

ПРОГРАММА
«ТЕХНОЛОГИЯ ТВОРЧЕСТВА –
ТРИЗ
В ОБУЧЕНИИ
ДОШКОЛЬНИКОВ»

ПАСПОРТ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ
«ТЕХНОЛОГИЯ ТВОРЧЕСТВА – ТРИЗ В ОБУЧЕНИИ ДОШКОЛЬНИКОВ».

1. АННОТАЦИЯ.
2. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.
3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ОБУЧЕНИЯ
ДОШКОЛЬНИКОВ МЕТОДАМ И ПРИЕМАМ ТРИЗ:
 - первый год обучения (3-4 года);
 - второй год обучения (4-5 лет);
 - третий год обучения (5-6 лет);
 - четвертый год обучения (6-7 лет).
5. ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ ПО ПРОГРАММЕ: «ТЕХНОЛОГИЯ
ТВОРЧЕСТВА - ТРИЗ».
 - первый год обучения (3-4 года);
 - второй год обучения (4-5 лет);
 - третий год обучения (5-6 лет);
 - четвертый год обучения (6-7 лет).
6. КОНСПЕКТЫ ЗАНЯТИЙ.
7. АННОТАЦИИ ИГР.
7. ЛИТЕРАТУРА.

АННОТАЦИЯ.

Образовательная программа «Технология творчества – ТРИЗ в обучении дошкольников» направлена на развитие творческих способностей детей и предназначена для детей дошкольного возраста от 3 до 7 лет.

В процессе обучения дети научатся:

- видеть противоречия в окружающих предметах и явлениях;
- пользоваться приемами разрешения противоречий в различных ситуациях;
- творчески мыслить, уметь высказывать свои идеи, делать выводы, умозаключения;
- работать с любыми информационными полями,
- способам мышления, позволяющим строить свои классификационные структуры, систематизировать объекты материального и духовного мира, решать задачи творческого характера.

При разработке программы учтен опыт применения автором методы и приемы ТРИЗ и РТВ в дошкольном учреждении в течение 22 лет.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Дошкольное образование является первой ступенью общей педагогической системы и создается государством для выполнения социального заказа. На современном этапе характерны две основные тенденции развития общества и модернизации российского образования: гуманистичность и технологичность. Гуманизация образования – это процесс, направленный на развитие личности как субъекта творческой деятельности, характеризующий образ жизни педагогов и воспитанников, предполагающий установление подлинно человеческих (гуманных) отношений, представляющий ключевой компонент нового педагогического мышления. Технологичность – это переход к созданию технологий, описание целостной системы, гарантирующей получение необходимого, заданного результата.

Изменения, происходящие в системе дошкольного образования, обострили ряд проблем, главная из которых: определение стратегических линий его развития и базовых ценностей. Основным механизмом их решения является поиск и освоение инноваций, способствующих качественным изменениям деятельности дошкольного образовательного учреждения (ДОУ), при переходе в режим развития. Инновационная деятельность требует новой философии образования и методологии обучения, т.к. этот процесс связан с развитием творческих умений и навыков работы в самоуправляемом и управляемом информационном обществе. Главная составляющая инновационного процесса выражается в творческих способностях личности педагога, свободной от догматического влияния стереотипов.

Развитие творческих способностей дошкольников является одним из ведущих направлений в инновационной деятельности ДОУ. Педагогика творчества должна решить одну из главных проблем дошкольных учреждений – уйти от повседневности, обыденности, где ребенок существует в границах житейского опыта, систематически расчлененного и упорядоченного средствами педагогических методик. Интеллект как «способность к обучению» и качество творческой организации ума на базе интуиции является определяющим механизмом развития информационной цивилизации. Современные дидактические поиски привели к необходимости создания инновационной технологии обучения, позволяющего воспитать личность, гармонично сочетающую логический и творческий компоненты мышления, через формирование умения добывать новые знания в познавательной и создавать их в творческой деятельности.

Потребность понять природу процесса творчества возникла как следствие необходимости воздействовать на творческую деятельность, с целью повышения ее эффективности. Однако термин «творчество», несмотря на давнее и широкое применение в психологии и педагогике, многими авторами, трактуется неоднозначно.

Ученые и психологи, исследовавшие закономерности различных видов творчества (Г.С. Альтшуллер, В.Ф. Берков, В. Келер, А.Р. Лурия, А.М. Матюшкина, Я.А. Пономарева, С.Л. Рубинштейн, А.Т. Шумилин и др.) пришли к общему выводу, что началом творческого процесса является возникновение проблемной ситуации, а содержанием творчества – ее решение, таким образом, овладев умениями выделять, формулировать и решать противоречие, мы сможем влиять на творческий процесс. Необходима новая модель перспективного образования, технология, способная этому обучать.

Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ), возникшая в нашей стране в конце 40-х годов (автор – российский ученый, бакинский изобретатель, писатель-фантаст Генрих Саулович Альтшуллер), в отличие от развивающих систем обучения, обучает не только видеть проблему, формулировать ее как противоречие, но и содержит методы и приемы их решения, формируя системное, диалектическое мышление. Раздел развития творческого воображения (РТВ) позволяет уменьшить психологическую инерцию, представить ранее неизвестное, создавать новые образы. Теория развития творческой личности (ТРТЛ) формирует активную творческую позицию, способствует

интеллектуальному воспитанию, повышению степени умственного развития. ТРИЗ способна решить одновременно вопрос обучения творчеству и педагога и дошкольника.

Цель программы: воспитание творческой личности через формирование творческого, диалектического мышления.

Задачи:

- формировать навык познавательной, творческой и практической деятельности;
- развивать творческие способности;
- знакомить с основными понятиями РТВ – ТРИЗ – ТРТЛ (Развития творческого воображения – Теории решения изобретательских задач – Теории развития творческой личности).

Принципы педагогической работы:

- *Преемственность*: каждый последующий материал базируется на знании предыдущего с расширением и углублением, осуществляется постепенное усложнение темы и переход развития интеллектуальных способностей ребенка к технологии творческого процесса.
- *Цикличность*: каждая изучаемая тема максимально использует методы и приемы ТРИЗ и РТВ (системный оператор (СО); конфликтная пара (КП); противоречие (ТП, ФП); идеальный конечный результат (ИКР); ресурсы (ВПР); приемы устранения противоречий; веполю; методы развития творческого воображения (РТВ); алгоритм решения изобретательских задач (АРИЗ)), формируя навык разноуровневого понимания элементов и их применения в познавательной, творческой и практической деятельности, использования в жизненных ситуациях.
- *Интеграция*: ТРИЗ как универсальный инструментальный используется на всех уроках. Это позволяет формировать единую гармоничную, научно обоснованную модель мира в сознании ребенка, осуществить эвристическое обучение.
- *Опережающего развития*: обучение происходит в зоне ближайшего развития ребенка, что позволяет осуществлять плавный переход от пассивно-полуактивного к активному, а от него – к полуавтоматическому этапу, ведя ребенка вперед к творчеству;
- *Ситуации успеха*: нет неправильных решений – есть другое решение, идет взаимообмен результатами, решение одного ребенка активизирует мысль другого, расширяет диапазон воображения, стимулирует его развитие.

Формы организации работы:

- фронтальная;
- групповая;
- коллективная;
- индивидуальная.

Методы обучения:

система творческих заданий, которые даются детям через игры и алгоритмы. Необходимое условие – практическое воплощение творческой мысли в рисунках, сочинениях, сказках, песнях, загадках, поделках, движениях.

Новизна программы заключается в интегрированном решении задач воспитательно-образовательной программы дошкольного учреждения с учетом ФГТ и обучение технологии творчества, представленной через систему творческих заданий в играх, алгоритмах.

Тематика игр, творческих заданий зависит от темы изучаемого материала. Цель которых – поисковая, исследовательская (новые знания добываются), изобретательская деятельность (новые знания создаются), а правила игр, представляющие методы и приемы ТРИЗ, дают пути этой работы.

Перечень самостоятельных работ по разделам курса:

1. Диагностические задания (Кислов А.В. Пчелкина Е.Л. Диагностика творческих способностей ребенка.- СПб.: Речь, 2010, 64 с.)
2. Построить системный оператор.
3. Выделить конфликтную пару.
4. Найти противоречия.
5. Определить идеальный конечный результат.
6. Найти ресурсы.
7. Применить приемы устранения противоречий.
8. Выделить веполь сказки.
9. Использовать методы творческого воображения в работе по сочинению сказки.
10. Решать творческие задачи с использованием алгоритма решения изобретательских задач.

Основные разделы программы:

№ п/п	Наименование раздела
1.	Введение. ТРТЛ. Диагностика.
2.	Системный оператор (СО).
3.	Функция
4.	Конфликтная пара (КП).
5.	Противоречие (ТП, ФП).
6.	Идеальный конечный результат (ИКР).
7.	Ресурсы (ВПР).
8.	Приемы устранения противоречий.
9.	Веполь.
10.	Методы развития творческого воображения (РТВ).
11.	Алгоритм решения изобретательских задач (АРИЗ).

Прогнозируемые результаты к концу обучения по программе.

Дети должны иметь представление:

- о целях и задачах данного курса.

Дети должны знать:

- методы и приемы ТРИЗ и РТВ.

Дети должны уметь:

- применять изученные методы и приемы ТРИЗ и РТВ для получения и преобразования знаний;
- решать изобретательские задачи.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ОБУЧЕНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ МЕТОДАМ И ПРИЕМАМ ТРИЗ.

Первый год обучения (3-4 года)

Метод и прием ТРИЗ и РТВ	Название игры	Цель
Системный оператор (СО)	«Что (Кто) из чего?»	Познакомить с подсистемой.
	«Что (Кто) в чем?»	Познакомить с надсистемой.
	«Раньше – позже»	Познакомить с динамикой развития системы. Познакомить с системным оператором времени.
	«Волшебная лесенка»	Познакомить с системным оператором по структуре, функции. Учить видеть составные части, будущее и прошлое объекта, их функции.
	«Маленькие человечки»	Познакомить с различным состоянием вещества. Упражнять в определении физ. состояния. Учить составлять модель объекта.
	«Теремок»	Видеть общее и различное, используя СО.
Противоречие	«Хорошо-плохо»	Дать понятие о целесообразности мира, видеть в отрицательном положительное и наоборот. Познакомить с противоречиями, учить видеть противоречивые свойства в явлениях и предметах, формулировать, высказывая свою точку зрения.
Функция	«Дразнилка»	Учить определять функцию предмета.
	«Волшебник»	Учить вживаться в образ.
Ресурсы	«На что похож – как с ним поиграть?»	Познакомить с ресурсами объекта, развивать воображение.
	«Маша – растеряша»	Учить определять главную функцию предмета, находить ей замену.
	«Загадочный мешочек»	Продолжить знакомство с ресурсам, развивать умение устанавливать аналогию.
Всполь	«Найди главных героев сказки»	Учить определять носителей функции.
П р и с м н	«Наоборот»	Учить видеть противоположные свойства,

		качества по структуре, по функции и по времени. Знакомить с антифункцией.
Размер Время Стоимость	«Размер» «Время» «Стоимость»	Развивать воображение, подбирать аналоги.
Морфологический анализ (МА)	«Фантастическое животное»	Развивать воображение, определять главную и второстепенную функции.
Метод фокальных объектов (МФО)	«Фантастическое животное»	Развивать фантазию, работать с аналогами.
Эмпатия	«О чем думаю?»	Учить вживаться в образ, составлять аналогии, развивать воображение.
Метод мозгового штурма	«Помоги сказке»	Находить новые варианты разрешения ситуации, исходя из личного опыта.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ОБУЧЕНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ МЕТОДАМ И ПРИЕМАМ ТРИЗ.

Второй год обучения (4-5 лет)

Метод и прием ТРИЗ и РТВ	Название игры	Цель
Системный оператор (СО)	«Что (Кто) из чего?»	Учить определять объекты подсистемы, надсистемы, динамику развития объекта.
	«Что (Кто) в чем?»	
	«Раньше – позже»	
	«Волшебная лесенка»	Продолжать учить видеть объекты в системе, определять функцию.
	«Маленькие человечки»	Продолжать знакомить с различным физ. состоянием вещества, составлять модель объекта.
	«Теремок»	Видеть общее и различное, используя СО.
	Составление загадок	Учить применять структурный и функциональный СО, находить аналогии.
Противоречие	«Хорошо-плохо»	Продолжать знакомство с противоречиями. Уметь находить противоречивые свойства в явлениях и предметах. Учить формулировать противоречие, высказывая свою точку зрения.
Функция	«Дразнилка»	Учить определять функцию предмета, развивать словотворчество.
	«Волшебник»	Учить анализировать свойства и назначение объекта.
Ресурсы	«На что похож – как с ним поиграть?»	Продолжать знакомство с ресурсами, развивать воображение.
	«Маша – растеряша»	Учить определять главную функцию предмета, находить заместителей и объяснять, подбирать аналогии.
	«Загадочный мешочек»	Продолжить знакомство с ресурсам, развивать умение устанавливать аналогию.
Всполь	«Найди главных героев»	Учить определять носителей функций.
	«Сочини сказку»	Учить работать по алгоритму.
АРИЗ	«Поможем ученым»	Учить видеть противоречие, находить конфликтную пару (КП).
Прием наоборот	«Наоборот»	Уметь находить антифункцию. Учить находить противоположные качества по структуре, по функции и по времени.
Размер Время Стоимость	«Размер» «Время» «Стоимость»	Развивать воображение, использовать прием увеличения-уменьшения.
Морфологический анализ (МА)	«Фантастическое животное»	Учить выделять главную и второстепенную функции, антифункции.

Метод фокальных объектов (МФО)	«Фантастическое животное»	Развивать фантазию, выделять главную и второстепенную функции, антифункции, работать с аналогиями.
Эмпатия	«О чем думаю?»	Учить вживаться в образ, составлять аналогии, развивать воображение.
Метод мозгового штурма	«Помоги сказке»	Находить новые варианты разрешения ситуации, определив противоречие.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ОБУЧЕНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ МЕТОДАМ И ПРИЕМАМ ТРИЗ.

