



Государственное бюджетное учреждение дополнительного
образования
Детско-юношеский творческий центр «Васильевский остров»
Санкт-Петербурга

Принята
на педагогическом совете
протокол №4
от 31 мая 2022 г.

УТВЕРЖДЕНА
приказом № 54 от 31 мая 2022 г.
Директор ГБУ ДО ДЮТЦ «В.О.»
Н.М. Чуклина



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«ТРИЗ - игры для дошкольников»

Возраст детей: 5-6 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчик: **Командирова Юлия Германовна,**
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Общеобразовательная общеразвивающая программа дополнительного образования детей «ТРИЗ- игры для дошкольников» является модифицированной и имеет **социально-гуманитарную направленность**. Уровень освоения- **общекультурный**.

Программа спроектирована в соответствии с современными требованиями и следующими документами:

- Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный Закон №304-ФЗ от 31 июля 2020 года о внесении изменений в Федеральный Закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся;
- Концепция развития дополнительного образования детей от 04. 09. 2014 №1726-р (ред. от 30.03.2020);
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 года № 16)
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения России от 30.09.2020 №533 "О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. №196" (зарегистрировано в Минюсте России 27.10.2020 № 60590);
- Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 №816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ" (Зарегистрировано в Минюсте России 18.09.2017 № 48226);
- Постановление Главного государственного врача РФ от 28.09.2020 №28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- Постановление Главного государственного врача РФ от 28.01.2021 №2 Об утверждении санитарных правил СП 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Концепция воспитания юных петербуржцев на 2020-2025 годы "Петербургские перспективы". Распоряжение Комитета по образованию Санкт-Петербурга от 16.01.2020 №105-р
- Распоряжение Комитета по образованию Санкт-Петербурга от 01.03.2017 №617-р «Об утверждении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию».
- Инструктивно-методическое письмо Комитета образования Санкт-Петербурга от 16.03.2020 «О реализации организациями, осуществляющими образовательную деятельность, образовательных программ с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий»

Программа направлена на развитие творческого мышления, развитие эмоционального интеллекта (способность к саморегулированию, ответственность, инициативность, осознанность, эмпатийность и др.); включение детей в освоение практик развития человека (включая различные его аспекты — эмоциональный, физический,

волевой, духовный, интеллектуальный); расширение использования игровых форматов и технологий у старших дошкольников.

Программа разработана на основании Концепции модернизации Российского образования, положения теории Л.С. Выготского, научных идей С.Л.Рубинштейна, ТРИЗ, РТВ Г.С. Альтшуллера, концепции развития креативности Гилфорда, Торренса.

В связи с гуманизацией обучения, воспитания и развития каждого ребенка все более актуальной становится проблема раннего раскрытия интеллектуального и творческого потенциала дошкольника. В практике образовательных учреждений всех уровней наметилась тенденция усиления внимания педагогов к индивидуальному развитию воспитанников. Одна из задач, находящихся в поле зрения методистов, педагогов и психологов – совершенствование способов личностно-ориентированного взаимодействия с ребенком, способствующего раскрытию потенциала дошкольника.

Дошкольный возраст — благоприятный период для развития. Именно в это время происходят прогрессивные изменения во многих сферах, совершенствуются психические процессы:

- внимание - дети впервые начинают сознательно управлять им, направляя и удерживая на определенных предметах (произвольность внимания),
- память - одно из основных достижений старшего дошкольника — развитие произвольного запоминания,
- восприятие — обретает целостность,
- мышление - развитие различных форм образного мышления, усвоение новых способов умственных действий интенсивное формирование логического мышления;
- речь - совершенствование планирующей функции речи,
- воображение – обогащение ребёнка впечатлениями, жизненный опыт стимулирует воображение,
- активно развиваются личностные качества, а на их основе — способности и склонности.

Таким образом, к 6—7 годам ребенок может подходить к решению проблемы тремя способами: используя наглядно-действенное, наглядно-образное и логическое мышление.

Мы живем в эпоху кризисов и социальных перемен. Нашей стране нужны творческие люди, способные мыслить неординарно и нестандартно.

Неординарный подход к решению заданий наиболее важен в дошкольном возрасте, так как в этот период развития ребенок воспринимает все особенно эмоционально, а яркие, насыщенные занятия, основанные на развитии творческого мышления и воображения, помогут ему не потерять способность к творчеству, а главное — обучению.

К старшему дошкольному возрасту, в связи с развитием воображения детей, приобретенным опытом и знаниями, усложняется содержание игры. Игровые сюжеты представляют собой уже не привычные последовательности событий (как они существуют в реальной жизни), а комбинирование, преобразование их, соответствующее желаниям и намерениям ребенка. В своих играх дети старшего дошкольного возраста учатся отождествлять предметы и действия с ними, создавать новые ситуации в своем воображении. Игра может протекать во внутреннем плане.

Воображение старших дошкольников — это необходимая ступень в развитии творческого мышления. Поэтому необходимо поддерживать и поощрять его развитие путем создания специально организованных занятий.

Современная система образования встала перед необходимостью раскрытия творческого потенциала личности каждого ребенка, чтобы в дальнейшем это могло стать основой для определения им собственной жизненной стратегии, быть успешным во всем.

Цель программы: развитие у детей познавательной активности, творческих способностей, воображения, творческого неординарного мышления, фантазии, формирование навыков самообразования. Развитый интеллект дает возможность быстрее

воспринимать информацию, запоминать важное, быстрее принимать решение, правильно формулировать и выражать свои мысли.

Задачи:

Обучающие:

Обучение навыкам продуктивной, познавательно-исследовательской деятельности;
Обучение приемам устранения психологической инерции;
Обучение генерированию творческих идей;
Обучение способам самостоятельной творческой деятельности.

Развивающие:

Развитие образности, оригинальности и продуктивности мышления;
Развитие восприятия, памяти и внимания;
Развитие всех компонентов устной речи детей;
Расширение кругозора детей. Формирование целостной картины мира;
Развитие творческих способностей детей.

