрых дел». Познакомить детей с последовательностью работы по методу фокальных объектов. Учить выделять признаки предметов и объектов	Игровые упражнения Беседа Техника апликации Выставка работ	1
16.	<b>«Метод Робинзона Крузо (МРК)».</b> «Мы Робинзоны». Познакомить детей с понятиями «остров», «необитаемый остров». Познакомить детей с последовательностью работы по методу Робинзона Крузо. Учить выделять признаки объектов и предметов, подбирать варианты использования объектов не по назначению – использовать ресурсы	Беседа Экспериментальная деятельность Фантазирование	1
17.	<b>«Ресурсы. Использование ресурсов».</b> «Полезные ненужности». Учить выделять признаки предметов и объектов, придумывать варианты использования объектов не по прямому назначению – использовать ресурсы. Учить использовать метод эмпатии для определения главного действия предмета. Развивать наблюдательность, речь, фантазию, находчивость, умение рассуждать и обосновывать свой ответ. Прививать бережное отношение к вещам	Игровые упражнения	1

#### Раздел 4.

#### **Формирование личностных качеств и ценностей с использованием нарративных карт**

18.	<b>«Экстернализация».</b> Игра «Страхи». Познакомить детей с нарративной практикой. Учить детей отделять свои страхи и проблемы от себя посредством проективных методик. Знакомство детей с МАК – картами. Развитие образного мышления. Развитие мелкой моторики	Беседа Проективные методики – арт – практика (апликация)	1,5
-----	--	---	-----

19.	<b>«Экстернализация».</b> Игра «Любимый герой». Игры «Волшебный предмет». Учить детей отделять свои страхи и проблемы от себя. Продолжение работы с МАК – картами. Развитие образного мышления. Формирование личностных качеств и ценностей	Игровые упражнения Проективные методики - рисование	1
20.	<b>«Дерево» как одна из форм самоидентификации.</b> Формирование у детей представления о себе, выявление личностных качеств. Создавать предпосылки для формирования ценностей. Развитие мелкой моторики	Игра Беседа Проективная методика - аппликация	1,5
21.	<b>«Дерево» как одна из форм самоидентификации.</b> Игра «Ритм жизни». Закрепить знания детей о нарративной практике. Закрепление умения работы детей в группе. Развивать внимание, речь, фантазию.	Игровые упражнения Беседа Коллективная форма работы - рисование	1

#### Раздел 5.

#### Развитие функционального мышления

22.	<b>«Назначение объектов и их частей».</b> «Предметы – труженики». Создать предпосылки для развития функционального мышления детей. Учить использовать метод эмпатии для определения главного действия (функции) предмета. Учить анализировать и синтезировать объекты по главной функции (назначению). Познакомить с русской народной сказкой «Каша из топора». Закреплять умения использовать ресурсы объекта	Игра Беседа	1
23.	<b>«Изделие и инструмент».</b> «Предметы – труженики». Познакомить детей с понятиями «изделие» и «инструмент». Учить устанавливать взаимосвязь между изделием и инструментом. Создавать предпосылки для развития функционального мышления детей. Учить использовать метод эмпатии для определения главного действия предмета – функции. Учить анализировать и синтезировать объекты по главной функции (назначению). Расширять кругозор детей, их знания о взаимодействии объектов в окружающем мире	Беседа Игровые упражнения	1
24.	<b>«Взаимодействие изделия и инструмента. Обратимость».</b> «Предметы – труженики». Закреплять знания о понятиях «изделие» и «инструмент». Учить устанавливать	Практикум Беседа Игра	1

	взаимосвязь между изделием и инструментом. Познакомить в «обратимостью» этой взаимосвязи, с понятиями полезного и вредного действия. Создавать предпосылки для развития функционального мышления детей		
25	<b>«Ресурсы. Решение проблемных ситуаций с использованием ресурсов».</b> Предметы – труженики». Закреплять умение детей использовать скрытые возможности объектов – ресурсов. Закреплять умения определять функцию объекта, используя метод эмпатии	Беседа Игра Исследовательская деятельность	1