Третий год обучения (5-6 лет)

Метод и прием ТРИЗ и РТВ	Название игры	Цель
Системный оператор (СО)	«Волшебная лесенка»	Продолжать учить видеть составные части, будущее и прошлое объекта, их функции.
	«Маленькие человечки»	Упражнять в определении физ. состояния. Моделирование структурных, временных и функциональных процессов.
	«Теремок»	Закрепить умение добывать знания через СО.
	«Подбери словечко»	Упражнять в выделении частей системы.
	«Загадалка»	Упражнять в выделении функции, носителя функции, главной функции, антифункции.
	«Рифмы»	Закрепить умение делить на части и соединять.
	Составление рассказов Составление загадок	Использовать СО: выделять объекты, устанавливать связи между ними.
	«Да – Нет-ка».	Упражнять в определении системных связей.
	«Без чего не бывает»	Упражнять в нахождении системных связей в структуре, функциях, времени.
Противоречие	«Хорошо-плохо»	Упражнять в нахождении противоречий. Продолжать учить формулировать противоречие. Знакомство с ИКР.
Функция	«Дразнилка»	Учить определять функцию предмета, развивать словотворчество.
	«Волшебник»	Учить видеть функцию объекта и переносить по аналогии.
Ресурсы	«Копилка»	Учить составлять каталог ресурсов вещества, поля.
	«Сочини сказку»	Каталог предмета, действия, слова.
Всполь	«Сочини сказку»	Упражнять в определении функциональной модели объекта, главных объектов системы, вредной функции, антифункции, формулировки противоречия, ИКР, использовании ресурсов.
	«Загадалка»	Учить работать по алгоритму.
АРИЗ	«Письмо SOS»	Знакомить с алгоритмом решения изобретательской задачи, видеть противоречие, КП, формулировать ИКР, использовать ресурсы.
Прием наоборот	«Наоборот»	Упражнять в нахождении антифункции. Находить объекты противоположные по структуре, функции, времени.
Размер Время Стоимость	«Размер» «Время» «Стоимость»	Применять приемы увеличения – уменьшения.

	Закончи рассказ.	Используя приемы фантазирования (увеличение – уменьшение, оживление, наоборот)
Морфологический анализ (МА)	«Фантастическое животное»	Упражнять в определении вредной и полезной функций.
	«Бином»	Упражнять в использовании аналогий.
	Фантастические гипотезы.	Развивать фантазию
Метод фокальных объектов (МФО)	«Фантастическое животное»	Упражнять в использовании аналогий.
	Придумывание метафоры.	Развивать воображение.
Эмпатия	«Подбери словечко»	Учить понимать образ, составлять аналогии, развивать воображение.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ОБУЧЕНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ МЕТОДАМ И ПРИЕМАМ ТРИЗ.

Четвертый год обучения (6-7 лет)

Метод и прием ТРИЗ и РТВ	Название игры	Цель
Системный оператор (СО)	«Волшебная лесенка»	Уметь находить необходимые знания. Поощрять самостоятельный выход на СО. Подводить к видению взаимосвязей по структуре, функции, времени окружающих предметов и явлений.
	«Маленькие человечки»	Моделировании структурных, временных и функциональных процессов, влияние полей.
	«Теремок»	Самостоятельно использовать знания СО.
	«Подбери словечко»	Ориентироваться в СО.
	«Загадалка»	Уметь выделять функцию, носителя функции, главную функцию, антифункцию.
	«Стихотворные строчки»	Закрепить умение делить на части и соединять.
	Загадки	Самостоятельно использовать аналогии по функции, структуре, времени.
	Составление рассказов.	Использовать СО: выделять объекты, устанавливать связи между ними.
	«Да – Нет-ка».	Уметь определять системные связи, работать по алгоритму.
Противореч	«Без чего не бывает»	Упражнять в нахождении системных связей в структуре, функциях, времени.
	«Хорошо-плохо»	Видеть КП, противоречия, формулировать, решать их, используя ресурсы.
Функция	«Дразнилка»	Учить определять функцию предмета, развивать словотворчество.
	«Волшебник»	Определять функцию объекта и переносить по аналогии.
Ресурсы	«Копилка»	Пополнять каталог ресурсов вещества, поля.
	«Сочини сказку»	Использовать каталог предмета, действия, слова.
Всполь	«Сочини сказку»	Упражнять в определении функциональной модели объекта, главных объектов системы, вредной функции, антифункции, формулировки противоречия, ИКР, использовании ресурсов. Учить работать по алгоритму.
	«Загадалка»	Учить работать по алгоритму.
АРИЗ	«Письмо SOS»	Упражнять в работе с алгоритмом решения изобретательской задачи, находить конфликтную пару, видеть противоречие, формулировать ИКР, использовать ресурсы, познакомить с приемами решения противоречий.

Прием набор от	«Наоборот»	Упражнять в нахождении антифункции. Находить объекты противоположные по структуре, функции, времени.
Размер Время Стоимость	«Размер» «Время» «Стоимость»	Применять приемы увеличения – уменьшения.
	Закончи рассказ.	Используя приемы фантазирования (увеличение – уменьшение, оживление, наоборот)
Морфологический анализ (МА)	«Фантастическое животное»	Упражнять в определении вредной и полезной функций.
	«Бином»	Упражнять в использовании аналогий.
	Фантастические гипотезы.	Развивать фантазию
Метод фокальных объектов (МФО)	«Фантастическое животное»	Упражнять в использовании аналогий.
	Придумывание метафоры.	Развивать воображение.
Эмпатия	«Подбери словечко»	Учить понимать образ, составлять аналогии, развивать воображение.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН «ТЕХНОЛОГИИ ТВОРЧЕСТВА - ТРИЗ»
Первый год обучения.
(3-4 года)

Тема недели	Игры, игровые задания	Примерное содержание ключевых моментов	Материал
Овощи.	«Хорошо-плохо» Цель: учить находить в овоще хорошие и плохие качества; Познакомить с противоречиями.	Познакомить детей с Гномом из Волшебной страны «ТРИЗ», где дети любят играть в игры, помогающие стать умными и сильными. К нам в гости пришли куклы, разные по характеру - Таня и Ваня, и хотят поиграть с вами в игру «Хорошо-плохо»: Тане нравится помидор, а Ване - нет. Как вы, дети, думаете, почему? Что хорошего в помидоре? За что его любит Таня? Что плохого в помидоре? Почему он не нравится Ване?	Куклы Таня и Ваня, помидор, игрушка Гном.
	«Волшебная лесенка» Цель: учить видеть из чего состоит овощ, где его можно встретить. (С, ПС, НС) Познакомить с системным оператором.	Гном хочет поиграть с вами в игру «Волшебная лесенка», здесь много ступенек, а в середину на ступеньку посадим лук. Чтобы опуститься на нижнюю ступеньку, надо сыграть с луком в игру «Что из чего?» - Из чего наш лук? Что в нем есть? Какие части? Чтобы подняться на верхнюю ступеньку, надо сыграть в игру «Что в чем?» Где мы встретим наш лук? Откуда он? Часть чего?	Начертить на доске системный оператор из 9-ти экранов, лук, игрушка Гном.
Фрукты	«Дразнилка» Цель: учить придумывать слова, используя слова-действия + суффикс. Учить определять функцию предмета.	Приходят в гости куклы Ваня и Таня, Таня плачет, ее обидел Ваня, называет плохими, обидными словами. Что делать? На помощь приходит Гном, он знакомит с игрой «Дразнилка», предлагает взять фрукт (яблоко) , подразнить его - посмотреть, что оно умеет делать и к этим словам прибавить «хвостик»-ка.	Куклы Таня, Ваня, Гном, яблоко.
	«Волшебная лесенка» Цель: продолжать учить видеть части фрукта, частью чего он является, что с ним было раньше и что будет позже. Продолжать знакомить с системным оператором.	Пришел в гости Ежик, очень любит яблоки, а ничего про них не знает. Расскажем ему через игру «Волшебная лесенка». Гном тоже хочет играть и предлагает поиграть на других ступеньках: слева направо - «Раньше-позже». Что было раньше (сначала) с яблоком? Что будет потом(позже)? Спеть Ежику песню «Маленький ежик».	Игрушка Ежик, Гном, яблоко.
Овощи и фрукты.	«Хорошо-плохо» Цель: учить видеть в хороших свойствах овоща и фрукта плохое и наоборот. Продолжать знакомить с противоречиями.	Предложить поиграть с ребенком в игру «Хорошо-плохо», но по-новому: ребенок называет в овоще (фрукте) что в нем хорошего, что ему в нем нравится, а воспитатель говорит, чем ему это качество не нравится, что в нем плохого.	Овощи и фрукты.

	«Загадочный мешочек». Цель: учить определять форму, величину, цвет, вкус, запах овощей и фруктов, используя своих «помощников», развивать фантазию детей, применяя предметы не по назначению, учитывая их качества. Знакомство с ресурсами.	Гном принес с собой «Загадочный мешочек» и предлагает поиграть: Отгадай что это? (по запаху, на ощупь, по вкусу, по цвету) . Что такое же? Как с ним можно поиграть? На что похож?	«Чудесный мешочек», фрукты, овощи, Гном.
	Сказка «Репка» Цель: помочь дедушке вытащить репку. Находить новые варианты разрешения ситуации, используя метод «мозгового штурма»	Показать сказку «Репка», остановиться на моменте, когда дед не может вытащить репку. Что делать? Давайте придумаем, как справиться дедушке с бедой?	Куклы би-ба-бо, ширма.
Осень.	«Хорошо-плохо» Цель: находить в осенних признаках «хорошее» и «плохое». Продолжать знакомить с противоречиями.	Пришли в гости Таня и Ваня, спорят, что осенью хорошего и что плохого.	Куклы Таня и Ваня, осенние иллюстрации.
	«Маша-растеряша». Цель: учить заменять потерявшийся предмет. Продолжить знакомство с ресурсами, использовать «мозговой штурм».	Гном знакомит с новой игрой «Маша-растеряша». Воспитатель выполняет роль Маши, которая потеряла зонт (сапоги), надо идти в магазин, а на улице дождь. Как помочь Маше? Что ей делать?	Гном, зонт, сапоги.
	«Маленькие человечки». Цель: открыть «секрет» твердых предметов, учить называть твердые предметы, составлять их модель. Знакомство с различным состоянием вещества.	Приходит в гости Ваня и приносит камень, почему он такой крепкий и не ломается? Гном открывает тайну «Маленьких человечков»: в камне живут очень дружные маленькие человечки, они так крепко держатся за руки, что разорвать их очень трудно. Предлагает в них поиграть – стать этими человечками твердого вещества, построить модель камня, листика, дерева.	Кукла Ваня, Гном, камень, картинки «твердых веществ».
	«Волшебная лесенка». Цель: учить устанавливать связь между изменениями в природе. Продолжать знакомить с системным оператором.	Помоги Тане разложить картинки на ступеньках «Раньше-позже».	Кукла Таня, иллюстрации с явлениями времен года Лето, Осень, Зима.
Игрушки	«Хорошо-плохо». Цель: учить находить в хорошем плохое, а в плохом - хорошее. Продолжать знакомство с противоречиями.	Воспитатель предлагает поговорить о детском саде, игрушках. Что хорошего в том, что в группе много игрушек? Что в этом плохого? (в хорошем).	Игрушки.

«Волшебная лесенка» - матрешка Цель: продолжать учить находить части матрешки, частью чего она является, как и из чего она появилась, что с ней будет в будущем. Продолжить знакомство с системным оператором. ТРИЗ.	На занятие Гномик приносит игрушку матрешку и просит детей рассказать о ней, потому что в стране ТРИЗ он такую игрушку не встречал. Воспитатель помогает детям: чертит на доске «Волшебную лесенку», задает вопросы. На какую ступеньку мы посадим матрешку?(в серединку) Куда мы теперь пойдем? (вниз) Что мы здесь узнаем? Какие части есть у матрешки? Куда теперь мы пойдем?(вверх) Где мы можем встретить матрешку? (Где она «живет»? Часть чего матрешка?) Куда теперь мы пойдем?(назад, в прошлое) Что было раньше с матрешкой, чем она была?(деревом) Теперь спустимся вниз. Какие у дерева части? Поднимемся вверх. Где росло это дерево, частью чего оно было?(леса) Теперь пойдем вперед, в будущее. Что может произойти с этой матрешкой?(Ответы детей зарисовываются на доске в соответствующих экранах)	Гном, матрешка, доска, мел.
«Волшебная лесенка» - игрушки Цель: учить определять назначение предметов, его функцию, что выполняло эту функцию в прошлом, что будет выполнять в будущем. Учить раскладывать объекты по функции.	Воспитатель спрашивает детей: «Для чего нужны игрушки?» Предлагает поиграть в «Дразнилку». Показывает иллюстрацию с первобытными людьми. Чем играли эти дети? Чем они занимались? На кого они хотели быть похожими? А чем занимались их мамы и папы? Какими были их игрушки? А какими будут игрушки в будущем? Что плохого в наших игрушках, какие надо сделать Новые игрушки, что бы этого плохого в них не было?	Доска, мел, иллюстрация с первобытным и людьми, фантастическими.
«Маленькие человечки». Цель: познакомить с жидкими и газообразными веществами, учить составлять модели, где дети выступают в роли человечков различных состояний. Продолжить знакомство с методом маленьких человечков.	В гости приходит Гном и приносит игрушку кораблик. Спрашивает, почему кораблик такой твердый? Какие человечки живут в нем? Предлагает поиграть, налив в тазик воды. Какие же теперь человечки играют с нами? Объясняет секрет жидких веществ: человечки жидкого вещества не такие дружные, как твердого, руки они держат на поясе, легко могут «упасть». Составляют модель тазика, воды, кораблика. Гном достает воздушный шарик. Предлагает его потрогать и подумать какие в нем человечки живут. Выпускает воздух и «открывает» секрет газообразных веществ: человечки газообразного вещества такие непоседы, очень любят бегать, их никак не удержать. Предлагает их изобразить.	Гном, кораблик, тазик с водой, воздушный шарик.