Воспитательные:

Воспитание ценностно-ориентированной личности;
Воспитание доброжелательности и корректного отношения к собеседнику;
Воспитание организованности и самостоятельности;
Воспитание интереса к процессу обучения;
Воспитание стремления к саморазвитию.

Ожидаемые результаты: одной из наиболее востребованных способностей является стремление к саморазвитию. С самого раннего возраста необходимо прививать ребенку умения креативно мыслить, освоить навыки коммуникации, развивать эмоциональный интеллект, учиться критически оценивать поступающую информацию. Все это формирует личность ребенка адаптивную к жизни в динамично изменяющемся мире.

Адресат программы.

Программа рассчитана на дошкольников 5-6 лет.

Условия реализации программы:

Группа считается сформированной в количестве от 10 человек.

Наполняемость группы: 10 - 12 чел.

Программа не предусматривает занятия с детьми с ОВЗ.

Программа реализуется в условиях учреждения дополнительного образования.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу.

Программа рассчитана на 60 часов

При обучении важно учитывать следующие **принципы:**

1. Принцип свободы выбора.

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

2. Принцип открытости.

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

3. Принцип деятельности.

Освоенные детьми мыслительные операции отрабатывать в практической творческой деятельности.

4. Принцип обратной связи.

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

5. Принцип интеграции.

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

6. Принцип личностной ориентации.

Каждый ребенок должен чувствовать себя комфортно; дети ориентированы на успех и мотивацию успешности.

Формы, методы обучения: Средством педагогического воздействия на развитие дошкольников является система интеллектуальных и творческих заданий. Позиция педагога/психолога – не директивная, побуждающая детей к активности, свободе самовыражения.

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

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

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

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

Критерии и показатели эффективности психолого-педагогических воздействий
В нашей программе мы опираемся на критерии, установленные в исследованиях Гилфорда.

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

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

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

Точность — фактор, характеризующий стройность, логичность творческого мышления, выбор адекватного решения, соответствующего поставленной цели.

Формы, методы, сроки диагностики

Диагностика проводится два раза: промежуточная и итоговая.

Кадровое и материально-техническое обеспечение программы.

Занятия может проводить педагог-психолог или педагог дополнительного образования, владеющий основными элементами методиками ТРИЗ-педагогике, технологиями развития креативности, приемами развития фантазии и воображения.

Для проведения занятий должна быть создана необходимая материально-техническая база: отдельное помещение для группы детей 10-12 человек,

методическое оборудование (игрушки, наглядные пособия и картинки, фланелеграф), принадлежности для творчества (цветная бумага, картон, краски, пластилин, клей, различные природные и бросовые материалы), шаблоны, картинки для раскрашивания, книги об окружающем мире, сказки.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Итого	
1	Введение — презентация программы. Инструктаж по технике безопасности. Входная диагностика	1	1	2	Беседа, наблюдение
2	Восприятие человеком информации. Чувства и органы чувств	1	5	6	Наблюдение
3	Внимание и память	2	4	6	Наблюдение
4	Логическое мышление	2	4	6	Наблюдение
5	Творческое воображение	3	11	14	Наблюдение
6	Творческое мышление	5	13	18	Наблюдение
7	Система как целое, состоящее из частей. Свойства системы.	2	4	6	Наблюдение
8	Итоговые занятия	1	1	2	
	Всего часов:	16	44	60	

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1	Сентябрь (по мере комплектования группы)	апрель- май	30	60	2 раза в неделю по 1 академическому часу

Воспитательная работа и массовые мероприятия

Мероприятие	Сроки
Беседа с родителями и ответы на вопросы	В течение учебного года
Мастер-классы	В течении учебного года
Открытые занятия	Декабрь, май
Упражнения на лето	май

Взаимодействие педагога с родителями

Формы взаимодействия	Тема	Сроки
Родительское собрание	Организационные вопросы. Знакомство с программой.	сентябрь
Индивидуальные консультации	Текущее консультирование (детские успехи, сложности и т.д.)	В течение года

	<p>Варианты индивидуальных консультаций зависят от запроса родителей:</p> <ul style="list-style-type: none"> - на тему «Развитие интеллектуальных и творческих способностей детей младшего школьного возраста»; - на тему «Творческие идеи для всей семьи» и т.д. 	
--	---	--

**Календарно-тематическое планирование
на 2022/23 учебный год
по программе «ТРИЗ- игры для
дошкольников»
педагог Командирова Ю.Г.
Группа №22003**

Согласовано
«31»мая 2022 года
зав. отделом Коннова С.Ю.
/ _____ /

№ занятия	Дата занятия планируемая	Дата занятия фактическая	Название раздела и темы	Кол-во часов
1. Вводный раздел				
1			Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с общеобразовательной программой.	1
2. Восприятие информации человеком				
2			Восприятие информации человеком: чувства.	1
3			Чувства и органы чувств человека. Зачем нам нужны органы чувств?	1
4			Видеть, слышать, ощущать.	1
5			Как мы используем наши чувства для ориентации в пространстве	1
6			Выделение признаков объекта при помощи органов чувств.	1
7			Решение задач на сочетание логики и информации, поступающей от органов чувств.	1
8			Описание явлений с использованием наибольшего количества органов чувств.	1
3. Внимание и память				

9			«Решение детективных загадок с помощью органов чувств»	1
10			Внимание и память человека. Как мы этим пользуемся?	1
11			Решение задач на внимание и память. Запоминание через рисунок, символ.	1
12			Развитие внимания и памяти. Приемы запоминания информации	1
13			Запоминание на основе ассоциаций	1
14			Использование нескольких органов чувств для запоминания.	1
4. Логическое мышление				
15			Мысль — значит существую. Как мысли оказываются в голове?	1
16			Свойства и признаки предметов (объектов).	1
17			Решение логических задач, задач на смекалку.	1
18			Сходство и различие предметов по форме, цвету, веществу, назначению.	1
19			Загадка как объект изобретательства. Составление загадок по опорным фразам.	1
20			Игра «да — нет». Отгадывание загадок с использованием метода отсекающих вопросов.	1
5. Творческое воображение				
21			Воображение и фантазирование	1
22			От сказки к жизни, зачем нам нужно фантазировать?	1
23			Приемы практического фантазирования «Словоформы»	1
24			Приемы практического фантазирования: «Город будущего»	1
25			Приемы практического фантазирования: «Идеальный хищник»	1
26			Фантазирование в изобретательстве «Если бы я был волшебник».	1
27			Составление фантастических рассказов. «Сказка-перевертыш»	1
28			Прием фантазирования «Если бы...»	1
29			Понятие ассоциации. Примеры ассоциативных приемов фантазирования.	1
30			Приемы фантазирования, использующие ассоциации: «Елочка ассоциаций»	1
31			Работа с ассоциативными картами «Имаджинариум»	1
32			Проработка приемов воображения «Дом	1