**Раздел 6.  
Развитие системного мышления**

26.	<b>«Объект и его части. [Системная] вертикаль».</b> «Игра «[Системные] цепочки».	Познакомить детей с тем, что все объекты состоят из частей и сами являются частью чего – либо. Закреплять знания детей о понятиях «изделие» и «инструмент» и их взаимосвязи. Развивать внимание, наблюдательность, речь, умение рассуждать. расширять кругозор детей, их знания о взаимодействии объектов в окружающем мире	Беседа Игра Экспериментальная деятельность	1
27.	<b>«Группировка объектов по общим признакам».</b> «Игры «[Системные] цепочки», «Расселялки».	Закреплять умения детей выделять части объектов и группировать объекты по выделенному общему признаку. Учить определять функции объектов, выделять части, которые выполняют главную функцию	Игра Беседа Игровые упражнения	1
28.	<b>«Развитие объектов в зависимости от их назначения».</b> «Путешествия во времени», «Пятиэкранчик».	Закреплять умения детей выделять части объектов и группировать их. Познакомить детей с историческим развитием объектов в зависимости от их назначения (функции) через расширение противоречий на примере авторучки. Создавать предпосылки для развития системно – функционального и диалектического мышления	Беседа Игра Экспериментальная деятельность	1
29.	<b>«Развитие объектов в зависимости от их назначения».</b> «Путешествие во времени», «Пятиэкранчик».	Познакомить детей с историческим развитием объектов в зависимости от их назначения (функции) на	Беседа Игровые упражнения Игра	1

	примере русской печи.		
<b>Раздел 7.</b> <b>Основные понятия и инструменты ТРИЗ</b>			
30.	<b>«Игры для подготовки к восприятию понятия «противоречие».</b> Игры «Наоборот» и «Хорошо – плохо». Познакомить детей с игрой «Хорошо – плохо», учить находить положительные и отрицательные стороны любого объекта или ситуации. Закреплять знания детей об игре «Наоборот». Создавать предпосылки для диалектического мышления. Развивать внимание, наблюдательность, речь, умение рассуждать, навыки общения	Беседа Игра Подвижные игры	1
31.	<b>«Игры для подготовки к восприятию понятия «противоречие».</b> Игры «Наоборот» и «Хорошо – плохо». Познакомить детей с динамичным вариантом игры «Хорошо – плохо». Закреплять знания детей о сказках, сказочных героях, объектах окружающего мира. Учить находить у отрицательных героев положительные качества. Развивать умение работать в команде	Подвижные игры Игра	1
32.	<b>«Понятие ИКР».</b> «Знакомьтесь, Мастер САМ». Познакомить детей с понятием ИКР через персонажа – Мастера САМа. Закреплять знания сказок, сказочных героев. расширять представления об объектах окружающего мира	Практикум Беседа Игра	1
33.	<b>«Понятие ИКР».</b> «Мастер САМ и его советы». Закреплять знания детей о персонаже – помощнике Мастере САМе. Познакомить детей с формулировкой ИКР. Развивать умение рассуждать и объяснять свое мнение	Беседа Игровые упражнения	1
34.	<b>«Выделение проблемной ситуации».</b> «Знакомство с «кислой парочкой». Закреплять знания детей о Мастере САМе. Познакомить детей с понятием «конфликтующая пара» – «кислая парочка». Учить выделять конфликтующую пару из сказок и стихов	Беседа Игра	1
35.	<b>«Использование ресурсов для получения ИКР».</b> «Знакомство с Мастером Ресурсом». Закреплять знания детей о понятиях ИКР и конфликтующая пара (Мастер САМ и «кислая парочка»). Познакомить детей с понятием ресурсы (с Мастером Ресурсом).	Беседа Игровые упражнения Театр	1

	Закреплять умение выделять конфликтующую пару. Учить находить ресурсы и использовать их для получения ИКР (решения задач)		
36.	«Решение задач с использованием ресурсов». «Работа скорой изобретательской помощи». Закреплять знания детей о понятиях ИКР, конфликтующая пара, ресурсы (Мастер САМ, «кислая парочка», матер Ресурс). Развивать внимание, наблюдательность, находчивость, сообразительность и умение рассуждать	Игра Беседа	1
37.	«Решение задач с использованием ресурсов». «Работа скорой изобретательской помощи». Закреплять умение устанавливать причинно – следственные связи между событиями	Игровые упражнения	0,5
38.	Диагностика творческих способностей детей. Подведение итогов работы. Открытое занятие для родителей	Упражнения Тестовые задания Анкетирование родителей	0,5