	Сказка «Маша и медведь». Цель: учить находить новые варианты разрешения ситуации.	Воспитатель показывает сказку «Маша и медведь», останавливает сказку на том месте, где Маша хочет уйти домой, но не может. Как помочь Маше? Что ей делать?	Куклы для кукольного театра по сказке «Маша и медведь».
Мебель	«Хорошо-плохо». Цель: учить находить плохие и хорошие качества в мебели. Знакомство с противоречиями.	Приходят на занятие Заяц и Волк, спорят, Зайцу нравится, что у людей есть мебель, он бы тоже хотел иметь ее у себя в лесу, а Волку не нравится мебель. Воспитатель предлагает детям решить их спор: что хорошего в том, что есть мебель и что в этом плохого.	
	«Волшебная лесенка». Цель: учить анализировать, видеть части стола, частью чего он является, как его изготовили, что с ним будет в будущем, решать противоречие. Знакомство с системным оператором.	Игрушка матрешка «попросила» детей помочь ей: у нее дома только один стол, а когда все дети хотят сесть за стол, им не хватает места. Рассматривают все варианты. Воспитатель подводит детей к тому, из чего они могут сделать стол. Чтобы сделать стол надо о нем как можно больше знать. Узнать много можно в игре «Волшебная лесенка». Рассматривают стол по системному оператору. Приходят к решению изготовить стол из пластилина. Лепят конструктивным способом.	
	«Дразнилка». Цель: учить подбирать слова, определяющие назначение мебели, придумывать новые. Определять функцию предмета.	На занятие приходят Таня и Ваня, Ваня обижает Таню, она плачет. Гном предлагает не Таню дразнить, а поиграть в такую игру «Дразнилка» с мебелью. Гномик называет мебель, а дети помогают Тане и Ване подбирать слова.	
	«Ресурсы». Цель: учить находить другое применение предметам, исходя из их свойств, внешних качеств. Знакомство с ресурсами.	Гномик знакомит детей с новой игрой в «Ресурсы» с табуреткой: чем она может быть, на что похожа?	Гном, табуретка.
	«Маша-растеряша». Цель: учить находить предметы-заместители. Знакомство с ресурсами.	Воспитатель берет на себя роль Маши-растеряши: Ой! Дети спрашивают: Что с тобой? Воспитатель: Потеряла. Дети: Что? Воспитатель: Шкаф. Куда мне теперь складывать вещи? Дети предлагают, как выйти из этой ситуации.	Гном.
	«Маленькие человечки». Цель: учить составлять модели мебели, анализировать. Знакомство с различными состояниями веществ.	Воспитатель называет мебель, ее части, а дети изображают, какие человечки там живут.	

	«Волшебник» Цель: учить вживаться в образ.	Гномик предлагает поиграть в «Волшебника»: он превращает детей в мебель, а дети рассказывают, о чем «думает» мебель.	
	«Уголок» Цель: Знакомство с уголком, направлением впереди, сзади, справа, числом и цифрой 1, понятием «много».	Гномик приносит на занятие Уголок, предлагает поиграть с ним в прятки: Уголок прячется, а дети его ищут на себе, на руках, ногах, туловище, на столе, стуле, шкафу... Гномик предлагает поиграть с ним в игру «Иди туда, куда скажу я», он называет направление, а дети занимают это место.	Гном, макет уголка
Посуда.	«Волшебная лесенка». Цель: знакомство с назначением посуды. Познакомить с системным оператором времени, функции. Знакомство с ИКР.	Прилетел в гости Карлсон, его надо угостить чаем с вареньем, что для этого нужно? Карлсон не знаком с посудой, ребята ему объясняют, воспитатель, используя иллюстрации, дополняет ответы детей, знакомя с «прошлым» человека, его посудой, ее назначением и «настоящим». Вместе с Карлсоном «делают» посуду на чайную, столовую, кофейную и кухонную. Представляют, какой будет кухонная посуда в «будущем», используя «волшебное слово» - «сама».	Кукла Карлсон, иллюстрации о жизни древнего человека, наборы чайной, кофейной, столовой, кухонной посуды.
	«Хорошо-плохо» Цель: познакомить с материалом, из которого изготовлена посуда. Видеть положительные и отрицательные свойства материала.	Кукла Таня пригласила Ваню в гости. Они решили играть на кухне в игру «Хорошо - плохо»: Таня называет положительные свойства материала из которого изготовлена посуда, а Ваня - отрицательные.	Куклы Таня, Ваня, посуда стеклянная, глиняная, деревянная, фарфоровая, металлическая, берестяная, хрустальная.
	«Ресурсы» Цель: учить анализировать свойства посуды. Продолжать знакомство с ресурсами, развивать воображение.	В гости к ребятам приходит Незнайка, которому скучно только есть и готовить пищу, используя посуду, и вместе с ребятами он играет в «Ресурсы» посуды, используя ее в различных сферах жизни.	Кукла Незнайка, посуда.
	«Волшебная лесенка» - чайник. Цель: продолжать учить видеть части предмета, частью чего он является, его «прошлого», «будущее». Учить составлять СО по структуре.	Опять в гости прилетел Карлсон со своим чайником, хвастается, что уже все знает о посуде, больше, чем дети. Воспитатель предлагает сыграть в «Волшебную лесенку» и проверить так ли это. (по структуре).	Кукла Карлсон, чайник, доска с мелом.

Труд повара. Пища.	Сказка Чуковского «Федорино горе». Цель: помочь найти противоречие, как его решила Посуда, Федора, как можно было решить по другому. Видеть противоречия, их решения.	Воспитатель знакомит детей со сказкой К.Чуковского «Федорино горе». - Почему посуда ушла от Федоры, что она хотела? Как Посуда наказала Федору? (Посуда хотела служить Федоре, чтобы жарить, печь...и не хотела, потому что ...) - Что хотела Федора: Как она исправилась? (Федора хотела пользоваться посудой, но не хотела ее мыть) - Как можно было помочь Федоре исправиться?	Книга Чуковского «Федорино горе».
	«Один-много» Цель: закрепить число и цифру «1» и понятие «много», формы «круг», «овал».	В гостях куклы Таня и Ваня. Предлагают ребятам с ними поиграть на кухне, находя «один» предмет и «много».	Куклы Таня, Ваня, посуда кукольная.
	«Расставь посуду» . Цель: продолжать знакомство с направлениями: впереди, сзади, справа.	Накрыть на стол, выполняя словесные указания.	Набор посуды.
	«Волшебная лесенка». Цель: познакомить с историей профессии повара, с необходимыми качествами и умениями повара. Рассмотреть повара в СО по структуре.	Предварительно сходить на экскурсию на кухню доу. Предложить рассказать Гномику о том, что видели на кухне. Ответить на вопросы Гнома: - Зачем нужен повар? - Кто раньше варил людям еду? - Кто дома Повар? (Если дети затрудняются, воспитатель напоминает о древнем человеке, его посуде, пище, использует иллюстрации, дополняет ответы детей) Воспитатель предлагает поиграть с поваром на «Волшебной лесенке», обращает внимание на отличие от «просто человека», его знания рецептов, умение обращаться с продуктами и кухонной посудой, плитой.	Кукла Гном, иллюстрации о жизни первобытного человека, доска, мел.
	«Дразнилка». Цель: развивать словотворчество. Учить анализировать свойства и назначение объекта. ТРИЗ.	В гостях у ребят кукла Повар, предлагает поиграть в слова, придумать новое ему название - имя.	Кукла Повар.
	«Хорошо-плохо». Цель: расширить знания детей о профессии повара. Учить видеть положительные и отрицательные стороны профессии.	Кукла Повар играет с ребятами в игру «Хорошо-плохо», находя в хороших ответах ребят плохое.	

Зима. Новый год.	«Маленькие человечки» - борщ. Цель: закрепить понятия продукты, блюдо, кухонная посуда. Продолжать знакомства с состояниями веществ: твердым, жидким, газообразным.	Воспитатель предлагает посмотреть кукле Повару, как дети умеют варить «борщ», с помощью маленьких человечков твердого, жидкого и газообразного веществ. Дети называют продукты, с помощью каких человечков они их изобразят и выстраивают модель борща.	
	Аппликация. Повар.(готовые детали). Цель: учить последовательно выполнять аппликацию человека. Использовать СО.	Воспитатель предлагает сделать подарок Повару - его портрет. Рассматривают варианты техники выполнения, вспоминают через «Волшебную лесенку» части повара, уточняют их последовательность приклеивания.	Кукла Повар, детали на каждого ребенка, принадлежности для аппликации.
	Математика. Закрепить понятия уголок, геометрические фигуры. Знакомство с частями суток.	Воспитатель предлагает Повару и детям поиграть на кухне в Математику. Повар называет предметы, продукты, которые ему необходимы в работе, а дети их геометрическую форму, ее части. Время приготовления пищи, а дети название приема пищи (наоборот).	Кукла Повар, иллюстрации на тему «Труд повара, пища».
	«Зимние бусы». Цель: расширить, систематизировать знания детей о зимних явлениях, показать зависимость изменений в живой природе от изменений в неживой. Продолжать знакомство с СО (время).	Воспитатель предлагает послушать мелодию «Вальс снежных хлопьев», представить портрет этого времени года. Показывает портрет Зимы, предлагает подарить ей Зимние бусы, каждая бусинка - зимнее явление, собирать бусинки-картинки надо от главной к ее результату. Дети определяют последовательность картинок и зависимость явлений (солнце, воздух, ветер, облака, снег, растения, деревья, лед, сугробы, насекомые, птицы, животные дикие и домашние, человек, зимние забавы).	Аудиокассета, портрет Зимы, иллюстрации-бусинки с изображением зимних явлений.
	«Хорошо-плохо». Цель: закрепить знания о зимних явлениях. Продолжать учить видеть противоречивые свойства в явлениях и предметах.	В гостях куклы Заяц и Волк, спорят, зима - это хорошо или плохо. Предлагают помочь детям им разобраться.	Куклы Зайца, Волка.
	«Волшебная лесенка» (математика). Цель: систематизировать знания о зиме. Развивать системное мышление.	Приходит к детям кукла Зима, говорит, что она волшебница, а какие волшебства она умеет делать, можно узнать в игре «Волшебная лесенка». Дети заполняют ступеньки иллюстрациями по структуре и времени.	Кукла Зима, иллюстрации с зимними, осенними, весенними явлениями, модель времен года.

	«Маленькие человечки». Цель: знакомить с различным состоянием воды. Познакомить с понятием «тепло» и его ролью на жизнь маленьких человечков.	Кукла Зима предлагает и им стать волшебниками: превратиться в снег, лед. Приходит Солнышко, что происходит с человечками? Наблюдают за таянием снега, затем его испарением, объясняют, изображают.	Кукла Зима, снег, лед, оборудование для опыта.
Домашние животные.	«Волшебная лесенка». Цель: систематизировать, расширить знания детей о домашних животных. Знакомить с системным оператором.	На занятие приходит кукла Незнайка, рассказывает о том, как отдыхал у бабушке в деревне, показывает игрушки животных, которых он там видел, предлагает поиграть с ними в «Волшебную лесенку», чтобы как можно больше узнать о них.	Куклы Незнайка, игрушки домашних животных, доска. Мел.
	«О чем я думаю». Цель: закрепить знания детей о домашних животных, их потребностями. Учить вживаться в образ. ТРИЗ.	Незнайка предлагает поиграть в игру «Где я был, вам не скажу, кого видел - покажу». Дети изображают животного по очереди, другие - отгадывают. Ребенок рассказывает, о чем он (животное) сейчас думал.	Незнайка, иллюстрации домашних животных.
	«Хорошо-плохо». Цель: расширить знания об особенностях жизни домашних животных. Видеть противоречия.	Игрушки-животные предлагают поиграть с ними: дети называют, что хорошего в том, что они это животное, а Животное, что в этом плохого.	Игрушки-животные.
	«Маленькие человечки». Цель: закрепить части тела животного. Упражнять в определении ф/состояния частей тела.	Приходит Незнайка, говорит о том, что очень скучает без своих друзей - домашних животных. Дети решают, как ему помочь, составляют модели домашних животных.	Незнайка.
	«Фантастическое животное». Цель: закрепить названия частей тела животного. Развивать воображение.	Всех животных сложно содержать в городе в друзьях Незнайки, как решить эту проблему? Можно придумать нового животного, взяв «части» разных животных. «Собирают» фантастическое животное с помощью фланелеграфа.	Незнайка, игра-фланелеграф «Фантастическое животное».
	«Дразнилка». Цель: развивать интерес к слову. Упражнять в определении функции	Детям приходит по почте письмо, где бабушка с дедушкой просят помочь выбрать имена для своих домашних животных. Дети придумывают новые клички, опираясь на функциональные особенности животных.	Письмо, иллюстрации домашних животных.
	Рисование. Домашнее животное. Цель: закрепить части тела, характерные особенности. Использовать СО.	В гости приходит любое дом. животное, просит нарисовать его. Дети определяют части тела, последовательность изображения, используя «Волшебную лесенку».	Игрушка домашнего животного.
	Математика. Находить число 1, 2 у животного, определять расположение частей тела: впереди, сзади, справа, слева, закрепить геометрические фигуры.	На занятие по математике приходит животное просит его «посчитать». Дети считают его части, определяют их формы, соотносят расположения.	Игрушка домашнего животного.

	«Теремок» Цель: учить находить общее среди домашних животных. Закрепить СО в ПС и НС.	Игра-драматизация «Теремок». Воспитатель определяет правило, по которому жильцов принимают жить в теремок. «В терем наш тогда ты попадешь, когда общее с нами найдешь».	Маски домашних животных
Жители леса. Животные жарких стран. Животные Севера.	Изучение тем проходит по аналогии с домашними животными.		
Северный край.	«Волшебная лесенка». Цель: дать представление о Севере, его расположению на Земле, природных условиях, богатстве края, историей освоения. Рассмотреть Север по структуре, во времени.	Приходит в гости на занятие Кукла Буратино, знакомится с ребятами, жалуется на холод, ребята объясняют это тем, что Буратино попал на Север. Тот просит как можно больше рассказать об этом крае, и ребята вместе с воспитателем с помощью «Волшебной лесенки» «шагают» по ступенькам вниз («части» Севера: расположение, климат, природа, полезные ископаемые) и вверх (Север - часть Земли..), затем в прошлое (в историю освоения, знакомство с коренными жителями Севера) и в будущее (каким будет этот край, когда ребята вырастут).	Кукла Буратино, иллюстрации, фотографии о Севере.
	«Наоборот». Цель: закрепить полученные представления. Учить видеть противоположные свойства, качества.	Кукла в одежде нганасан - Айога предлагает поиграть с Буратино: она называет слова, «живущие» на Севере, а Буратино с ребятами - слова-наоборот.	Кукла Айога в одежде нганасан, Буратино.
	Рисование. Украсим одежду. Цель: познакомить с орнаментом народов Севера. Развивать воображение.	Рассматривают ребята одежду Айоги, пытаются угадать, что обозначает орнамент, предлагают свои варианты.	Кукла Айога, материал для рисования, образцы орнаментов народов Севера.
	«Хорошо-плохо». Цель: закрепить и расширить полученные знания о Севере. Продолжать учить видеть противоречия.	Ребята помогают Буратине и Айоги в игре «Хорошо-плохо» находить в плохом хорошее и в хорошем плохое.	Куклы Буратино и Айога.