			будущего, вид снаружи».	
33			Проработка приемов воображения «Дом будущего, вид внутри».	1
34			Составление собственных ассоциативных карт. Практические задания: «Дурудлы».	1
6. Творческое мышление				
35			Кто такие изобретатели? Что такое изобретать?	1
36			Приемы развития творческого мышления.	1
37			Метод проб и ошибок. Ресурс ошибки.	1
38			Поиск изобретательства в сказках.	1
39			Устранение «вредной» функции объекта	1
40			Морфо-ящик. Как создать собственный морфо-ящик.	1
41			Прием изобретательства «Уменьшение - увеличение»	1
42			Результаты уменьшения и увеличения. Примеры из жизни.	1
43			Понятие противоречия. Примеры в пословицах и поговорках.	1
44			Приемы разрешения противоречий. «Что будет, если...»	1
45			Понятие о функции. Полезные и вредные функции предмета.	1
46			Устранение вредной функции объекта - задача изобретателя.	1
47			Одушевление, придание объектам живой и неживой природы необычных свойств.	1
48			Поиск в каждом предмете черт людей и животных.	1
49			Поиск общих признаков у случайных объектов.	1
50			Примеры идеального конечного результата в сказках, жизненных ситуациях.	1
51			Решение задач и выполнение творческих заданий на развитие творческого мышления	1
52			Решение задач и выполнение творческих заданий на развитие творческого мышления	1
7. Система как целое, состоящее из частей. Свойства системы.				
53			Что из чего состоит? Система как (целое, состоящее из частей)	1
54			Игра «Части – целое». Системный разбор: объект, его признаки, стороны.	1
55			Что где находится? Что какое; кто какой?	1

			(свойства систем).	
56			Подсистема-система-надсистема. Игры «Найди лишнее», «Портрет».	1
57			Выполнение творческих заданий на знание понятий «система», «системный оператор».	1
58			Выполнение творческих заданий на знание понятий «системный оператор».	1
59			Знакомство с фокальным анализом. Игра «Давай меняться»	1
60			Итоговая творческая работа Обсуждение итогов работы за учебный год.	1
			Итого:	60

Рабочая программа

Задачи:

Обучающие:

Обучение навыкам продуктивной, познавательно-исследовательской деятельности;
Обучение приемам устранения психологической инерции;
Обучение генерированию творческих идей;
Обучение способам самостоятельной творческой деятельности.

Развивающие:

Развитие образности, оригинальности и продуктивности мышления;
Развитие восприятия, памяти и внимания;
Развитие всех компонентов устной речи детей;
Расширение кругозора детей. Формирование целостной картины мира;
Развитие творческих способностей детей.

Воспитательные:

Воспитание ценностно-ориентированной личности;
Воспитание доброжелательности и корректного отношения к собеседнику;
Воспитание организованности и самостоятельности;
Воспитание интереса к процессу обучения;
Воспитание стремления к саморазвитию.

Ожидаемые результаты: одной из наиболее востребованных способностей является стремление к саморазвитию. С самого раннего возраста необходимо прививать ребенку умения креативно мыслить, освоить навыки коммуникации, развивать эмоциональный интеллект, учиться критически оценивать поступающую информацию. Все это формирует личность ребенка адаптивную к жизни в динамично изменяющемся мире.

Содержание программы

Вводное занятие.

Знакомство детей с правилами поведения и взаимодействия на занятиях.
Инструктаж по технике безопасности.
Знакомство с детьми. Упражнения на знакомство: «Снежный ком», «Все, кроме имени», «Три факта о себе».
Презентация программы. Формирование интереса к занятиям.

Восприятие информации человеком.

Чувства и органы чувств человека. Восприятие информации с помощью зрения, слуха, обоняния, осязания, вкусовых ощущений. Выделение признаков объекта при помощи органов чувств. Составление описания предметов и явлений с использованием

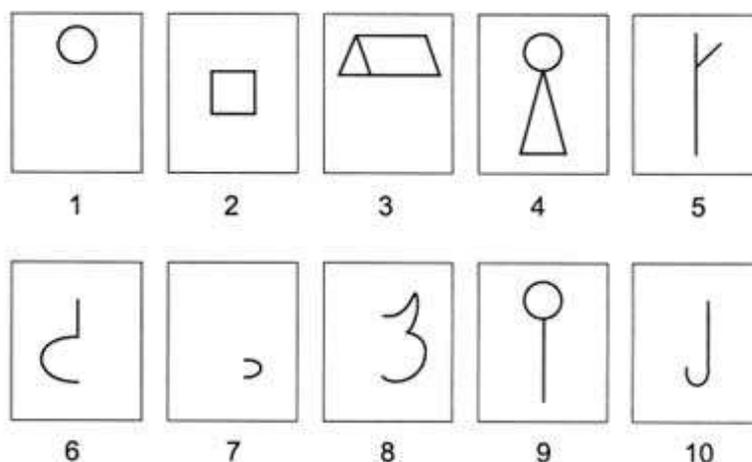
наибольшего количества органов чувств. Игра «Чудо-сундучок»: угадывая на ощупь, что это (игрушка, цветок, подсвечник, перчатки, клубок ниток, - дети с закрытыми глазами достают из сундучка различные предметы: часы, копилка, и т.п.). После угадывания, рассматривая предмет, дети описывают его, называя основные признаки: (цвет, форма, величина, материал) и свойства (для чего используется).

Внимание и память человека.