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

### ПРОТОКОЛ

результатов диагностики развития творческих способностей дошкольников и младших школьников

Ф.И. \_\_\_\_\_

Возраст \_\_\_\_\_

Диагностика входная/итоговая. Дата обследования \_\_\_\_\_

№	Компонент исследования	Результаты (баллы)	Примечания
<b>1. Тесты для диагностики развития творческих способностей</b>			
1. 1	Оценить умения устанавливать причинно – следственную связь между событиями		
	0-5 баллов 0-7 баллов		
1. 2	Оценить способность ребенка различать объекты по их назначению		
	Количество групп		
1. 3	Количество картинок		
	Оценить способность ребенка находить и применять ресурсы		
1. 4	0-6 баллов – по заданному назначению		
	9 баллов – по придуманному назначению		
1. 5	Оценить способности ребенка видеть проблему, ставить задачу и находить выход из нестандартной ситуации		
	0-4 балла		
1. 5	Оценка образности, связности, управляемости мышления при фантазировании		
	Имя животного		
1. 5	Рассказать о нем		
	<b>2. Тесты для диагностики развития памяти, внимания и мышления</b>		

2. 1	Память. Оценить умение запоминать на слух слова, не связанные между собой по смыслу		
	0-10 баллов		
2. 1	Память. Оценить умение запоминать наглядные образы предметов, не связанных между собой по смыслу		
	12 картинок		
2. 2	Внимание. Оценить умение распределять свое внимание одновременно между несколькими условиями деятельности		
2. 3	Мышление. Оценить способность к многовариативности ответов (дивергентности мышления) детей		
2. 3	Мышление. Оценить умение группировать образы объектов по основании признаков, связанных с произвольными ассоциациями		

## Рекомендации

педагога

—

психолога

## ПРИЛОЖЕНИЕ 3

### НАРРАТИВНЫЕ КАРТЫ

#### «Дерево»

Данную технику с детьми 4-7 лет можно выполнять в проективных методиках: арт - практика, аппликация, лепка:

- На первом этапе детям предлагается сделать/нарисовать дерево, со всеми составляющими – корень, почва, ствол, ветки, листья, цветы/плоды. В отличие от нарративной практики для взрослых, у детей мы подчеркиваем важность всех составляющих дерева;
- Далее идет беседа с детьми. Формируем ценность и закладываем в ребенка ресурс семьи;
- Потом предлагаем детям внести изменения в свое дерево после беседы;
- В завершении задаем детям ситуативные вопросы.

Последовательность составления дерева:

1. **Корень** – вся семья ребенка – мама, папа, братья, сестры, бабушки, дедушки, прабабушки, прадедушки и т.д. Семейные ценности, семейные праздники, время проведенное с семьей. «Посмотри, если бы не было бы корней у дерева, оно смогло бы вырасти? Дерево бы смогло справиться с сильным ветром или штормом?», «Так вот и ты, как это дерево, имеешь свои «корни» – свою семью, которая поддержит тебя всегда: будет с тобой на любом твоем празднике и поможет, если тебе нужна помощь». Без папы и мамы, не было бы тебя; без бабушки и дедушки не было бы папы с мамой и т.д. «Посмотри сколько людей в твоей семье рождались и росли, чтобы появился ты». Формирование семейных ценностей и традиций, закладываем в ребенка благодарность всей семье и роду;
2. **Почва/земля** – это жизнь сейчас. «Кем бы хочешь быть когда вырастишь?», «Чем тебе нравится заниматься?» и т.д. «Смотри, почва у дерева это как фундамент для дома – если его нет, дом не будет стоять, он рухнет. Так и твоя почва у дерева дает тебе опору, помогает выполнять твои самые заветные желания и мечты». Можно предложить детям выйти на улицу и встань на землю ногами: дать им оттолкнуться от земли, чтобы они высоко - высоко подпрыгнули. «Если бы не было земли, ты бы наверное не смог так высоко прыгнуть?». Формируем представление о ребенке, такой какой он есть сейчас: чем живет, чем занимается и увлекается, есть ли у него друзья;
3. **Ствол** – самооценка ребенка, его представления о себе. «Смотри, ствол держит все дерево – он может быть большим, маленьким, толстым, тонким, широким, узким, НО без ствола, не будет веточек и дерево не сможет устоять», «Как ты думаешь, почему ты сделал/нарисовал именно такой ствол?», «Он сможет устоять, если будет гроза?», «Если у тебя что-то не получается или тебя дразнят, как ты с этим справляешься?». Делаем акцент не на то КАКОЙ ствол (большой, маленький и т.д.), а на то что он ЕСТЬ, что ствол (самооценка) держит все дерево. И здесь все зависит от ребенка,