	«Маленькие человечки». Цель: различать свойства веществ. Продолжать знакомство с человечками твердых, жидких и газообразных веществ.	Буратино называет объекты, явления, которые ему запомнились на Севере, а ребята показывают, какие «человечки» там живут.	Буратино.
	Прием эмпатии. (олenenок). Цель: передавать чувства олененка, знания о его жизни в игровой ситуации. Вживаться в образ.	Буратино предлагает поиграть в оленят, найти себе маму, пожить с ней.	Буратино, запись пурги.
Наш город.	«Волшебная лесенка». Цель: расширить знания детей о городе, познакомить с биографией города, развивать фантазию. Развивать системное мышление, использовать СО по структуре и времени.	На занятие к ребятам попадает Тундровичок (ребенок старшей группы), предлагает подумать, где он живет. Говорит о том, что решил объехать свою тундру, да, наверное, заблудился, т.к. этого города здесь не было, дети через «Волшебную лесенку» знакомят Тундровичка с «частями» города (ПС), «частью» чего Норильск является (НС), его «прошлым», «будущим».	Ребенок старшей группы - Тундровичок, доска, иллюстрации о Норильске, фотографии.
	Математика. Цель: закрепить понятие «уголок», геометрические фигуры, направления. ТРИЗ.	Через фотографии города знакомят дети Тундровичка с геометрическими фигурами, направлением, «уголком» как частью фигур.	
	«Ресурсы». Цель: используя знания о Севере, развивать воображение. Знакомство с вещественно-полевыми ресурсами.	Тундровичок предлагает угадать на чем он путешествует, напоминает о животном мире Севера.	
	«Маленькие человечки». Цель: закрепить знания о состоянии веществ, характерных для северного города. Продолжать знакомство с ММЧ.	Чтобы Тундровичок не забыл Норильск, дети создают «фотографию» города из «маленьких человечков» твердого, жидкого и газообразного веществ.	
	«Хорошо-плохо». Цель: использовать знания о городе. Учить видеть противоречивые свойства.	Играют в игру: Тундровичок называет, что ему не понравилось в городе, а ребята доказывают, что в этом хорошего.	
Семья.	«Волшебная лесенка». Цель: познакомить с понятием «семья», ее членами, рассмотреть ее прошлое и будущее. Продолжать учить видеть составные части, будущее и прошлое объекта.	Воспитатель с детьми рассматривает семейные фотографии ребят, уточняют, что это - семья. Беседуют, для чего она нужна? Рассматривают на «Волшебной лесенке», чтобы ничего не упустить, ответить на все вопросы.	Семейные фотографии ребят, иллюстрации, доска.

	Математика. Цель: закрепить понятие о числах 1,2,3, пространственные отношения.	Рассматривая фотографии, закрепляют числа 1,2,3, пространственные отношения, временные.	Фотографии семьи.
	Рисование. Портрет папы (мамы). Цель: использовать СО. ТРИЗ.	Рассматривают «лицо» на «Волшебной лесенке», отмечают части, настроение, характер.	Иллюстрации, доска, принадлежности к занятию рисование.
	«Хорошо-плохо» Цель: закрепить полученные знания, формировать положительные нравственные качества. Учить видеть противоречия.	Воспитатель предлагает поиграть: что хорошего в том, чтобы жить семьей, что в этом плохого.	
	«Дразнилка» Цель: развивать словотворчество. Учить видеть функцию объекта.	Дети придумывают новые имена членам семьи, опираясь на их работу в семье.	
	«Волшебник». Цель: воспитывать положительные нравственные качества. Развивать фантазию.	Гном из страны ТРИЗ превращает ребят в Волшебников, они рассказывают о своих добрых делах, если бы... ..поменялись местами в семье с мамой (папой) Какой подарок сделали для мамы (папы).	Кукла Гном.
	«Что подумал(а) папа (мама)...». Цель: формировать положительные нравственные качества, заботливое отношение к родителям. Учить «вживаться» в образ.	Превратившись в маму (папу), чтобы они сказали дочке или сыну в различных житейских ситуациях...	Иллюстрации с различными ситуациями.

Транспорт.	«Волшебная лесенка». Цель: дать знания о истории возникновения транспорта, его функции. Познакомить с СО функции.	В гости прилетел Карлсон. Как он добрался, на чем? Зачем ему пропеллер? На что он похож? На чем еще можно летать? Зачем люди летают? На чем еще ездят? Перевозят грузы? На чем раньше люди ездили и перевозили грузы? Что изменилось? На чем будут ездить, плавать, летать? Что будет лучше? Чем этот транспорт плох? Что можно изменить?	Кукла Карлсон, игрушки: самолет, вертолет, ракета, корабль, лодка, катер, поезд, троллейбус, трамвай, велосипед, легковая машина, грузовая, «скорой помощи», «пожарная», мотоцикл, лошадь, вол, осел, верблюд, северный олень.
	Математика. Цель: закрепить понятие о числах 1,2,3, познакомить с числом 4, упражнять в определении направлений, нахождении уголка.	Рассматривают с воспитателем любой вид транспорта. Играют в «число»: что здесь только «одно», чего «два», «три». Знакомит воспитатель с числом 4. Предлагает поиграть в «направления»: Что впереди, сзади, слева, справа, сверху, снизу. Игра «Что больше?» «Что меньше?»	Транспортные игрушки.
	Аппликация. Транспорт. Цель: видеть составные части, их расположения, соотношения в размерах. Использовать знания СО. ТРИЗ.	Прилетает в гости Карлсон, говорит, что очень хочет ездить, а не летать. На чем можно ездить? Рассматривают на «Волшебной лесенке» составные части грузовой машины, частью чего она является. Выполняют аппликацию различных машин, дарят Карлсону.	Игрушка Карлсон, грузовая машина, материал для аппликации.
	«Волшебная лесенка». Цель: познакомить с составными частями транспорта. Продолжать учить составлять СО по структуре.	В гости к ребятам приходит Незнайка, спрашивает, что нового они узнали на занятиях. Просит и ему рассказать о транспорте. Дети вместе с воспитателем раскладывают различные виды транспорта на «Волшебной лесенке».	Кукла Незнайка, иллюстрации с различными видами транспорта.
	«Ресурсы». Цель: развивать воображение.	Как можно передвигаться, если нет машины? Перевозить грузы? Перебраться через реку? Перелететь? Как передвигаются животные, птицы, рыбы, насекомые, растения? Эти вопросы дети решают вместе с Незнайкой.	Кукла Гном.

	«Маленькие человечки». Цель: закрепить понятия о составных частях транспорта, их физ. состояниях. Продолжать знакомить с ММЧ.	Незнайка предлагает «построить» самим машину. Как это можно сделать? Перебирают все варианты, строят модель с помощью «маленьких человечков» жидкого, газообразного и твердого веществ.	Кукла Незнайка.
	«Волшебник». Цель: развивать фантазию, использовать полученные раннее знания.	На занятие приходит волшебник-Гном и «превращает» детей в различные виды транспорта, рассказывает ситуацию, в которую попал этот вид транспорта, предлагает рассказать, о чем он сейчас «думает, что говорит на своем транспортном языке» человеку?	Кукла Гном.
Домашние птицы.	«Волшебная лесенка». Цель: дать знания о домашних птицах, почему они так называются, какие они бывают. Знакомство с СО по структуре.	В гости к ребятам приходит цыпленок, он не знает кто он, кто его мама, расстроен, плачет. Дети рассказывают ему, кто он, кого еще называют домашней птицей, почему. Как заботится человек о домашних птицах.	Игрушка Цыпленок, иллюстрации о домашних птицах.
	«Дразнилка». Цель: развивать словотворчество. Продолжать учить определять функцию.	Дети предлагают развеселить цыпленка, поиграв в игру «Дразнилка»: называют функцию (работу) частей тела, характера и «изобретают» новое слово.	Игрушка Цыпленок.
	Математика. Цель: закрепить понятия о числах 1-4, упражнять в ориентировке в пространстве и во времени, величине.	Играют с цыпленком в Математику: называют, что у него в одном количестве, в двух, трех, четырех; называют, что справа, слева, впереди, сзади, сверху, снизу, что какой величины, кем он был раньше, сейчас, кем будет.	Игрушка Цыпленок.
	Рисование. Петушок. Цель: учить видеть составные части, их соотношения.	Цыпленок просит нарисовать, кем он будет в будущем. Дети определяют части, их соотношения, рисуют.	Игрушка Цыпленок, материал для рисования.
	«Волшебная лесенка». Цель: закрепить знания о птице. Учить составлять СО по структуре и времени.	В гости приходит утенок, потерялся. Дети решают ему помочь, предлагают сесть на ступеньку «Волшебной лесенке» и послушать кто он, что у него есть, как эти части называются; откуда он; кто его мама; где живут они, рядом с какими птицами, кто о них заботиться, кем он вырастет; какие у него будут части; где будет жить.	Игрушка Цыпленок.
	«На птичьем дворе». Цель: передавать полученные знания в игре. Учить вживаться в образ.	Воспитатель предлагает «пойти» вместе с утенком на птичий двор, показать, кого они там увидят, что птицы делают на дворе.	Игрушка Утенок, иллюстрации про утят.

	«Маленькие человечки». Цель: определять составные части и их физ. состояния. Учить составлять модель объекта.	Дети «дарят» утенку «фотографию» (модель) из человечков твердого, жидкого и газообразного веществ.	Игрушка Утенков.
	«Хорошо-плохо». Цель: развивать положительные нравственные качества. Продолжать учить видеть противоречия.	На занятие приходит гусь, очень грустный, говорит, что ему плохо живется на птичьем дворе. Дети предлагают назвать, что же ему там не нравится, находят в этом положительное.	Игрушка Гусь. (Ребенок старшей группы, кукла би-ба-бо)
	«Фантастическая птица». Цель: закрепить название частей птицы, развивать фантазию.	Незнайка предлагает ребятам придумать такую птицу домашнюю, какую еще никто не видел. Дети соединяют части разных птиц в одну, придумывают ей название, что она может делать.	Кукла Незнайка, части птиц, фланелеграф.
	«Теремок». Цель: учить анализировать. Видеть общее и различное, используя СО.	Воспитатель предлагает поиграть в «Теремок», определяют условие, по которому принимают птиц в теремок (назвать, что между птицами общего или чем они отличаются).	Шапочки-маски домашних птиц.
Зимующие птицы. Перелетные птицы.	Изучение тем идет по аналогии с Домашними птицами.		
Весна.	«Волшебная лесенка». Цель: расширить и систематизировать знания о весенних изменениях в природе. Продолжать учить составлять СО по структуре и времени.	В гости к ребятам приходит Медведь, который проснулся из-за того, что в его берлоге появилось много воды. Он не может понять: откуда она? Ребята говорят, что это растаял снег, потому что наступила весна. Медведь просит рассказать, что такое весна? Дети «сажают» весну на «Волшебную лесенку», называют ее «части» -признаки, опускаясь на нижнюю ступеньку, говорят о том, что весна_ часть времен года, поднимаясь на верхнюю ступеньку, говорят о том, какое время года было до весны (каким было время?), его признаки; каким временем года весна будет, его признаки.	Игрушка би-ба-бо Медведь, иллюстрации времен года.
	Рисование. Весна. Цель: передавать полученные знания в рисунках. Использовать СО.	Медведь просит нарисовать Весну для своих медвежат, чтобы в берлоге тоже расставить рисунки по ступенькам.	Игрушка Медведя, материал для рисования.

	Математика. Цель: закрепить представления о числах 1-4, продолжать учить ориентироваться в пространстве.	Воспитатель предлагает ребятам оказаться в лесу, где живет медвежонок. Дети с медвежонком создают макет леса, вспоминая числа, направления, величину.	Медвежонок, лесные звери, птицы, насекомые, веточки деревьев, гербарий.
	«Хорошо-плохо». Цель: развивать наблюдательность. Учить видеть противоположные качества.	Медвежонку не нравится, что пришла весна, он называет почему, а ребята находят в этом положительные качества.	Медвежонок.
	«Маленькие человечки». Цель: учить составлять модель ручейка. Закрепить знания о физ. состоянии объектов.	Ручеек дети создают через модель, вспоминая, что есть в ручейке, человечки каких веществ живут в этих частях, сами изображают этих человечков.	Медвежонок.
	«Дразнилка» Цель: развивать словотворчество. Упражнять в определении функции.	Медвежонок говорит, что нашел в лесу корзинку с разными предметами, но не знает для чего они. Воспитатель предлагает поиграть с ними в игру «Дразнилка», подразнить эти предметы.	Игрушка Медвежонок, корзинка с предметами.
	«Маша-растеряша». Цель: учить находить выход из сложившейся ситуации. Учить определять функцию предмета, что ее заменит.	Медвежонок говорит о том, что потерял зонтик, а на улице дождь. Что же ему делать? Дети придумывают, как помочь медведю.	Медвежонок.
Комнатные растения.	«Волшебная лесенка». Цель: дать понятие о комнатных растениях, их названиях, частях, пользой, условиями роста.	Воспитатель говорит о том, услышала сегодня странный разговор, это разговаривали наши растения. О чем они говорили? Для чего они нужны? Что есть у комнатных растений? Где можно найти ответы на все вопросы? Вместе с ребятами рассматривают цветы на «Волшебной лесенке».	Комнатные растения, доска, мел.
	«Дразнилка». Цель: развивать словотворчество, применять знания. Продолжать учить определять функцию.	На занятие приходит Незнайка, дети рассказывают ему о комнатных растениях. Незнайка предлагает дать новые «имена» растениям, вместе с ребятами играет в «Дразнилку».	Кукла Незнайка.
	Математика. Цель: закрепить понятия о числах 1-4, познакомить с числом 5, упражнять в ориентировки в пространстве, в определении геометрических фигур, величине.	Дети вместе с Незнайкой «находят» математику в цветах: количество, знакомятся с числом 5, расставляют цветы, указывая направление, определяют величину растений, форму листьев, цветов, стебля.	Кукла Незнайка, комнатные цветы.