Внимание и память человека. Виды внимания и памяти. Знакомство с дыхательными упражнениями, влияющими на внимание и память. Приемы запоминания информации: на основе ассоциаций, использование нескольких органов чувств, через рисунок или символ. Упражнения на развитие внимания. Интеллектуальные игры на внимание: «Подбери пару», «Загадочная картинка» (научить детей находить на общей сюжетной картинке заданные замаскированные предметы), «Найди отличия», «Вспомни, как было», «Запомни - назови - положи», «Чего не стало?», «Что прибавилось?», «Что с чем поменяли местами?», «Подбери деталь» (научить детей находить недостающую часть предмета), Игра «Перепутаница» (научить детей находить не подходящие по смыслу предметы или события, умение анализировать найденное, развить связную речь).

Приемы развития пространственного мышления

1. Творческая работа «Фигуры» (входная диагностика): дети дорисовывают образы.



Фантазирование.

Обсуждение идей

2. Дорисовывание линий (входная диагностика) дети дорисовывают образы. Фантазирование. Обсуждение идей.

3. Творческая работа «Кляксография». Перед игрой изготавливают для каждого кляксы: на середину листа выливается немного гелевой краски нескольких цветов и лист складывают пополам. Затем лист разворачивают и теперь можно играть. Дети по очереди говорят, какие предметные изображения они видят в кляксе или её отдельных частях. Чтобы образ получился законченным, дети дорисовывают необходимые детали пальчиками.

4. «Путешествие в Фигурный город».

Перед детьми лежит множество вырезанных бумажных треугольников, квадратов и овалов. Игра-путешествие начинается с того, что дети одевают «сказочные» треугольные или квадратные, или овальные очки, и оказываются в воображаемом треугольном ли квадратном, или овальном городе. Здесь все предметы, дома, машины, деревья, цветы, даже люди – треугольные или квадратные, или овальные.

5. Игра «Мозговой штурм»: что вы «видите» в треугольных (квадратных, овальных) очках вокруг себя? Дети фантазируют и называют различные объекты.

6. Творческая работа: аппликация выбранного образа (или образов) из геометрических фигур. Моделирование картинки из фигур.

Приемы развития креативности, ассоциативного мышления.

1. «Осень в стране «Воображение».

Цель: развитие креативности (оригинальности, нестандартности) мышления.

1. Обсуждение примет-признаков осени. Рассматривание листочков разных деревьев. Определение изменившихся признаков: изменился цвет, свойства - стали сухие, хрупкие.

2. Игра-ассоциации: на что стали похожи листья? Дети называют различные предметы, опираясь на признаки (желтые как солнце, цыпленок, яблоко; красные как роза, помидор, звездочка; сухие как высушенные цветы, страница книги; хрупкие как стекло, и пр.

3. Творческая работа «Листопад в Воображение». Задание: сделать открытку- аппликацию листьев, но выбрать несуществующий в реальной жизни цвет листьев и неба. Дети подбирают из цветной бумаги фантастический цвет для листьев, затем восковыми мелками рисуют небо (в полосочку, горошек, клеточку и т.д.)

4. Игра «На что похоже?»

В «чудо-сундучке» спрятаны разные игрушки. Чтобы узнать, какие игрушки там находятся детям предлагается игра «Что на что похоже» (закрепление навыков выделять различные признаки предметов: цвет, форма, величина) и их свойства. 2 человека (отгадчики) выходят за дверь, а остальные участники игры достают из чудо-сундучка одну игрушку. Этот предмет будет сравниваться. Отгадчики заходят и ведущий начинает: "То, что мы достали из чудо-сундучка похоже на ..." и даёт слово тому, кто первый нашел сравнение и поднял руку. Например, бант может быть ассоциирован с цветком, с бабочкой, винтом вертолета, с цифрой "8", которая лежит на боку. Отгадавший выбирает новых «отгадывальщиков» и предлагает следующий предмет для ассоциации.

5. Раскрашивание картинок необычным способом (цифрами, буквами).

Детям предлагается раскрасить картинки необычными способами.

6. Сюрреалистическая игра «Нарисуй мой смех/грусть?»

Цель: расширение стереотипных границ сознания, свобода самовыражения.

Рисунок в несколько рук. Первый участник игры делает первый набросок, изображает какой-то элемент своей идеи. Второй игрок, обязательно отталкиваясь от первого наброска, делает элемент своего изображения и т.д. до законченного рисунка. Обсуждение творческих воплощений и полученной коллективной работы.

7. Творческая работа «Какого цвета мой смех?»

Дети надевают карнавальные маски, в руках – светящиеся фонарики, и отправляются в путешествие в удивительную страну «Воображение». В этой стране происходят чудеса.

Например, можно не только услышать, но и увидеть свой смех. Под звуки веселой мелодии дети выполняют творческое задание – изобразить ... свой смех. На лист бумаги наливается два цвета гелевой краски. Руками и пальчиками рисуется картинка (или несколько картинок, ведь воображение остановить невозможно)

8. Игра-лепка «Чудо-юдо». Дети выбирают по 2-3 картинки с различными изображениями.

Описывают их признаки и особенности и далее выбирают одно из животных к которому добавляются признаки и особенности от других. Например, верблюд приобрел крылья бабочки, удав стал с рыбьим хвостом и плавниками. Далее дети из пластилина лепят то, что придумали.

Приемы развития системного мышления.

1. Игра «Магазин игрушек».

Дети разделяются на две команды: игрушки и покупатели. Педагог – продавец. Детям первой команды раздаются игрушки: машинка, кукла, пирамидка и т.д. Они становятся игрушками в магазине. Другим детям раздаются картинки с изображением различных предметов. Покупатели приходят в магазин покупать игрушки. Например, ребенок с рисунком гитары хочет купить неваляшку. Продавец спрашивает: чем предмет на его картинке похож на игрушку. Если ребенок находит общие признаки, то он покупает себе

игрушку.

Игра не только закрепляет полученные знания о признаках и свойствах различных объектов, но и учит анализировать, описывать окружающие предметы, находить у них общее.

2. Творческая работа «Коллаж».