каким будет его дерево: маленьким и скромным, либо большим и могущественным. Предлагаем ребенку внести изменения в дерево, если он захочет на любом этапе. Формирование самооценки и самоценности. Здесь идет акцент на индивидуальность – если ребенок не хочет покорять мир, поддерживаем в нем это. Не пытаемся сделать лидера из каждого ребенка. Даём понять, что любая позиция это хорошо;

4. **Ветки** - будущее ребенка. «Каким ты видишь себя через 5 лет, 10 лет?», «Чем ты хочешь заниматься, когда вырастешь?». Даём ребенку проявить всю свою фантазию. Формирование понятий о времени, о будущем;
5. **Листья** – друзья, близкие люди, которые окружают ребенка. «Расскажи о своих самых родных и близких для тебя людях», «У тебя есть друзья?». Рассказываем как важна дружба, не обязательно дружить со всеми, можно иметь 1, но очень дорогого друга. Рассказываем о том, что друг должен находиться и поддерживать рядом всегда, не только по праздникам, но и справляться с трудностями, иногда вместе поплакать или попросить помощи. Формирование навыков общения. Формирование понятий «друг», закладывать в дружбу ценность;
6. **Цветы и/или плоды** – умение отдавать и принимать, благодарность. «Ты любишь получать подарки? А дарить?», «Как ты считаешь, можно дарить все что ты захочешь или лучше узнать, что было бы человеку приятно?», «Когда тебе дарят подарки или помогают с чем – то, ты благодаришь?». Побеседовать с детьми на тему благодарностей – как важно видеть то, что для тебя делают другие и уметь их благодарить за это. Благодарить можно не только подарками, но и добрыми словами (повторение добрых слов).

Ситуативные вопросы:

- Что будет с твоим деревом, если начнется гроза? Пойдет сильный дождь? Подует штормовой ветер?
- Как можно назвать твое дерево? Какой супер силой может обладать твое дерево?
- Что будет с твоим деревом, если солнышко будет сильно – сильно печь? Если твоему дереву не будет хватать водички?
- Что будет с твоим деревом, если на него нападут грызуны, насекомые?
- Что будет с твоим деревом, если придут плохие люди и начнут его вырубать?

Проводим аналогию между деревом и ребенком. Формируем представление о себе.

Сначала делаем опоры и даем ресурс, а потом говорим о проблеме – если она есть.

## **«Антраполог на Марсе»**

Техника экстернализации. При работе с детьми данную технику можно применять у тревожных детей, когда есть страхи, в кризисных моментах (развод, переезд, появление/смерть члена семьи). Здесь важно показать детям, что они сильнее любой проблемы, у них есть свои внутренние силы и родители, на которых они могут опираться в трудные моменты жизни.