	Лепка. Цель: закрепить название составных частей. Использовать СО.	Незнайка предлагает работать скульптором, лепить любимое растение, вспомнив его составные части.	Кукла Незнайка, материал для лепки.
	«Хорошо-плохо». Цель: закрепить полученные знания, находить новое. Учить видеть противоречия.	В гости к детям приходят Таня и Ваня. Тане нравятся комнатные растения, а Ване нет. Предлагают поиграть в игру «Хорошо-плохо».	Куклы Таня и Ваня.
	«Маленькие человечки». Цель: составлять модель объекта. Закрепить понятия о физ. состоянии веществ.	Незнайка приносит волшебные очки, через которые видно, какие человечки живут в частях растения, предлагает угадать, что он увидел. Дети отгадывают, строят модель комнатного растения.	Кукла Незнайка, очки.
	«Фантастическое растение». Цель: закрепить знания о частях растения, их названия. Познакомить с МФО.	Незнайка рассказывает, что в Солнечном городе растут совсем не такие цветы, их придумывают жители города, предлагает ребятам тоже создать свои цветы, соединяя части разных растений, воспитатель помогает зарисовать их.	Кукла Незнайка, бумага, фломастеры.
	«Теремок». Цель: закрепить знания о частях растений, их общих и различных качеств. Использование СО.	Незнайка играет с ребятами в теремок, принимая жить те растения, которые назовут, что между ними общего (чем отличаются).	Кукла Незнайка, иллюстрации комнатных растений.
Дерево. Кустарники. Травы.	Знакомство с темами по аналогии с темой «Комнатные растения».		
Насекомые.	«Волшебная лесенка». Цель: познакомить с насекомыми, их разновидностями, местами обитания. Продолжать учить использовать СО.	В гости к ребятам приходят Таня и Ваня, приносят фотографии насекомых, ребята их рассматривают, называют известных им, Таня и Ваня рассказывают, где они их встретили, предлагают разделить все фотографии по определенным общим признакам.	Куклы Таня, Ваня, фотографии насекомых.
	«Хорошо-плохо». Цель: развивать умение обосновывать свой ответ. Продолжать знакомить с противоречиями.	Таня рассказывает, чем ей понравились насекомые (дети продолжают ее рассказ), а Ваня рассказывает, что ему не нравится (дети продолжают его высказывания).	Куклы Таня, Ваня, фотографии насекомых.
	Рисование + Математика. Цель: определять составные части, их расположение, размеры, форму.	Куклы Таня и Ваня говорят, что приглашены на день рождения к Мухе-Цокотухе. Предлагают детям нарисовать ее портрет, рассматривая ее части, считая их, определяя расположение частей, их форму, размеры.	Куклы, материал для рисования.

Чтение сказки К.Чуковского «Муха Цокотуха». Цель: продолжить знакомство с насекомыми, формировать положительные нравственные качества. Учить находить выход из создавшего положения.	Муха-Цокотуха благодарит ребят за подарки-рисунки, предлагает послушать, что произошло на ее празднике. Просит подумать, как же ей можно было еще спастись от паука. Дети предлагают свои варианты.	Игрушка Муха, книга Чуковского.
«Волшебная лесенка». Цель: закрепить и расширить знания о насекомых. Составлять СО по структуре и времени.	Дети предлагают поиграть с Мухой в «Волшебную лесенку», где рассказывают о ее частях, частью чего она является, кем была раньше, какой будет в будущем.	Игрушка Муха, доска, мел.
«Хорошо-плохо». Цель: дать понятие о целесообразности мира. Видеть в отрицательном положительное и наоборот.	На занятие приходит Знайка, спрашивает ребят, нравятся ли им насекомые, чем не нравятся? Дети рассказывают, а он находит в плохом хорошее, показывая целесообразность мира.	Кукла Знайка.
«Наоборот». Цель: учить объяснять свое мнение. Учить находить противоположные качества по структуре, по функции и по времени.	Знайка предлагает поиграть в игру «Наоборот»: он называет насекомое, а ребята находят ему противоположное (по цвету, размеру, способу передвижения, «полезности» для человека...).	Кукла Знайка.
«Теремок». Цель: учить анализировать. Учить использовать СО.	Муха-Цокотуха приглашает к себе в теремок тех, кто назовет, что с ней общего имеет.	Игрушка Муха, иллюстрации с насекомыми.
«РВС». Цель: развивать воображение.	Гном рассказывает о своих чудесах и предлагает представить и показать, что из этого получилось (увеличивал и уменьшал насекомых в размере, в количестве, в оценке значимости для людей).	Игрушка Гном.
«Маленькие человечки». Цель: закрепить и расширить знания о частях тела насекомых, их физ. состояниях.	Знайка приносит очки волшебные, которые ему подарил Незнайка, просит объяснить, в чем их волшебство. Дети показывают то, что можно увидеть, глядя на насекомого через эти очки.	Кукла Знайка, очки.
«Фантастическое насекомое». Цель: закрепить части насекомых, названия, виды. Развивать воображение.	Знайка просит составить новое насекомое, используя части разных насекомых, которые все перемешались.	Кукла Знайка, фланелеграф, части насекомых.
«Волшебная лесенка» . Цель: познакомить, расширить знания о рыбах. Продолжать учить видеть объекты в системе.	В гости приходит золотая рыбка. Спрашивает, что дети знают о ней.	Аквариум с золотой рыбкой.

Рыбы.	«О чем я думаю...». Цель: расширить знания детей о рыбах. Учить вживаться в образ.	Золотая рыбка превращает детей в рыб, предлагает рассказать, что они чувствуют, о чем думают.	Аквариум с золотой рыбкой.
	Математика. Цель: закрепить понятия о числах 1-5, продолжать учить ориентироваться на плоскости, во времени.	Воспитатель приносит на занятие иллюстрацию подводного мира. Рассматривают с ребятами, используя познания математики: количество, ориентировку на плоскости, время, размер.	Иллюстрация подводного мира.
	Аппликация. Цель: закрепить понятия о частях тела рыбы, о подводном мире. Учить использовать СО.	Воспитатель приносит на занятие лист бумаги с изображением подводного мира без рыб. Чего не хватает? Предлагает исправить работу, вспомнив части рыбы.	Иллюстрация подводного мира без рыб, материал для аппликации.
	«Волшебная лесенка». Цель: расширить знания детей о мире рыб	На занятие прилетает Карлсон, спрашивает, что у них нового, просит рассказать все, что дети знают о рыбах. Дети с помощью «Волшебной лесенки» рассказывают части рыбы, где она живет, часть чего она, какой была раньше, части икринки, частью чего были эти икринки, что будет с ней, рыбкой в будущем хорошего или плохого.	Кукла Карлсон, доска, мел.
	«Хорошо-плохо». Цель: учить делать выводы. Видеть противоречия.	Карлсон говорит, что он не хотел бы быть рыбкой. Дети отгадывают, почему, объясняя свое мнение, находят и хорошее и плохое.	Кукла Карлсон.
	«Фантастическая рыба» . Цель: учить подбирать слова существительные, прилагательные. Развивать фантазию, знакомить с МФО.	Карлсон предлагает придумать новую рыбу, показывает предметы, которые у него в рюкзаке, дети находят к ним слова-прилагательные. Карлсон записывает их на доске и «приклеивает» к новой рыбке. Предлагает детям закрыть глаза, представить рыбу с этим качеством и рассказать для чего она такая, как выглядит, что умеет делать...	Кукла Карлсон, рюкзак с предметами, доска, мел.
	«Маленькие человечки». Цель: закрепить знания о частях рыбы. Упражнять в определении физ. состояния.	Карлсон предлагает подумать, какую рыбу нельзя поймать. Составляют модель рыбы из человечков твердого, жидкого и газообразного веществ.	Кукла Карлсон.
Лето.	Волшебная лесенка». Цель: расширить и систематизировать знания детей о лете. Продолжать знакомить с СО.	В гости к ребятам попадает Дед Мороз. Просит ребят рассказать. Что такое лето. Дети раскладывают лето на ступеньках «Волшебной лесенки», называя части-признаки лета, часть чего оно является, какое время было до лета, его признаки, какое время будет после, признаки осени.	Воспитатель в костюме Деда Мороза, иллюстрации времен года.

	«Хорошо-плохо» Цель: учить обосновывать свой ответ, слышать других детей. Продолжать учить видеть противоречие, высказывать свою точку зрения.	Дед Мороз говорит, что не может понять, что лучше: зима или лето? Что летом хорошего, что плохого. Ребята обосновывают свой ответ.	Дед Мороз.
	Рисование. Платье для Лета. Цель: закрепить знания о лете, его приметах. Продолжать знакомить с СО.	Дед Мороз просит нарисовать лето в его летнем платье, чтобы глядя на это платье, он не с каким временем года его не спутал. Дети рисуют, используя СО.	Дед Мороз, материал для рисования.
	«Дразнилка» Цель: учить подбирать слова-действия. Развивать словотворчество.	Дед Мороз играет с детьми в игру, придумывая имена лету, исходя из его признаков, функций.	Дед Мороз.
	«Маша-растеряша» Цель: учить находить выход из проблемной ситуации. Продолжать знакомить с функцией и ресурсами.	Дед Мороз говорит, что потерял Панамку, что ему теперь делать, ведь на улице жарко печет солнце, он растает. Ребята предлагают, как выйти из этой ситуации.	Дед Мороз.
Диагностика			
Всего: 28 тем+диагностика			

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН «ТЕХНОЛОГИИ ТВОРЧЕСТВА - ТРИЗ»

Второй год обучения (4-5 лет)

Тема недели	Игры, игровые задания	Примерное содержание ключевых моментов	Материал
Хлеб	«Хорошо-плохо» Цель: учить находить в хороших качествах плохое, а в плохих – хорошие. Видеть противоречия.	Вспомнить с детьми, что это за страна ТРИЗ, в какие игры играют там дети, почему, кто их познакомил с этими играми. Сообщить тему недели. Предложить поиграть в игру, где девочки будут называть, что хорошее есть в хлебе, а мальчики находить в этих качествах плохое.	Гном, хлеб.
	«Волшебная лесенка» Цель: учить видеть: из чего состоит хлеб, где его можно встретить (то же в прошлом, в будущем). Через системный оператор учить находить необходимые знания.	Рассмотреть хлеб на ступеньках лестницы. СН.- Его части сейчас. Он часть чего? СП- Кем был (тесто, зерно)? Его части? Часть чего? СБ- Что будет с хлебом? Его части? Он часть чего?	Начертить на доске системный оператор из 9-ти экранов, хлеб, колоски, мука, тесто, сухарик, иллюстрации поля, элеватора, хлебопекарни, хлебного магазина, машины, завтрак в д/с...
	Составление рассказа по репродукции картины «Рожь». (Фантастического содержания) Цель: учить выделять объекты картины, устанавливать связи между ними, использовать различные анализаторы, «путешествуя» по картине, вживаться в объекты; грамматически правильно оформлять предложение.	1. Познакомить с репродукцией. 2. Игра «Дели!» - называем объекты картины, схематически фиксируем в кружочках на доске. 3. Игра «Давай!» - соединим два кружочка на доске, объясним, почему и как связаны между собой эти объекты. 4. «Войдем в картинку» - рассказываем о полученных ощущениях. 5. События предшествующие и последующие. 6. Выбираем объект и описываем картинку с его точки зрения (дерево, колос, солнце, земля, трава)	Репродукция картины «Рожь», колоски, доска, мел.
	«Маленькие человечки». Цель: продолжать учить составлять модель хлеба, упражнять в работе с ПС. Находить знания о составе теста.	Вспомнить с детьми, что это за страна ТРИЗ, в какие игры играют там дети, почему, кто их познакомил с этими играми. Сообщить тему недели. Предложить поиграть в игру, где девочки будут называть, что хорошее есть в хлебе, а мальчики находить в этих качествах плохое.	Гном, хлеб.

	Задача. На урожай в поле нападают птицы и съедают семена. Помогите защитить семена от птиц. Цель: знакомить с алгоритмом решения изобретательской задачи.	Выделить два конфликтующих объекта. - «Хорошо-плохо» для каждого объекта. - Сформулировать противоречия. - По каждому противоречию определить ИКАЭР. - Рассмотреть ресурсы. - Выбрать самые эффективные.	Иллюстрации. Мел, доска, гномы.
	«Дразнилка» Цель: продолжать учить придумывать слова, используя слова-действия + суффикс. Определять функцию.	Показываю иллюстрацию осеннего леса. Что в нем хорошего? Что он умеет делать? Предлагаю соревнования «Кто больше придумает новых слов»? Раздаю фишки.	Иллюстрация леса. Фишки за каждое новое слово.
	«Волшебная лесенка» Цель: продолжать учить видеть части леса, частью чего он является, что с ним было раньше и что будет позже. Продолжать знакомить с системным оператором.	Что такое – лес? В какой игре мы получим много знаний о лесе? Рассматривают его по структуре: Части леса: деревья, кустарники, травы, грибы, насекомые, птицы, звери, люди... Лес часть чего: всех лесов, всех растений, часть Земли... Его прошлое: семена деревьев... Его будущее: новые, молодые саженцы, дома, мебель, лодки...	Иллюстрации.
Осень в лесу	Придумывание сказки «Осень в лесу». Цель: учить создавать сказки, построенные на решение противоречия, развивать связную речь, воображение.	Дети, кто пишет сказки? Как вы думаете, что для этого нужно? Вы сможете сочинить? Наш Гном из страны ТРИЗ рассказывал мне, что дети в этой стране придумывают сказки, шагая по ступенькам. Вы хотите попробовать? 1. Определим тему. (Осень в лесу) 2. Где будет проходить сказка (в лесу). 3. Сколько главных героев бывает в сказке? (два. Напоминаю модель сказки – Волшебный треугольник) 4. Один герой у нас уже есть – Осень, с каким вторым героем в лесу она может поспорить? (с Летом) 5. Почему у них возникла ссора? (Лето не хочет уступать свое место править природой Осени) 6. Какие ресурсы есть у Осени, какое Волшебство поможет решить спор? Теперь по каждой ступеньке составим предложение (можно записывать на магнитофон, лист бумаги, изображать схемой предложения)	Гном, иллюстрации с изображением лета, осени, модель сказки – треугольник, запись предложений сказки.