Цель: развитие операций мышления: классификация, обобщение, оригинальности мышления. Составление из картинок и вырезок композиции, придумывание оригинального названия.

3. Игра «Журнальный киоск» Дети выбирают разнообразные картинки из журналов и «покупают» их, называя их общие признаки и свойства.

4. Театрализация «Сказка».

Цель: развитие системного мышления, творческого самовыражения. Дети выбирают и перевоплощаются в сказочного героя. Первый ребенок начинает сказку, рассказывая о своем герое: кто он, какой, что умеет делать, где живет и т.д. (описывая признаки и свойства). Ведущий помогает дополнить сюжет спонтанными и неожиданными ситуациями или приключениями. Далее выступает следующий сказочный герой, который встречается при необычных обстоятельствах с предыдущим героем и может стать его другом, если назовет их общие свойства или качества. Сказка продолжается, пока не примут участие все дети. Затем придумывается конец. Что произошло, чем закончилась сказка.

Приемы развития диалектического мышления, преодоление стереотипных барьеров.

1. Игра "Хорошо - Плохо"

Вариант 1. Для игры выбирается объект безразличный ребенку, т.е. не вызывающий у него стойких ассоциаций, не связанный для него с конкретными людьми и не порождающий эмоций. Ребёнку предлагается проанализировать данный объект (предмет) и назвать его качества с точки зрения ребенка положительные и отрицательные. Необходимо назвать хотя бы по одному разу, что в предлагаемом объекте плохо, а что хорошо, что нравится и не нравится, что удобно и не удобно. Например: карандаш.

- *Нравится, что красный. Не нравится, что тонкий.*

- *Хорошо, что он длинный; плохо, что он остро заточен - можно уколотся.*

- *Удобно держать в руке, но неудобно носить в кармане — ломается, или порвет карман.*

2. Игра «Как мне повезло...» Как мне повезло, - говорит подсолнух, - я похож на солнце.

Как мне повезло, - говорит картошка, - я кормлю людей.

Как мне повезло, - говорит береза, - из меня делают ароматные веники.

Дети по цепочке заканчивают фразу.

Знакомство с Морфологическим анализом.

1. «Сказка о бабочках».

Цель: знакомство детей с основами Морфологического анализа:

Детям рассказывается сказка: плоскостной театр. Белые бабочки летят в страну «Воображение» и преобразуются путём изменения значения сенсорных признаков (цвет, размер).

Базовые вопросы для активизации системного мышления детей:

- С какими цветами повстречались бабочки? (развитие наблюдательности)
- Какими стали? Как изменились? (сравнение)
- На что похожи по этому признаку? Что бывает такое же? (развитие ассоциативного мышления)
- Кто и что еще может менять свой размер в реальном мире? (развитие осведомленности, кругозора)

2. Творческая работа «Ладочки». Закрепление усвоенных сенсорных эталонов с усложнением: добавлением (цвет, форма). Дети обводят свою ладошку, располагая пальцы

по своему замыслу и фантазируют, создавая образы.(человек, принцесса, клоун, собачка, лошадка и т.д.) Обсуждение творческих идей.

Знакомство с типовыми приемами фантазирования.

Уменьшение-увеличение

1. Игра-беседа. Ребенку говорят: "Вот тебе волшебная палочка, она может увеличивать или уменьшать все, что ты захочешь. Что бы ты хотел увеличить, а что уменьшить?"

- Пусть руки на время станут такими длинными, что можно будет достать с ветки яблоко, или поздороваться через форточку, или достать с крыши мячик, или, не вставая из-за стола, выключить телевизор.

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

- Если ребенку трудно дается самостоятельное фантазирование, предложите пофантазировать совместно, задайте ему вспомогательные вопросы.

- Что будет, если у нас удлинится на время нос?

Предложите ребенку сказать, что произойдет хорошего, а что плохого, если мы что-то будем увеличивать или уменьшать. Кому будет хорошо, а кому плохо? Это уже нравственный анализ ситуации.

- Скажи, что будет хорошего и что плохого тебе лично и другим, если волшебник увеличит тебя в 10 раз?

Если ребенку будет трудно догадаться, помогите ему дополнительными вопросами:

- Какого тогда ты будешь размера?

- Согласись, было бы здорово, если можно было менять свой рост по своему желанию.

Например, ты опаздываешь в садик: увеличил длину ног или частоту шагов и быстро дошел до садика, а потом сделал ноги нормальной длины. Или другой случай. Надо перейти через реку, а моста поблизости нет. Нет проблем!

2. Игра «Встреча с Волшебниками Размера и Наоборот». Дети знакомятся со сказочными персонажами: Волшебник Размера меняет размеры всех объектов и персонажей. А Волшебник Наоборот меняет свойства и признаки всех объектов и персонажей наоборот. Например, Волшебник Размера уменьшил Волка и увеличил Зайца. Что произойдет в новой сказке? Волшебник Наоборот превратил Кощея Бессмертного в доброго, а Василису – в злую Василису Прекрасную. Дети фантазируют и предлагают различные версии развития сказочных событий.

3. Творческая работа. «Превращение». Дети придумывают любой объект и превращают его в другой с помощью изменения его размера.

Использование предметов необычным способом:

1. Игра «Мозговой штурм»: необычное использование обычных предметов. Дети выбирают несколько предметов, например, газета, ключ, часы, карандаш. Далее по цепочке передают их друг другу и называют как можно необычным способом использовать их.

2. «Новая сказка»: Дети выбирают героев сказок и исключают у них какое-либо свойство (например, Баба-Яга без избушки-на курьих ножках или Кот без сапог. Сочиняем новую сказку по цепочке придумывая сюжет и действия героев.

3. Коллективное рисование своих героев и сказки

Одушевление:

1. Игра «Я дарю тебе...» Дети передают по цепочке друг другу игрушку или мячик со словами «Я дарю тебе...» Предлагается придумать нестандартный оригинальный подарок (можно подарить целый мир).

2. Творческая работа-игра «Ожившая картинка».

Вы получили замечательный дар, все что вы нарисуете - оживает! Что бы вы нарисовали?