Формулируем с ребенком, что его беспокоит или он чего-то боится. Далее просим представить то чего он боится в виде чего-то: «А как бы выглядел твой страх?». И далее задаем вопросы ребенку:

1. **Проблема.** «Давай дадим название твоему рисунку. Как его зовут?», «Это что?», «Давно ли он живет с тобой?», «Почему он тебе мешает?», «Что он любит/не любит?», «Есть ли у него друзья или противники?». «Что произойдет, если он исчезнет?». На данном этапе мы пытаемся понять, что мешает ребенку, откуда это пришло;
2. **Эффекты.** «Как она влияет на твою жизнь?», «В каких местах/ситуациях она появляется? Или она все время с тобой?», «А как ты думаешь, почему она появляется?», «Какая у нее миссия?». Определяем в каких сферах жизни присутствует данная проблема, при каких обстоятельствах она появляется;
3. **Отношение.** «Тебе нравится, что она есть в твоей жизни?», «Она тебе помогает или мешает?», «Что ты хочешь с ней сделать?». Даем ребенку полную свободу на разрешение этой ситуации. Очень важно, чтобы ребенок понял, что он сам сможет со всем справиться, он уже достаточно взрослый, чтобы принять верное решение;
4. **Идентичность.** «Как можно назвать человека, которому важно быть с этой проблемой?». Этот вопрос можно сделать дополнительным, если ребенок четко смог определить «для чего ему нужна эта проблема».

Если работа с этой практикой идет на определение какой-то проблемы в жизни ребенка (не слишком значима), в группе можно поменяться рисунками и послушать рассказы других ребят, как бы ониправлялись с подобными ситуациями. Умение работать в команде и прислушиваться к другим.

## **«Ремемберинг с любимым героем»**

Ребенку предлагается выбрать любимого героя (можно воспользоваться МАК-картами «Персонажи»). Можно предложить нарисовать или изобразить героя: его повадки, как он ходит и что он делает. Данную практику можно провести в форме спектакля: после определение героя и беседы о нем, детям предлагается ПРОБЛЕМНАЯ СИТУАЦИЯ, где участвуют все герои. И дать им возможность в команде справиться с этим. Вопросы о персонаже:

1. Что за персонаж? Какой он? Как выглядит? Из какой сказки, фильма, мультфильма?
2. Когда ты впервые познакомился с этим героем? Кто показал тебе этот мультик? Где ты находился, когда смотрел его, что тебя окружало?
3. Что умеет этот герой? Какими суперсилами он обладает?
4. Какой у него девиз, что он любит или ценит?
5. У него есть друзья? Что у них общего/различного?
6. Есть ли препятствия или трудности, с которыми ему приходится сталкиваться? Как ему удается справляться с ними?
7. Что ты чувствуешь, когда думаешь о своем герое?
8. Почему он тебе так запомнился? Чем он тебе понравился/не понравился?
9. Когда ты его вспоминаешь? Он тебе чем-то помогает?
10. Чему можно научиться у своего героя? Что нового ты узнал от него?
11. Может ли этот персонаж помочь тебе справиться с трудностями? (если с ним поговорить, чтобы он тебе сказал?)
12. Есть ли отличительный предмет у своего персонажа, по которому сразу можно узнать своего персонажа? Что его отличает от других персонажей?

## **«Несуществующее животное»**

Рекомендуется проводить данную технику начиная с 5 лет.

Педагогом дается инструкция: лист бумаги кладется перед собой, горизонтально, «Я хочу посмотреть, насколько у вас развиты воображение, фантазия (как ты умеешь это делать). Придумайте и нарисуйте животное, которого на самом деле нет, никогда не было и которого до вас никто не придумывал – ни в сказках, ни в компьютерных играх, ни в мультфильмах.

Если ребенок говорит, что не знает, как рисовать, не умеет, не может ничего придумать и т.п., то надо ободрить его, объяснить, что для этого задания не нужно ничего уметь. Поскольку требуется нарисовать животное, которого на самом деле нет, то совершенно все равно, каким оно получится. Если ребенок долго думает, не приступая к рисованию, то следует посоветовать ему начать рисовать, как получается, а дальше придумывать по ходу рисования.

Когда ребенок кончает рисовать, его просят придумать животному название. Если придумывание названия вызывает очень большие затруднения, то эту часть задания опускают. При необходимости выясняют, какой части тела (или какому органу) соответствуют те или иные детали изображения.