Осень в саду и огороде.	«Наоборот» Цель: находить объекты противоположные по структуре, функции, времени. Развивать умение сравнивать, анализировать.	Показываю иллюстрацию осеннего леса. Предлагаю соревнования «Кто больше найдет противоположностей»? Раздаю фишки.	Иллюстрация леса. Фишки за каждое новое слово.
	Задача. Раньше мед собирали с ульев, которые были на деревьях в лесу. Но этим медом лакомился и медведь. Как быть? Цель: продолжать учить работать по алгоритму.	Выделить два конфликтующих объекта. - «Хорошо-плохо» для каждого объекта. - Сформулировать противоречия. - По каждому противоречию определить ИКАЭР. - Рассмотреть ресурсы. - Выбрать самые эффективные.	
	«Теремок» Цель: учить находить общие свойства. Развивать умение сравнивать, анализировать.	В лесу будут жить те деревья, которые назовут, что между ними общего.	Иллюстрации деревьев.
	«Хорошо-плохо» Цель: учить видеть в хороших свойствах овоща и фрукта, ягодах плохое и наоборот. Продолжать знакомить с противоречиями.	Соревнование между двумя командами. Одна команда называет в данном предмете плохое качество, другая – в этом качестве хорошее; затем меняются ролями.	Овощи и фрукты, ягоды.
	«Загадочный мешочек». Цель: учить определять форму, величину, цвет, вкус, запах овощей и фруктов, используя своих «помощников», развивать фантазию детей, применяя предметы не по назначению, учитывая их качества. Знакомство с ресурсами.	Гном принес с собой «Загадочный мешочек» и предлагает поиграть: Отгадай что это? (по запаху, на ощупь, по вкусу, по цвету). Что такое же? Как с ним можно поиграть? На что похож?	«Чудесный мешочек», фрукты, овощи, ягоды, Гном.
	«Волшебная лесенка» - сад. Цель: рассмотреть сад во временных изменениях по функции. Продолжать знакомить с системным оператором по функции.	Зачем человеку сад? Какого его назначение, его функция? Давайте рассмотрим его назначение на Волшебной лесенке (в прошлом, в будущем).	Иллюстрации, связанные с работой, результатами работы в саду.

	Составление фантастического рассказа «Осень в саду» (по плану воспитателя) Цель: учить придумывать фантастический рассказ, используя план воспитателя, закрепить знания об осенней поре в саду, о деятельности человека, развивать связную речь.	1. Сообщение темы занятия. 2. Как выглядит Осень? Что волшебного может делать Осень в саду? 3. План рассказа: - Кто такая Осень, какая она. - Как попала Осень в сад. - Что она увидела и как изменила. - Чем все закончилось.	Иллюстрации об осени в саду.
	«Фантастическое дерево». Цель: развивать воображение через метод фокальных объектов.	Карлсон предлагает придумать новое дерево, показывает предметы, которые у него в рюкзаке, дети находят к ним слова-прилагательные. Карлсон записывает их на доске и «приклеивает» к новому дереву. Предлагает детям закрыть глаза, представить дерево с этим качеством и рассказать для чего оно такое, как выглядит.	Кукла Карлсон, предметы.
	Задача. Как привлечь синиц в сады, на деревьях которых вредители – плодожорки? Цель: видеть противоречие, формулировать ИКАЭР, использовать ресурсы.	Выделить два конфликтующих объекта. - «Хорошо-плохо» для каждого объекта. - Сформулировать противоречия. - По каждому противоречию определить ИКАЭР. - Рассмотреть ресурсы. - Выбрать самые эффективные.	Доска, мел.
Осень	«Хорошо-плохо» Цель: находить в осенних признаках «хорошее» и «плохое». Продолжать учить формулировать противоречия.	Соревнование по рядам: называть хорошее в осенних признаках, и в этом - плохое.	Фишки
	« Волшебная лесенка» - осень. Цель: систематизировать временные понятия. Продолжить знакомство с системным оператором времени.	Какая игра сможет больше всего рассказать об Осени? Давайте «посадим» Осень в серединку на ступеньку и поиграем с ней.	Доска, мел, иллюстрации осени, лета, зимы.

	Составление загадок об Осени.	Предложить детям придумать загадки на осеннюю тему, зарисовать их и загадать вечером родителям. Определяем осенние слова, про которые будем придумывать загадки. Вспоминаем модель загадки по структуре: - На что похожа? - Чем от него отличается? По функции: - Что делает? - Что делает так же?	Иллюстрации, связанные с осенней тематикой, доска, мел, листы бумаги, цветные карандаши.
	Подбор рифмованных слов. Цель: вспомнить модель составления загадки, учить подбирать сравнения по структуре, по функции, познакомить с рифмой, развивать образную связную речь.	Найти рифмующие картинки (пару, кто с кем дружит по звучанию)	
	«Без чего не бывает» Цель: Закрепить части системы, надсистемы, подсистемы.	Соревнования между девочками и мальчиками.	Фишки, иллюстрации
	Задача. Как защитить огород от ворон? Цель: работать по алгоритму.	Выделить два конфликтующих объекта. - «Хорошо-плохо» для каждого объекта. - Сформулировать противоречия. - По каждому противоречию определить ИКАЭР. - Рассмотреть ресурсы. - Выбрать самые эффективные.	Доска, мел.
Одежда, обувь.	«Хорошо-плохо». Цель: учить находить в хорошем плохое, а в плохом - хорошее. Продолжать знакомство с противоречиями.	Воспитатель предлагает разделить на две команды: одежда и обувь, провести соревнования. 1) Кто больше назовет своих предметов. 2) Что в них хорошего? 3) Что плохого?	Фишки, доска, мел, карточки, иллюстрации с одеждой, обувью.
	«Волшебная лесенка» - портной (сапожник). Цель: продолжать учить находить «части» работы, «частью» какой работы она является, как и из чего она появилась, что с ней будет в будущем. Продолжить знакомство с системным оператором.	1) Кто быстрее заполнит «ВЛ»-функции. 2) Рассказ «Моя любимая...», используя Спр-С-ПС-Сб. 3) Почему он волшебный. 4) «Дразнилка» 5) «Если у вас нету...»	

	Составление рифмованных строчек. Цель: учить составлять рифмованные строчки по заданному словосочетанию, определять слово, к которому надо подобрать рифму, поощрять детское творчество.	Предложить новую игру «Жил – был», дополняя фразу рифмованным словом. ПР: «Жила-была шапка красная, и была она ...» «Жил – был пояс, и был он похож на ...» «Жил – был сапог, и был он похож на ...» «Жила – была рубашка, и была она похожа на ...» Предложить представить полученные сравнения.	Иллюстрации одежды, обуви.
	Задача. Красное платье портной шьет красными нитками, синее – синими...А как быть с разноцветным?	Выделить два конфликтующих объекта. - «Хорошо-плохо» для каждого объекта. - Сформулировать противоречия. - По каждому противоречию определить ИКАЭР. - Рассмотреть ресурсы. - Выбрать самые эффективные.	Доска, мел.
Детский сад	«Волшебная лесенка» - детский сад. Цель: систематизировать знания детей о том, кто работает в саду, частью чего он является, какими были раньше, какими будут в будущем д/сады. Получать необходимые знания через СО структуры.	Рассказ воспитателя о детях в других странах. Предложить рассказать им о своем д/садике. Как это лучше сделать? Рассматривать одновременно структуру (части) и функцию (назначение). Подумать, всегда ли были детские сады? Рассмотреть иллюстрацию первобытных людей. Что изменится в будущем? Что плохого «уйдет», что хорошего «прибавится»?	Иллюстрации первобытных людей, с профессиями детского сада.
	«Хорошо-плохо» Цель: учить видеть необходимость и обоснованность выполнения правил в детском саду. Упражнять в нахождении противоречий.	Что нравится в детском саду? Почему? Что не нравится? Почему? Какие правила в детском саду чаще нарушают? Какие труднее всего выполнять? Почему?	Иллюстрации с ситуациями из жизни детей в д/саду.
	Ш.Перро «Красная Шапочка» 2. Составление загадки сказки. Цель: учить моделировать сказку, подбирать заместители, обосновывая ответ, развивать способность кодировать основную сюжетную идею сказки, используя модель.	Составить загадку для родителей про «Красную Шапочку», используя модель, с которой знакомит Гном: - кодирование объекта (он, она, они, некто, некоторые, кое-кто...) - его действия (что делал, что делает, что будет делать...) - следствие (что получилось) из этого действия (для одного объекта, для группы...)	Иллюстрации к сказке

	Составление окончания рассказа на сказочную тему. Цель: учить придумывать окончания рассказа, развивать воображение детей используя приемы фантазирования (увеличение – уменьшение, оживление, наоборот), учить грамматически правильно составлять предложения.	1. Сегодня мы будем придумывать сказки про наш детский сад. Я буду начинать, а вы – продолжать. 2. Жил – был детский сад «Веселые человечки». Однажды, когда дети пришли утром в группу, то увидели, что все игрушки стали большими, как настоящие: мишки – как большие медведи, зайцы – как настоящие зайцы, куклы – ростом с самих ребят, а машины – самых настоящих размеров... (Как дети стали играть? Почему так произошло? Чем все закончилось?) 3. Однажды что-то случилось с детским садом, он стал маленьким – маленьким, и все в нем стало маленьким. (Что стало с детьми? Воспитателями? Как быть родителям? Для кого такой детский сад? Почему он стал таким? Чем все закончилось?) 4. Однажды все игрушки стали живыми... 5. В детский сад стали ходить мамы и папы, а дети пошли на работу. Выбор темы по желанию воспитателя.	Иллюстрации детского сада.
Мебель	«Хорошо-плохо». Цель: учить находить плохие и хорошие качества мебели. Знакомство с противоречиями.	Сообщить тему недели через набор картинок. Чем она хороша? Что в ней плохого?	Набор картинок с мебелью.
	«Волшебная лесенка». Цель: учить анализировать, видеть части мебели, частью чего он является, как ее изготовили, что с ней будет в будущем, решать противоречие. Знакомство с мебелью через системный оператор.	Рассмотреть Мебель на волшебной лесенке. Ее части (стол, стул, кровать...). Она часть чего? (дома, магазина, всех вещей...). Ее прошлое (дерево, камень, не было ее...). Ее будущее? Что плохое уберут люди, что хорошее добавят?	Доска, мел, иллюстрации

	Продолжить рассказ воспитателя по биному «шкаф + пес» Цель: закрепить части рассказа, развивать связную речь, развивать фантазию.	Сегодня я хочу прочитать вам удивительную историю, которая произошла с самым обыкновенным шкафом и псом. «В одном доме жил самый обыкновенный пес и стоял самый обычный шкаф». Ребята, здесь дальше слова стерты, написаны только отдельные фразы. Давайте попробуем догадаться, что произошло потом, и чем все закончилось. «Пес в шкафу». «Пес на шкафу». «Пес под шкафом». «Пес над шкафом». «Пес за шкафом». «Шкаф в песике». «Шкаф на песике». «Шкаф под песиком». «Шкаф над псом»...	Иллюстрации шкафа и пса.
Посуда	«Волшебная лесенка». Цель: продолжить знакомство с назначением посуды. Познакомить с системным оператором времени, функции. Знакомство с ИКР.	Сообщение темы через загадки. Предложить узнать новое о посуде через Волшебную лесенку функции (назначения) и времени. Помочь через наводящие вопросы найти ресурсы человеку прошлого и будущего для изготовления и назначения посуды.	Различные виды посуды. Материал, из которого она изготовлена.
	«Хорошо-плохо» Цель: познакомить с материалом, из которого изготовлена посуда. Видеть положительные и отрицательные свойства материала.	Предложить сформулировать положительное и отрицательное свойства определенного качества посуды одновременно.	Различные виды посуды. Материал, из которого она изготовлена.
	Придумывание рассказов о своей любимой посуде. Цель: учить составлять рассказы из личного опыта, вживаясь в образ, передавая его чувства, отношения, развивать связную речь, фантазию.	1. Сегодня мы узнаем о вашей любимой посуде, пусть она расскажет о себе: 2. Какая она (величина, форма, цвет, материал)? 3. Для чего она нужна? 4. Что она любит, и что ей не нравится. 5. О чем она мечтает.	Посуда.
	Задача. Давно это было. У берегов Японии затонула шхуна. Команда спаслась, а вот груз – вазы для императорского дворца – нет. Никто добраться до них не мог – очень уж глубоко. Как достать вазы?	Выделить два конфликтующих объекта. - «Хорошо-плохо» для каждого объекта. - Сформулировать противоречия. - По каждому противоречию определить ИКАЭР. - Рассмотреть ресурсы. - Выбрать самые эффективные.	Доска, мел

Труд повара. Пища.	«Волшебная лесенка». Цель: познакомить с историей профессии повара. Рассмотреть повара в СО по функции и времени. Цель: познакомить с необходимыми качествами и умениями повара.	Предварительно сходить на экскурсию на кухню доу. Предложить самостоятельно заполнить ступеньки лесенки – подарок-портрет поварам детского сада. Напоминает, что в центре находится Работа повара, внизу – части этой работы, вверху – частью чего является Работа повара (назначение этой работы), какого ее прошлое, будущее?	Листы бумаги с расчерченными экранами, цветные карандаши.
	«Теремок». Цель: познакомить с пищей растительного и животного происхождения. Учить анализировать природу продуктов.	Предложить расселить продукты по двум теремкам. Обосновать свое решение.	Иллюстрации с продуктами растительного и животного происхождения.
	«Хорошо-плохо». Цель: расширить знания детей о профессии повара. Учить видеть положительные и отрицательные стороны профессии.	Разделить детей на две команды: одни говорят. Что хорошего в профессии повара, другие – что плохого. Результаты отмечают на доске.	Доска, мел.
	Составление рассказов по картине «Повар». Цель: учить составлять рассказы по картине, развивать грамматически правильную речь.	1. Познакомить с картиной. 2. Игра «Дели!» - называем объекты картины, схематически фиксируем в кружочках на доске. 3. Игра «Давай!» - соединим два кружочка на доске, объясним, почему и как связаны между собой эти объекты. 4. «Войдем в картинку» - рассказываем о полученных ощущениях. 5. События предшествующие и последующие. 6. Выбираем объект и описываем картинку с его точки зрения (повар, посуда, пища...)	Иллюстрация «Повар»
Зима	«Волшебная лесенка». Цель: расширить, систематизировать знания детей о зимних явлениях, показать зависимость изменений в живой природе от изменений в неживой. Продолжать знакомство с СО (время).	Рассматривают Зиму в подсистеме: признаки зимы (от неживой природы – к живой), месяцы, зима как часть времен года; прошлое зимы – осень, ее признаки, месяцы; будущее зимы – весна, ее признаки, месяцы.	Доска, мел, модель года.