3. Рассказывание историй. «Ожившая картинка»

«Поиск общих признаков у случайных объектов»

1. Игра «Как хорошо...»

2. Игра с картинками (кукла-снег, облако-дверь и т.д.)

«Исключение свойств»

1. Игровое упражнение «Исключение свойств». У сказочных персонажей исключаются некоторые их важные свойства. Какими они станут?
2. Фантазирование. Перечислите свойства и качества человека, а потом одно-два свойства исключите и посмотрите, что получилось.

- Человек не спит.

- Человек не чувствует боли.

Придание объектам живой и неживой природы необычных свойств

1. Игра-разминка «Мозговой штурм» А что случится, если... Объекты живой природы получают новые необычные свойства. Какие? Придумывают дети.

Методика этого вида фантазирования похожа на метод фокальных объектов:

- а) выбирают несколько произвольных объектов живой и/или неживой природы;
- б) формулируют их свойства, качества, особенности или черты характера. Можно придумывать и новые свойства "из головы";
- в) сформулированными свойствами и качествами наделяют человека.

3. Творческая работа: Фантастический рисунок.

Фантастическое дробление /сложение

Фантастическое дробление - Сочинение сказки. Рисунки сказочных персонажей разрезаются и складываются по желанию детей (Нос Буратино достается... Красная шапочка - ... Сапоги-скороходы...) Создается коллективный коллаж новых сказочных героев, начинается новая сказка с новыми чудесами.

Фантастическое сложение - объединении предметов, идей, свойств, процессов в любом их сочетании.

Творческая работа: коллективная работа «Фантазируем. Рисуем сказку». Дети рисуют новых персонажей сказки, обсуждаем, что получилось, какая новая история.

«Машина времени»

У нас появилась машина времени! Вы в нее садитесь и можете путешествовать в ближнее и в дальнее прошлое любой страны, в ближнее и в дальнее будущее любой страны и быть там любое время. Но менять там ничего нельзя, можно только смотреть. Пока вы находитесь в прошлом или в будущем, жизнь на Земле протекает по своим обычным законам.

"Домашний вариант": сидя дома, глядя в "Зеркало времени" или вы мысленно делаете снимки "Фотоаппаратом времени" или "Кинокамерой времени" или "Волшебным глазом".

Называете место и время и, пожалуйста, изображение готово.

- Что бы вы хотели посмотреть в прошлом?

- Какими были мама и бабушка, когда им было столько же лет, сколько вам сейчас?

- Как жили динозавры?

- Что бы вы хотели посмотреть в будущем?

- Кем я буду? Сколько у меня будет детей?

- Поговорить со своим будущим сыном.

Сочинение истории «Путешествие в прошлое».

Сочинение истории «Путешествие в будущее».

Рисунок.

Творческая работа: аппликация.

Системное мышление. Дивергентные задачи.

1. Мозговой штурм «Что будет, если...»

"... дождь будет идти, не переставая."

"... люди научатся летать, как птицы."

"... собаки начнут разговаривать человеческим голосом."

"... оживут все сказочные герои."

"... из водопроводного крана польется апельсиновый сок."

2. Сочинение историй.

Придумать сказку, в которой участвовали бы герои из разных сказок (различные картинки сказочных персонажей).

«Сказка-перевертыш» - Изменить сюжет известной сказки. Придумать другой конец.

3. Интеллектуальная эстафета: свободное фантазирование

Детям предлагают безудержно пофантазировать на заданную тему, используя любые приемы фантазирования и любые их сочетания. В отличие от решения какой-нибудь серьезной задачи, можно предлагать любые идеи.

4. Придумайте фантастическое растение.

- На одном растении одновременно растут все известные фрукты: яблоки, груши, апельсины, авокадо, ананасы, манго, кокосы.
- На одном растении растут все известные фрукты и овощи (помидоры и картофель, из листьев можно сделать табак, получить болеутоляющее лекарство и "средство красоты".
 - Удивительный арбуз: внутри мармелад, а вместо семечек - леденцы. Это тоже возможно, только поливать его надо сладкой водой и медом.
- На одном дереве растут объекты живой и неживой природы.
- Цветок сделан из шоколада и никогда не отцветает, сколько его не ешь.

5. Музыкальный инструмент.

Детям предлагается из подручного материала (пустых пластмассовых бутылок, гороха, тряпок, барабанов без палочек, металлических вазочек, коробок, ракушек и т.п.) смастерить музыкальные инструменты. Дети могут использовать не только предложенные им предметы, но и все то, что сумеют сами найти в игровой комнате. (Взрослым разрешается помогать организовывать «техническую» сторону создания этих инструментов: например, привязать что-либо веревкой и т.п.)

Знакомство с Фокальным анализом.

1. «Встреча друзей».

Цель: знакомство детей с Фокальным анализом.

В «Чудо-сундучке» находятся игрушки, которые, встречаясь друг с другом обмениваются каким-либо свойством, приобретая новые оригинальные свойства. Объяснение правил обмена признаками. Например, встретила игрушечная лошадка на колесиках с домиком. Свойство лошадки: ездит на колесиках. Свойство домика: в нем живут куклы. Игрушки обмениваются своими признаками. Теперь домик ездит на колесиках, а лошадка выполняет функцию домика.

Вариант 2: Дети выбирают в чудо-сундучке не игрушки, а вырезанные картонные контуры различных предметов и объектов, которые можно обводить и дорисовывать самим новые приобретенные признаки. Получаются замечательные креативные рисунки, которые затем дети раскрашивают.

2. Игра «Магазин игрушек-2»: дети покупают в магазине по две игрушки. Называние свойств игрушек. Обмен свойствами.

3. Творческая работа «Новые игрушки»: дети рисуют придуманные новые игрушки с приобретенными оригинальными свойствами. Обсуждение творческих идей.

4. Игра «Чудесные превращения». Дети наугад выбирают 2-3 объекта, называют признаки или значения признаков (не менее 4-х) для каждого объекта. Далее, переносят названные признаки или значения признаков поочередно на другой, находящийся как бы в фокусе, объект. Поочередно обсуждается каждое сочетание: фокусный объект + признак одного из объектов. Например, фокусный объект кукла Барби + объекты с признаками: шарик (надувается), фонарик (светит), ручка (пишет). В результате кукла Барби обладает новыми свойствами (надувается, светится в темноте, пишет).