Бывает, что вместо несуществующего животного изображают обычное, известное, что отражается в его названии (заяц, осел и т.п.). В этом случае нужно попросить сделать еще один рисунок, нарисовав на этот раз животное, которого на самом деле не бывает. Инструкцию при этом полностью повторяют. Если и повторный рисунок представляет собой изображение реального животного, то эту работу прекращают. Если вид нарисованного животного вполне обычен (например, явно изображен заяц), но названо оно необычно (например, сказано, что это «волшебный заяц»), то задание считается успешно выполненным и повторять его не нужно.

Выяснив название животного, педагог говорит: «Теперь расскажите про него, про его образ жизни. Как оно живет?»

Если в рассказе нет достаточных сведений о животном, то по окончании работы задаются дополнительные вопросы:

- Чем оно питается?
- Где живет?
- Чем обычно занимается?
- Что любит делать больше всего?
- А чего больше всего не любит?
- Оно живет одно или с кем-нибудь?
- Есть у него друзья? Кто они?
- А враги у него есть? Кто? Почему они его враги?
- Чего оно боится, или оно ничего не боится?
- Какого оно размера?

Затем ребенку предлагают представить, что это животное встретило волшебника, который готов выполнить любые три его желания, и спрашивают, какими могли бы быть эти желания.

#### Дополнительные задания к тесту «Несуществующее животное»

Разработанные задания (Венгер А.Л. Психологические рисуночные тесты: Иллюстрированное руководство. – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – 160 с: ил.) «Злое животное», «Счастливое животное», «Несчастное животное» позволяют выявить: скрытые агрессивные или депрессивные тенденции, реакцию на угрозу («Злое животное»), ценности и стремления ребенка («Счастливое животное»), характер имеющихся опасений, сознаваемые и неосознанные представления ребенка о его наиболее острых проблемах («Несчастное животное»). Задания «Злое животное» и «Несчастное животное» хорошо выявляют степень устойчивости ребенка к стрессам разного рода.

Проведение тестирования. Для каждого дополнительного задания дают отдельный чистый лист бумаги, который кладут перед ребенком горизонтально. Инструкция к заданию «Злое животное»: «Теперь придумайте и нарисуйте еще одно несуществующее животное. На этот раз не любое, а самое злое и страшное, которое вам удастся придумать». По окончании рисования задают вопрос: «В чем проявляется то, что это животное – самое злое и страшное?». Могут быть заданы и еще какие-либо вопросы о его образе жизни.

Инструкция для задания «Счастливое животное»: «Теперь нарисуйте самое счастливое несуществующее животное, какое вам удастся придумать». Инструкция для задания «Несчастное животное»: «Нарисуйте самое несчастное несуществующее животное, какое вам удастся придумать». По завершении рисунка выясняют, почему нарисованное животное – самое счастливое (несчастное), что именно делает его счастливым (несчастным).

## **ПРИЛОЖЕНИЕ 4**

### **Возрастные и психологические особенности детей**

Каждому возрасту соответствует свой уровень физического, психического и социального развития. Возрастными особенностями называются характерные для определенного периода жизни анатомо-физиологические и психические качества. Возраст цепко удерживает развитие и диктует свою волю. Учет возрастных особенностей – один из основополагающих педагогических принципов. Опираясь на него, педагоги регламентируют время занятости детей различными видами деятельности, определяют наиболее благоприятный для развития распорядок дня, отбор материала, форм и методов учебно - воспитательной деятельности.

Дошкольным детством считается период от 3-х до 7-и лет. Предшествуют ему период младенчества (от 0 до 1-го года) и раннего возраста (от 1-го года до 3-х лет).

Важнейшими психическими новообразованиями раннего возраста (2-3 года) являются возникновение речи и наглядно-действенного мышления. Свидетельством перехода от периода младенчества к периоду раннего детства является развитие нового отношения к предмету, который начинает восприниматься как вещь, имеющая определенное назначение и способ употребления.

Младший возраст (3-4 года) - важнейший период в развитии дошкольника. Именно в это время происходит переход малыша к новым отношениям со взрослыми, сверстниками, с предметным миром. Психологи обращают внимание на «кризис трех лет», когда младший дошкольник, еще недавно такой покладистый, начинает проявлять нетерпимость к опеке взрослого, стремление настоять на своем требовании, упорство в осуществлении своих целей. Это свидетельствует о том, что прежний тип взаимоотношений взрослого и ребенка должен быть изменен в направлении предоставления малышу большей самостоятельности и обогащения его деятельности новым содержанием, чтобы помочь каждому ребенку заметить рост своих достижений, ощутить радость переживания успеха в деятельности.