	«Хорошо-плохо». Цель: закрепить знания о зимних явлениях. Продолжать учить видеть противоречивые свойства в явлениях и предметах.	Предложить соревнования между рядами в определении противоречий. Воспитатель называет признак зимы, дети – формулируют противоречие.	Фишки.
	Придумывание сказки про Снежного Колобка. Цель: продолжать учить сочинять сказку, используя приемы «изменения агрегатного состояния», «калька сказки», развивать связную речь, творчество.	Вы любите сказку про Колобка? Давайте придумаем сказку про своего Колобка. Давайте вспомним ступеньки сказки. 1. Выберем героев. Из чего был сделан обычный Колобок? А наш на Севере из чего может быть? Его характер. Куда он направился? 2. С кем он будет встречаться? Их характеры, что они хотят от Колобка? (выставляем картинки или игрушки, модели) 3. Место действия? 4. Противоречие, в чем конфликт? 5. Решаем его с помощью волшебной фразы Гнома ИКАЭР «САМ»: «Зверь должен САМ не захотеть съесть Снежного Колобка», «Колобок должен САМ себя спасти» 6. Ресурсы Снежного Колобка. По каждой ступеньке придумаем предложение. Записываем в виде схем, с помощью магнитофона, видео.	Иллюстрации, игрушки, модели участников сказки, средства записи сказки.
Новый год.	«Волшебная лесенка» Цель: познакомить с историей праздника, его настоящим в нашей стране, в других странах, прошлым, будущим. Систематизировать знания через СО.	Поговорить о Зимнем празднике, выяснить знания детей, располагая их на Волшебной лесенке. Хотите заполнить все ступеньки? Рассказывает о празднике Нового года, заполняя ступеньки: «части» праздника (атрибуты, традиции Н/г в России); ПС-праздник в других странах мира; прошлое праздника: кто издал указ о праздновании Н/Г, когда, как; как будут отмечать Н/Г в будущем?	Доска, мел, иллюстрации, связанные с Н/Г.
	«Хорошо-плохо» Цель: видеть противоречия, решать их, используя ресурсы.	Выделить противоречие и решить его, используя имеющиеся ресурсы.	Доска, мел, гномик – Противоречие, гномик – ИКАЭР.

	Составление рассказов по картине «Зимние забавы» Цель: учить составлять рассказы, развивать грамматически правильную речь, анализировать рассказы товарищей.	1. Рассмотреть картину. 2. Игра «Дели!» - называем объекты картины, схематически фиксируем в кружочках на доске. 3. Игра «Давай!» - соединим два кружочка на доске, объясним, почему и как связаны между собой эти объекты. 4. «Войдем в картинку» - рассказываем о полученных ощущениях. 5. События предшествующие и последующие. 6. Рассказы детей. 7. Лучший рассказ.	Картина «Зимние забавы».
	Задача. Перед Новым годом люди вырубают много елок. Убытки большие. Что делать?	Выделить два конфликтующих объекта. - «Хорошо-плохо» для каждого объекта. - Сформулировать противоречия. - По каждому противоречию определить ИКАЭР. - Рассмотреть ресурсы. - Выбрать самые эффективные.	Доска, мел
Домашние животные	«Волшебная лесенка». Цель: систематизировать, расширить знания детей о домашних животных, о прошлом и будущем животных. Знакомить с системным оператором.	Предложить по иллюстрациям определить тему недели. Каждый ребенок выбирает домашнее животное, заполняет ступеньки ВЛ самостоятельно.	Иллюстрации домашних животных, листы бумаги, карандаши.
	«О чем я думаю». Цель: закрепить знания детей о домашних животных, их потребностями. Учить вживаться в образ.	Предложить разбиться по «семьям» домашних животных, рассказать, о чем думают члены ее семьи.	Иллюстрации членов семей домашних животных.
	«Хорошо-плохо». Цель: расширить знания об особенностях жизни домашних животных. Видеть противоречия.	Что хорошего в том, чтобы иметь дома домашнее животное (по выбору детей) и что в этом плохого. Предложить работать в парах.	Иллюстрации домашних животных.
	«Теремок» Цель: учить находить общее среди домашних животных. Закрепить СО в ПС и НС.	Организовать игру, в Теремке будут жить те животные, которые назовут, что между ними общего.	Маски животных.

	Составление загадки сказки «Хаврошечка» Цель: познакомить с р.н.с., учить определять главных героев, реального и фантастического, давать характеристику волшебства, работать по модели при составлении загадки.	Вспомнить тему недели. Познакомить со сказкой. - Кто главные герои? Кто из них реальный, кто фантастический? - Каков их характер? - С кем конфликт? - Почему? Игра «Хорошо – плохо». - Как он решался? Напомнить модель загадки: - Кодирование объекта. - Его действия. - Что из этого получилось.	Иллюстрации к сказке. Модели сказки, загадки.
	Игра «Да – Нет-ка». Цель: учить логически выстраивать вопросы о животных, развивать речь, сообразительность, внимание.	1. Разделить иллюстрации на две группы: хищники и травоядные. 2. Сообщить тему занятия. 3. Учить алгоритму составлению вопросов, на которые ответ должен прозвучать «да» или «нет»: - это зверь? - Это домашний (дикий) зверь? - Он травоядное животное (хищное)? - Он высокий (низкий)? - Его шерсть коричневого цвета? - У него есть копыта? - У него короткий (длинный хвост)? - У него есть рога (нет)? - (Вопросы, характеризующие повадки, особенности зверя) - Про него говорят: (загадка): - Это «такой» зверь?	Иллюстрации
	«Дразнилка». Цель: учить отгадывать загадки, развивать образное мышление, развивать словотворчество.	«Подразнить» зверей, учитывая их функции (рычалка, кусалка, нападалка...)	Иллюстрации
	Фантастические гипотезы. Цель: расширить знания детей о травоядных, хищниках, насекомоядных, всеядных, закрепить названия зверей, их действия, развивать фантазию.	Составление фантастических гипотез: «Что бы было, если...». Выбираем в одну колонку животных, в другую – их различные действия. Соединяем существительное с глаголом. Представить на обсуждение наиболее интересные гипотезы.	Иллюстрации

	Задача. Чтобы определить, кому принадлежит животное, их клеймят раскаленным железом. Это жестоко. Как по другому узнать, чье животное? Задача. Бодливые коровы на лугу опасны! Они могут боднуть друг друга или человека. Как их умирить? Задача. Собаки любят гоняться за котами. В Голландии хозяину собаки за каждого «обиженного» кота надо платить штраф. Как быть? Задача. Если в деревне выпускают свиней в огород, то они могут убежать через многочисленные щели в заборе. Ремонтировать забор – дорого. Как быть? Задача. Лошадь отгоняет насекомых хвостом. А как быть с головой?	Выделить два конфликтующих объекта. - «Хорошо-плохо» для каждого объекта. - Сформулировать противоречия. - По каждому противоречию определить ИКАЭР. - Рассмотреть ресурсы. - Выбрать самые эффективные.	Доска, мел, иллюстрации.
	Жители леса. Животные жарких стран. Животные Севера. Животные моря.	Изучение тем проходит по аналогии с домашними животными.	
Северный край.	«Волшебная лесенка». Цель: систематизировать знания о Севере, его расположению на Земле, природных условиях, богатстве края, историей освоения. Рассмотреть Север по структуре, во времени.	Предложить путешествие по карте, заполняя ступеньки Волшебной лесенки по структуре (С-ПС-НС), во времени – используя фотоматериалы, рассказ воспитателя, детей.	Доска, мел, карта, фотоматериалы, иллюстрации.
	«Наоборот». Цель: закрепить полученные представления. Учить видеть противоположные свойства, качества.	Путешествуя по заполненной Волшебной лесенке, найти пары, противоположные по структуре, функции, по времени.	Заполненная предварительно Волшебная лесенка.

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

	«Хорошо-плохо» Цель: закрепить полученные знания, формировать положительные нравственные качества. Учить видеть противоречия.	Предложить поиграть-посоревноваться девочки и мальчики: что хорошего в том, чтобы быть мамой, папой; что в этом плохого.	
	«Дразнилка» Цель: развивать словотворчество. Учить видеть функцию объекта.	Продолжить соревнования: мальчики «дразнят» маму, девочки – папу.	Фишки.
	Рассказывание по картине. Цель: учить составлять рассказы, развивать грамматически правильную речь, анализировать рассказы товарищей.	1. Рассмотреть картину. 2. Игра «Дели!» - называем объекты картины, схематически фиксируем в кружочках на доске. 3. Игра «Давай!» - соединим два кружочка на доске, объясним, почему и как связаны между собой эти объекты. 4. «Войдем в картинку» - рассказываем о полученных ощущениях. 5. События предшествующие и последующие. 6. Рассказы детей. 7. Лучший рассказ.	Картина «Семья»
	Учить составлять рифмованные тексты – нелепицы. Цель: познакомить с моделью сочинения рифмованных текстов в стиле нелепицы.	Вспомнить тему недели, предложить придумать смешные стишки, используя ступеньки Гнома: - Жил – был кто-то - Был похож на что – то - Что он делал - Для чего - Вывод. НР: Жила – бала девочка Света. Была она похожа на ракету. Она на Луну летала И звезды в полете глотала. Вот такая была Света.	Иллюстрации членов семьи.
	«Волшебная лесенка». Цель: закрепить и расширить знания о истории возникновения транспорта, его функции. Познакомить с СО функции.	Предложить рассмотреть транспорт, его функцию – перемещаться и перевозить грузы, на Волшебной лесенке по времени. Поговорить о помощниках-машинах, их назначении, будущем. Использовать иллюстрации.	Иллюстрации транспорта.
Транспорт			

	«Маленькие человечки». Цель: закрепить понятия о составных частях транспорта, их физ. состояниях. Продолжать знакомить с ММЧ.	Предложить нарисовать портрет транспорта (на выбор) с помощью маленьких человечков, работая в парах.	Листы бумаги, фломастеры.
	Чтение сказки «Сивка – бурка». Составление загадки. Цель: познакомить с новой сказкой, учить анализировать построение сказки, развивать логическое мышление.	Познакомить со сказкой. Найти главных героев, определить реального и фантастического, объяснить, почему. Дать характеристику героям. Где происходит действие? С кем произошел конфликт, почему? Как решился. Составить загадку: - кодирование объекта - его действие - что из этого получилось.	Иллюстрации к сказке. Модели сказки, загадки.
	Игра «Да – Нет – ка». Цель: продолжать учить загадывать объект, логически правильно задавать вопросы. Развивать внимание.	Занятие проводится по аналогии с темой «Животные».	Иллюстрации, игрушки.
	Задача. Возле аэродромов часто селятся птицы. И они очень мешают полетам. Столкновение самолета с птицей угрожает гибелью и птице, и машине, пилоту, пассажирам. Как быть? Задача. Животные часто гибнут под колесами машин ночью. Как быть? Задача. Экипаж одного самолета вынужден был сделать посадку на озере, где плавало множество крокодилов. Надо было срочно взлетать. Но как отогнать плавающих крокодилов?	Выделить два конфликтующих объекта. - «Хорошо-плохо» для каждого объекта. - Сформулировать противоречия. - По каждому противоречию определить ИКАЭР. - Рассмотреть ресурсы. - Выбрать самые эффективные.	Доска, мел, иллюстрации
Домашние птицы	«Волшебная лесенка». Цель: расширить знания о домашних птицах, какие они бывают, их прошлое, будущее. Знакомство с птицами через СО по структуре и времени.	Определить тему занятия по описанию. Заполнить ступеньки лесенки по структуре: какие части есть у всех домашних птиц, частью чего они являются; чем были раньше, части яйца, частью чего оно было; кем будут...	Рассказ-загадка воспитателя, доска, мел.

Домашние птицы	«Дразнилка». Цель: развивать словотворчество. Продолжать учить определять функцию.	На выбор детей придумывают новые слова, исходя из функции птицы.	Иллюстрации дом. Птиц.
	«Хорошо-плохо». Цель: развивать положительные нравственные качества. Продолжать учить видеть противоречия.	Предложить найти противоречивое качество, свойство птицы, поощрение – фишка.	Иллюстрации, фишки.
	«Теремок». Цель: учить анализировать. Видеть общее и различное, используя СО.	Организовать самостоятельно игру, определив правило (общее или различное качество).	Маски птиц.
	Составление рассказов. Цель: учить составлять рассказ, используя метод эмпатии, развивать связную речь, воображение.	1. Вспомнить тему недели. 2. Сегодня вы выберете, какой птицей вы хотите стать. 3. Расскажите о себе как о птице, а мы догадаемся, кто ты: - как выглядишь (рост, цвет, характерные особенности) - повадки, - чем питаешься, - о чем думаешь, чего боишься, что нравится. 4. Рассказы детей. 5. Отгадывание.	Иллюстрации
	Придумывание метафоры. Цель: развивать логическое и образное мышление, выразительную речь.	Научить составлять метафору (сравнение) по алгоритму (ступенькам Гнома): - определить объект, его место - его отличительное свойство - кто обладает таким же свойством – второй объект - определить место второго объекта - объединить: объект 2 с местом объекта 1	Иллюстрации птиц
	Задача. Как взвесить живую курицу, ведь она не стоит на месте? Задача. Вылупившиеся цыплята бестолковые, еще не умеют есть и пить. Как – почти сразу – в отсутствии мамы – курицы, научить цыплят есть и пить?	Выделить два конфликтующих объекта. - «Хорошо-плохо» для каждого объекта. - Сформулировать противоречия. - По каждому противоречию определить ИКАЭР. - Рассмотреть ресурсы. - Выбрать самые эффективные.	Доска, мел, иллюстрации

	Зимующие птицы. Перелетные птицы.	Изучение тем по аналогии с Домашними птицами	
Весна	«Волшебная лесенка». Цель: расширить и систематизировать знания о весенних изменениях в природе. Продолжать учить составлять СО по структуре и времени.	Предложить создать историю Весны, подарить ее ребятам старшей группы, рассказав части Весны, частью чего она является, кем была, как выглядела Зимой, ее признаки, кем будет, ее признаки.	Лист ватмана, фломастеры.
	«Хорошо-плохо». Цель: развивать наблюдательность. Учить видеть противоположные качества.	Назвать противоречивое качество Весны, обосновать ответ.	Иллюстрации Весны.
	«Маленькие человечки». Цель: учить составлять модель весенних явлений. Закрепить знания о физ. состоянии объектов.	Предложить составить загадку весенним явлениям, используя знаки «тепла» и «холода».	Карточки с изображением человечков разных состояний веществ.
	Составление сказки. Цель: продолжать учить придумывать сказки, используя модель треугольника, шагая по ступенькам модели, развивать связную речь, творчество.	Работа проводится по аналогии составления сказки про Осень.	Иллюстрации зимние и весенние.
	Задача. Колхозники готовят картошку для посадки, а на поле с прошлого года спрятались насекомые – нематоды и сидят в коконах. Как только они почувствуют запах картофельного сока, вылезут из коконов и съедят картошку. Как быть?	Выделить два конфликтующих объекта. - «Хорошо-плохо» для каждого объекта. - Сформулировать противоречия. - По каждому противоречию определить ИКАЭР. - Рассмотреть ресурсы. - Выбрать самые эффективные.	Доска, мел, иллюстрации
	«Волшебная лесенка». Цель: систематизировать знания о комнатных растениях, их названиях, частях, пользой, условиями роста, их Родиной.	Предложить детям выбрать любимое комнатное растение и составить о нем рассказ на Волшебной лесенке.	Комнатные растения. Листы бумаги, карандаши.