5. Творческая работа «Изобретатель» Продуктивная деятельность. Дети рисуют или лепят новый образ.

Оценочные материалы

Отслеживание результативности образовательной деятельности по программе

Виды контроля	Формы проведения	Сроки
Входной	- Педагогическое наблюдение; - выполнение практических заданий.	Сентябрь
Текущий	Беседа. Наблюдение педагога.	В течение года
Итоговый	Итоговые тестирования.	Апрель-Май

Мониторинг позволяет определить уровень развития психических процессов, интеллектуальных способностей, найти индивидуальный подход к каждому ребенку в ходе занятий, подбирать индивидуально для каждого ребенка уровень сложности заданий, опираясь на зону ближайшего развития.

Коллективные и индивидуальные игровые задания, проводимые в интересной для детей форме, позволяют диагностировать и координировать работу по программе. Открытые занятия для родителей помогают им оценить и увидеть достижения своего ребёнка в середине и в конце учебного года.

Показатели и критерии диагностики освоения образовательной программы «ТРИЗ -игры для дошкольников»

О1, О2, О3, О4, О5– показатели результативности освоения образовательной программы в соответствии с задачами в области обучения

Р1, Р2, Р3, Р4, Р5– показатели результативности освоения образовательной программы в соответствии с задачами в области развития

В1, В2, В3, В4, В5 – показатели результативности освоения образовательной программы в соответствии с задачами в области воспитания

Показатель	Критерий		
	3	2	1
О1 Обучение навыкам продуктивной, познавательной-исследовательской деятельности	Учащийся освоил необходимые навыки, действует продуктивно, готов к познавательной-исследовательской деятельности	Учащийся освоил первичные навыки продуктивной деятельности, стремится использовать познавательные-исследовательские навыки, но иногда обращается к помощи педагога	Учащийся не освоил навыки продуктивной, познавательной-исследовательской деятельности, ждет помощи педагога.
О2 Обучение приемам устранения психологической инерции; преодолению стереотипных барьеров	Учащемуся легко дается преодоление стереотипов в мышлении	Учащийся часто применяет приемы преодоления психологической инерции. Предлагает нестандартные решения проблем.	Учащемуся с трудом дается вариативность мышления, часто дает стандартные ответы.
О3 Формирование умения воспринимать объекты	Учащийся обладает умением воспринимать объекты	Учащийся стремится воспринимать объекты	Учащемуся тяжело дается восприятие объекта с различных точек

различных точек зрения	различных точек зрения, предлагает наибольшее количество вариантов.	различных точек зрения, выдает 3-4 варианта.	зрения, требуется помощь педагога.
О4 Обучение приемам генерирования творческих идей	Учащийся освоил представленные в программе приемы генерирования творческих идей, свободно применяет их на практике.	Учащийся освоил представленные в программе приемы генерирования творческих идей, но применяет их на практике с помощью подсказок.	Учащийся запомнил представленные в программе приемы генерирования творческих идей, но применять их на практике не может самостоятельно.
О5 Обучение способам самостоятельной творческой деятельности	Учащийся освоил представленные в программе способы самостоятельной творческой деятельности, свободно применяет их на практике.	Учащийся освоил представленные в программе способы самостоятельной творческой деятельности, но применяет их на практике с посторонней помощью.	Учащийся запомнил представленные в программе способы самостоятельной творческой деятельности, но применять их на практике не может самостоятельно.
Р1 Развитие образности, оригинальности и продуктивности мышления	У учащегося хорошо развиты образность, оригинальность, продуктивность мышления.	У учащегося начали развиваться образность, оригинальность, продуктивность мышления.	Учащемуся плохо дается производить образные, оригинальные, продуктивные идеи.
Р2 Развитие восприятия, памяти и внимания	Учащийся запоминает 10-15 объектов, может описать их в мельчайших деталях с разных точек зрения.	Учащийся запоминает 7-8 объектов, может описать их в деталях с разных точек зрения.	Учащийся с трудом запоминает 3-5 объектов, описывает основные характеристики.
Р3 Развитие всех компонентов устной речи детей	Учащийся обладает развитой устной речью, использует фразеологические обороты, свободно воспринимает и воспроизводит художественные приемы.	Учащийся обладает развитой устной речью, использует простые фразеологические обороты, свободно воспринимает, но редко воспроизводит художественные приемы.	Речь учащегося не развита, редко употребляет сложные предложения.
Р4 Расширение кругозора детей. Формирование целостной картины	У учащегося широкий кругозор, свободно ориентируется в	У учащегося расширяется кругозор, формируется	У учащегося слабый кругозор, пока ограничен основными

мира	различных сферах, формируется целостная картина мира, понимает причинно-следственные связи	целостная картина мира, система причинно-следственных связей пока не активна.	формами жизнедеятельности.
Р5 Развитие креативного мышления	У учащегося креативное мышление хорошо развито. Налажена система вариативности действий. Мышление гибкое, беглое, продуктивное.	У учащегося креативное мышление в начальной фазе развития. Учащийся проявляет гибкость, беглость, но не всегда продуктивность мышления.	У учащегося возникают сложности в креативности, основные характеристики: гибкость, беглость, продуктивность – не наблюдаются.
В1 Воспитание ценностно-ориентированной личности	Учащийся проявляет себя как растущая ценностно-ориентированная личность.	У учащегося пока формируется система ценностных ориентаций.	Ценностные ориентации личности учащегося не сформированы.
В2 Воспитание доброжелательности и корректного отношения к собеседнику	Учащийся проявляет доброжелательность, корректное отношение к собеседнику любого возраста, не перебивает, не дает критичных оценок.	Учащийся в общении корректен, доброжелателен в отношении взрослого, с детьми не всегда выполняет правила диалога.	Учащийся перебивает собеседника, не дает высказаться другим, не уважителен в отношении взрослого.
В3 Воспитание организованности и самостоятельности; воспитание ценностного отношения к собственному труду, труду других людей и его результатам	Учащийся организован и самостоятелен, с уважением относится к труду, к результатам собственного труда и других.	Учащийся не достаточно организован и самостоятелен, требует контроля педагога. С уважением относится к труду, к результатам собственного труда и других.	Учащийся требует контроля педагога, не самостоятелен, не организован. Результат труда своего и других не воспринимает как ценность.
В4 Воспитание интереса к процессу обучения	Учащийся готов развиваться и учиться, познавательный интерес на высоком уровне.	Учащийся проявляет интерес к обучению, но в привлекательном для него направлении.	Учащийся не проявляет признаков познавательного интереса, пассивен на занятиях, без интереса выполняет задания.
В5 Воспитание готовности к самопознанию	Учащийся проявляет интерес к самопознанию,	Учащийся проявляет интерес к самопознанию,	Учащийся не проявляет интереса к самопознанию,