Детям исполнилось четыре года (4-5 лет). Возросли их физические возможности, движения стали значительно более уверенными и разнообразными. Дошкольники испытывают острую потребность в движении. В случае ограничения активной двигательной деятельности они быстро перевозбуждаются, становятся непослушными, капризными. Поэтому в средней группе особенно важно наладить разумный двигательный режим, насытить жизнь детей разнообразными подвижными играми, игровыми заданиями, танцевальными движениями под музыку, хороводными играми.

Переход в старшую группу (дети 5-6 лет) связан с изменением психологической позиции детей: они впервые начинают ощущать себя самыми старшими среди других детей в детском саду.

В возрасте 6-7 лет изменяются пропорции тела, вытягиваются конечности соотношение длины тела и окружности головы приближается к параметрам школьного возраста, складываются интеллектуальные предпосылки для начала систематического школьного обучения. Это проявляется в возросших возможностях умственной деятельности.

В таблице представлены психологические особенности детей дошкольного возраста.

Показатели	Возраст детей				
	2-3 г	3-4 г	4-5 л	5-6 л	6-7 л
<b>Мышление</b>	Наглядно-действенное	Наглядно-образное	Наглядно-образное	Наглядно-образное, начало формирования образно-схематического	Элементы логического, развиваются на основе наглядно-образного
<b>Речь</b>	Увеличение словарного запаса Способность понимать обобщённое значение слов	Начало формирования связной речи, начинает понимать прилагательные	Завершение стадии формирования активной речи, учится излагать мысли	Формирование планирующей функции речи	Развитие внутренней речи
<b>Произвольность познавательных процессов</b>	Внимание и память непроизвольные	Внимание и память непроизвольные	Внимание и память непроизвольные; начинает развиваться произвольное внимание в игре	Развитие целенаправленного запоминания	Начало формирования произвольности как умения прилагать усилия и концентрировать процесс усвоения
<b>Физиологическая чувствительность</b>	Высокая чувствительность к физическому дискомфорту	Высокая чувствительность к физическому дискомфорту	Уменьшение чувствительности к дискомфорту	Уменьшение чувствительности к дискомфорту	Индивидуально, у большинства низкая
<b>Объект познания</b>	Непосредственно окружающие предметы, их внутреннее устройство	Непосредственно окружающие предметы, их свойства и назначения	Предметы и явления, непосредственно не воспринимаемые	Предметы и явления, непосредственно не воспринимаемые, нравственные нормы	Причинно-следственные связи между предметами и явлениям
<b>Способ познания</b>	Манипулирование предметами, разбор предметов на части	Экспериментрование, конструирование	Рассказы взрослого, конструирование	Общение со взрослыми, сверстником, самостоятельная деятельность, экспериментирование	Самостоятельная деятельность, познавательное общение со взрослыми и сверстником
<b>Отношения со сверстником</b>	Мало интересен	Мало интересен	Интересен как партнер по сюжетной игре	Углубление интереса как к партнеру по играм, так и предпочтение в общении	Собеседник, партнер деятельности
<b>Отношения со взрослым</b>	Источник защиты, ласки и помощи	Источник способов деятельности, партнер по игре и творчеству	Источник информации	Источник информации, собеседник	Источник эмоциональной поддержки
<b>Эмоции</b>	Сильной модальность, резкие переходы	Сильной модальности, резкие переключения	Более ровные, старается контролировать	Преобладание оптимистического настроения	Развитие высших чувств
<b>Игровая деятельность</b>	Предметно-манипулятивная, игра «рядом»	Партнерская со взрослыми, индивидуальная с игрушками; игровое действие	Коллективная со сверстниками; ролевой диалог, игровая ситуация	Усложнение игровых замыслов; длительные игровые объединения	Длительные игровые объединения; умения согласовывать свое поведение в соответствии с ролью