саморазвитию	готов к саморазвитию. Радует своим успехам, это стимулирует его к дальнейшему развитию.	готовность к саморазвитию на начальном уровне. Готов к развитию в ситуации конкуренции - «Я тоже могу».	саморазвитие для него не актуально. Для стимулирования к самопознанию необходима активная позиция педагога.
--------------	---	---	---

По каждому показателю определено содержательное описание градаций, соответствующее количественному выражению:

3 – высокий уровень, 2 – средний уровень,

1 – низкий, незначительный уровень

Занятия по развитию интеллектуальных и творческих способностей помогают:

- Созданию положительного эмоционального настроения у ребенка;
- Повышают адаптационные способности ребенка к повседневной жизни. Снижают утомление, негативные эмоциональные состояния и их проявления;
- Облегчению процесса коммуникации со сверстниками, другими взрослыми. Совместное участие в художественной деятельности способствует созданию отношений взаимного принятия, эмпатии;
- Дают возможность на символическом уровне экспериментировать с самыми разными чувствами, исследовать и выражать их в социально приемлемой форме. Работа над рисунками, картинками – безопасный способ разрядки разрушительных и саморазрушительных тенденций (К. Рудестам). Позволяет проработать мысли и эмоции, которые ребенок может подавлять;
- Способствуют творческому самовыражению, развитию воображения, эстетического опыта, практических навыков изобразительной деятельности, художественных способностей в целом;
- Позволяют стимулировать свободное выражение его мыслей, эмоций, переживаний.
- Воспитывать всесторонне развивающуюся, свободную личность.

Литература для педагога

1. Альтшуллер Г. С. Изобретатель и рационализатор. 1981. № 1, 3, 4, 5, 9.// Патентное бюро фантастики.
2. Альтшуллер Г. С. К истории курса по РТВ. 1982.
3. Альтов Г. И тут появился изобретатель. М.: Детская литература, 1989.
4. Амнуэль П. Р. Удивительный мир фантазии. Новосибирск, 1991.
5. Анастаси А. Психологическое тестирование. М., Педагогика, 1982, т. 2.
6. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. М.: Просвещение, 1991.
7. С.И. Гин. Занятия по ТРИЗ в детском саду.
8. Гуткович И.Я., Самойлова О.Н. Сборник дидактических игр по формированию творческого мышления дошкольников: Пособие для воспитателей детских садов. \под ред. Т.А. Сидорчук - Ульяновск, 1998.
9. Лук А.Н. Теоретические основы выявления творческих способностей.
10. Методика обучения составлению творческого рассказа по сюжетной картинке /Мурашковска И.Н. "Картинка без запинки".
11. Методика системного анализа сказочного сюжета / Методика Мурашковски И.Н. "Сказка, отворись".
12. Никашин А. И. Дидактические игры для развития творческого воображения детей. Ростов-на-Д.: Аспект, 1991.
13. Одаренные дети. /Под ред. М. Карне. М.: Прогресс, 1991.

14. Рубинштейн С.Л. Проблема способностей и вопросы психологической теории в кн. "Проблемы общей психологии". М., Педагогика, 1973.
15. Сидорчук Т.А., Кузнецова А.Б. "Обучение составлению творческих рассказов по картине»
16. Сидорчук Т. А., Ардашева Н. И. Истории проЕ Пособие по РТВ для воспитателей и учителей начальных классов. Ульяновск, 1993.
17. Сидорчук Т.А., Хоменко Н.Н. Анализ сюжетного смысла сказок с помощью ситуативной игры "Да-Нет"
18. Симановский Я. Е. Развитие творческого мышления детей. Ярославль, 1996.
19. Страунинг А .М. Игры по развитию творческого воображения по книге Джанни Родари "Грамматика фантазии". Ростов-на-Д.: Аспект, 1991.
20. Тамберг Ю.Г. Развитие творческого мышления ребенка. Московский психологический журнал. №10.
21. Туник Е.Е. Психодиагностика творческого мышления. Креативные тесты. СПб.: СПбУПМ, 1997.
22. Туник Е.Е. Опросник креативности Джонсона. СПб.: СПбУПМ, 1997.
23. Туник Е.Е. Тест Торренса. Диагностика креативности. СПб.: Иматон, 1998.

Литература для родителей

1. Альтов Г. И тут появился изобретатель... - М, 2000 г.
2. Альтшуллер Г.С., Вёрткин И.М. Как стать гением: жизненная стратегия творческой личности. - МН., Беларусь, 1994 г.
3. Альтшуллер Г.С. Найти идею. - Петрозаводск, 2003г.
4. Альтшуллер Г.С. Справка "ТриЗ-88" - апрель, 1988, г. Баку.
5. Амнуэль П.Р. РТВ - это очень просто! / Курс лекций по развитию творческого воображения и теории решения изобретательских задач для начинающих
6. Березина В. Г. Воспитание чудом
7. Березина В.Г., Викентьев И.Л., Модестов С.Ю. Детство творческой личности: встреча с чудом. Наставники. Достойная цель - СПб: Издательство Буковского, 1995 .
8. Сайфутдинов А.Ф. Открой в себе талант
9. Хоменко Н.Н. Теория решения изобретательских задач - ТРИЗ (краткая справка).