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

	1. Чтение сказки С. Аксакова «Аленький цветочек». 2. Составление загадки. Цель: познакомить с новой сказкой, учить анализировать услышанное, развивать логическое мышление.	Познакомить со сказкой. Найти главных героев, определить реального и фантастического, объяснить, почему. Дать характеристику героям. Где происходит действие? С кем произошел конфликт, почему? Как решился. Составить загадку: - кодирование объекта - его действие - что из этого получилось.	Сказка
	Травы садовые, луговые, лесные.	Знакомство с темами по аналогии с темой «Комнатные растения».	
Насекомые	51. «Волшебная лесенка». Цель: продолжать знакомить с насекомыми, их разновидностями, местами обитания. Учить использовать СО.	Рассмотреть иллюстрации, определить тему недели. Предложить детям выбрать понравившегося насекомого, рассмотреть его на Волшебной лесенке, рассказать о нем.	Иллюстрации насекомых, листы бумаги, карандаши.
	«Хорошо-плохо». Цель: развивать умение обосновывать свой ответ. Продолжать знакомить с противоречиями.	Защитить свое насекомое, называя положительное в отрицательных качествах, которые нашли ребята.	
	«Теремок». Цель: учить анализировать. Учить использовать СО.	Предложить самостоятельно организовать игру девочкам и мальчикам, выбрав по жребию основное правило.	
	Фантастическая гипотеза. Цель: продолжать учить детей заканчивать текст, развивать связную речь, фантазию.	Составление фантастических гипотез: «Что бы было, если...». Выбираем в одну колонку насекомых, в другую – их различные действия. Соединяем существительное с глаголом. Представить на обсуждение наиболее интересные гипотезы.	Насекомые

	Задача. Пчелы иногда болеют. Разработаны лекарства. Как их вылечить. Как дать лекарство пчелам? Задача. Чтобы насекомые попались в сеть пауку, нить паутины должна быть невидимой. Но вот беда: их рвут пролетающие мимо птицы. Что делать пауку? Задача. Жук скарабей ест пищу у себя в норке. Чтобы наестся ему надо съесть еды в 20 раз больше, чем он весит. Если тащить большой кусок еды, жук обессилит, а если таскать понемногу – займет много времени. Как быть жуку? Задача. Для ловли рыб нужны кузнечики. Но их трудно ловить: они прыгают, трещат. Как быть?	Выделить два конфликтующих объекта. - «Хорошо-плохо» для каждого объекта. - Сформулировать противоречия. - По каждому противоречию определить ИКАЭР. - Рассмотреть ресурсы. - Выбрать самые эффективные.	Насекомые
Рыбы	«Волшебная лесенка» . Цель: познакомить, расширить знания о рыбах. Продолжать учить видеть объекты в системе.	Рассмотреть иллюстрации аквариумных, речных, морских рыб. Чем отличаются? Предложить вместе зарисовать по выбору детей Волшебную лесенку рыбы. Показать иллюстрации древних рыб, как они изменились. Что общего осталось?	Иллюстрации аквариумных, речных, морских рыб.
	«О чем я думаю...». Цель: расширить знания детей о рыбах. Учить вживаться в образ.	О чем думали рыбы прошлого? О чем думают наши аквариумные рыбы?	
	«Хорошо-плохо». Цель: учить формулировать противоречия. Видеть противоречия.	Что хорошего в том, что ты – рыба? Что в этом плохого, почему?	

	Задача. Для перевозки рыбы использовали трюмы. Но рыба в трюмах не хотела плавать и погибала. Как заставить ее плавать в трюме? Задача. Тело рыбы – иглобрюх усеяно шипами-видоизмененной чешуей. Обычно иглы прижаты к телу, что не мешает плыть. Но в момент опасности рыба расставляет шипы в разные стороны. Как ей это удается?	Выделить два конфликтующих объекта. - «Хорошо-плохо» для каждого объекта. - Сформулировать противоречия. - По каждому противоречию определить ИКАЭР. - Рассмотреть ресурсы. - Выбрать самые эффективные.	Иллюстрации рыб.
Лето	«Волшебная лесенка». Цель: расширить и систематизировать знания детей о лете. Продолжать знакомить с СО.	Нарисовать Историю Лета. Рассказать в рисунках признаки лета, частью чего Лето является, его прошлое – Весну, ее признаки, будущее – Осень, ее признаки, их месяцы.	Иллюстрации лета
	«Хорошо-плохо» Цель: учить обосновывать свой ответ, слышать других детей. Продолжать учить видеть противоречие, высказывать свою точку зрения.	Предложить в парах найти противоречивое свойство в истории Лета, обосновать ответ.	
	«Дразнилка» Цель: учить подбирать слова-действия. Развивать словотворчество.	Придумать новое название Лету, исходя из его функции.	
	Составление рассказов по серии картинок. Цель: учить составлять рассказы по серии картинок, развивать связную речь, воображение.	1. Рассмотреть серию картинок. 2. Игра «Дели!» - называем объекты картины, схематически фиксируем в кружочках на доске. 3. Игра «Давай!» - соединим два кружочка на доске, объясним, почему и как связаны между собой эти объекты. 4. «Войдем в картинку» - рассказываем о полученных ощущениях. 5. События предшествующие и последующие. 6. Рассказы детей. 7. Лучший рассказ.	
Диагностика			
Всего: 31 тема+ диагностика			

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН «ТЕХНОЛОГИИ ТВОРЧЕСТВА - ТРИЗ» Третий год обучения (5-6 лет)				
№ п/п	Раздел по ТРИЗ и РТВ	Название игры, творческих заданий	Задача по овладению методами и приемами ТРИЗ и РТВ.	Примерное содержание работы
Тема по ознакомлению с окружающим и развитию речи		ВВЕДЕНИЕ.		
1.	Введение ТРТЛ (Теория развития творческой личности) СО (Системный оператор) Диагностика	«Волшебная лесенка»- я «Теремок»	Познакомить с некоторыми методами и приемами ТРИЗ и РТВ. Сформировать желание изучать предмет.	Рассмотреть вопросы: - Про кого говорят: «Творческий человек»? Что значит «творить», «изобретать», «фантазировать»? Что для этого надо? Каким должен быть изобретатель, творческий человек? Хотели бы вы этому научиться? Познакомить с фотографиями Альтшуллера – автора ТРИЗ. Рассмотреть себя на «Волшебной лесенке» - Системном операторе. - Я в будущем. Какую профессию выберете? Что может придумать, изобрести, творческий человек в этой профессии? Поиграть в «Теремок» - общее (различное) между детьми.
2.	Сентябрь	Игрушки		
	Противоречие	«Хорошо-плохо» - игрушка.	Учить находить в хорошем плохое, а в плохом - хорошее. Продолжать знакомство с противоречиями.	Педагог предлагает поговорить о группе, игрушках. Каких игрушек в группе много? Каких мало? Всего одна? Что хорошего в том, что в группе много игрушек? Что в этом плохого?
	Системный оператор (СО)	«Волшебная лесенка» - кукла.	Познакомить с системным оператором.	На занятие Гномик из страны ТРИЗ приносит игрушку куклу и просит детей рассказать о ней, потому что в стране ТРИЗ он такую игрушку не встречал. Педагог помогает детям: чертит на доске «Волшебную лесенку», задает вопросы. На какую ступеньку мы посадим куклу? (в серединку) Куда мы теперь пойдем? (вниз) Что мы здесь узнаем? Какие части есть у куклы? Куда теперь мы пойдем? (вверх) Где мы можем встретить матрешку? (Где она «живет»? Частью чего является эта кукла?) Куда теперь мы пойдем? (назад, в прошлое) Что было раньше с куклой, чем она была? из чего она сделана? (пластмассой). Какие еще игрушки из пластмассы сделали на фабрике? Теперь пойдем вперед, в будущее. Что может произойти с этой куклой? Как с ней будут играть

	Функция	«Дразнилка» - игрушки.	Учить определять назначение предметов, его функцию.	Педагог спрашивает детей: «Для чего нужны игрушки?» Предлагает поиграть в «Дразнилку». Выбрать игрушку. Что можно этой игрушкой делать + суффикс КА.
	Методы РТВ	«Дели-Объединяй»	Определять части системы по различным признакам.	Гном знакомит детей с волшебником «Дели-Объединяй» и предлагает с ним поиграть в фонтаны игрушек: деревянных, резиновых, металлических, пластмассовых, меховых...предлагает детям их составить. И наоборот – собрать «струйки воды» фонтана в «трубу-основание».
		«Наоборот»	Знакомить с противоположными качествами и категориями.	Гном из страны ТРИЗ знакомит с волшебником «Наоборот» и предлагает с ним поиграть: 1- называть части предмета, и эти же части у игрушки; 2- одушевленные и неодушевленные объекты; 3- речевые и неречевые звуки; 4- тихое звучание гласных и громкое; 5- назвать слова с гласной в начале слова и в конце.
		«Метафора».	Учить переносить свойства одного объекта на другой.	Педагог предлагает дополнить предложение о своей любимой игрушке: «Я люблю играть с мячиком, потому что он (какой? что такое же?) круглый, как яблоко (глобус, апельсин...). (что он может делать? кто может тоже прыгать?) прыгает, как зайчик».
	Метод Маленьких человечков (ММЧ)	«Маленькие человечки».	Познакомить с жидкими и газообразными веществами. Учить составлять модели различных состояний веществ. Продолжить знакомство с методом маленьких человечков.	В гости приходит Гном и приносит игрушку кораблик. Спрашивает, почему кораблик такой твердый? Какие человечки живут в нем? Предлагает поиграть, налив в тазик воды. Какие же теперь человечки играют с нами? Объясняет секрет жидких веществ. Что умеют делать жидкие вещества? Составляют модель тазика, воды, кораблика. Гном достает воздушный шарик. Предлагает его потрогать и подумать какие в нем человечки живут. Выпускает воздух и «открывает» секрет газообразных веществ. Что умеют делать газообразные вещества? Предлагает их изобразить.
3.	Сентябрь	Школа (По аналогии - Детский сад)		
	СО	«Волшебная лесенка» - школа.	Получать необходимые знания через СО структуры, функции.	Рассказ педагога о детях в других странах. Предложить рассказать им о школе. Как это лучше сделать? Рассматривать одновременно структуру (части) и функцию (назначение), сотрудников школы, их профессии. Подумать, всегда ли были школы? Рассмотреть иллюстрацию первобытных людей. Что изменится в будущем? Что плохого «уйдет», что хорошего «прибавится»?

	Противоречие	«Хорошо-плохо»-школа	Упражнять в нахождении противоречий.	Что нравится в школе? Почему? Что не нравится? Почему? Какие правила в школе чаще нарушают? Какие труднее всего выполнять? Почему?
	Методы РТВ	Составление окончания рассказа на сказочную тему.	Развивать воображение детей, используя приемы фантазирования (увеличение – уменьшение, оживление, наоборот),	Сегодня мы будем придумывать сказки о школе. Я буду начинать, а вы – продолжать. 6. Жила – была школа – гимназия №1 Однажды, когда дети пришли утром в школу, то увидели, что все в классе стало большим. (Как дети стали учиться? Почему так произошло? Чем все закончилось?) 7. Однажды что-то случилось со школой, она стала маленькой – маленькой, и все в ней стало маленьким. (Что стало с детьми? Учителями? Как быть родителям? Для кого такая школа? Почему она стала такой? Чем все закончилось?) 8. Однажды все в школе стало живым... 9. В школу стали ходить мамы и папы, а дети пошли на работу. Выбор темы по желанию педагога и подготовки детей.
	АРИЗ	Сказка «Маша и медведь».	Познакомить с АРИЗ: 3-П-ИКР-ВПП.	Педагог показывает сказку «Маша и медведь», останавливает сказку на том месте, где Маша хочет уйти домой, но не может. Как помочь Маше? Что ей делать? Кто герои сказки? Составляем КП: Маша-Дом; Дом-Маша; Медведь-Маша; Маша—Корзина; Медведь – Корзина; Маша-Лес. Формулируем ИКР по каждой конфликтной паре (КП), находим ресурсы (ВПП) – решение противоречий в КП.
	Алгоритм	Ш.Перро «Красная Шапочка» Составление «загадки» сказки.	Учить моделировать сказку, подбирать заместители, обосновывая ответ, развивать способность кодировать основную сюжетную идею сказки, используя модель. Учить работать по алгоритму.	Педагог предлагает показать сказку «Красная Шапочка»: он рассказывает (читает) сказку, а дети моделями изображают у себя на столе. Составить «загадку» для родителей про «Красную Шапочку», используя модель, с которой знакомит Гном: - кодирование объекта (он, она, они, некто, некоторые, кое-кто...) - его действия (что делал, что делает, что будет делать...) - следствие (что получилось) из этого действия (для одного объекта, для группы...)
	РТВ	Страна Звука (буквы).	Развивать воображение.	Педагог предлагает отправиться в страну ТРИЗ, в город звука А (У; О; Ы; И; Э). Как выглядят там жильцы? В этом городе жилища начинаются (заканчиваются) на этот звук. Где же могут жить жители страны А? Чем они питаются? На чем ездят? Во что одеты? Чем занимаются? Какие по характеру? Дети зарисовывают увиденный город.
4.	Октябрь	Осень в неживой природе		

	Ресурсы	«Маша-растеряша» - зонт (сапоги).	Продолжить знакомство с понятиями: функция, ресурсы	Гном знакомит с новой игрой «Маша-растеряша». Педагог выполняет роль Маши, которая потеряла зонт (сапоги), надо идти в магазин, а на улице дождь. Как помочь Маше? Что ей делать?
	ММЧ	«Маленькие человечки».	Упражнять в определении физических состояний.	1. Приходит в гости Буратино и приносит камень, почему он такой крепкий и не ломается? Дети открывают тайну «Маленьких человечков», воспитатель предлагает в них поиграть, построив модель камня, листика, дерева (ст. гр). 2. Вспомнить, человечков каких веществ дети знают, рассказать о них Буратино (подг. гр).
	СО	«Волшебная лесенка»- осень.	Продолжать знакомить с системным оператором времени.	Какая игра сможет больше всего рассказать об Осени? Давайте «посадим» Осень в серединку на ступеньку и поиграем с ней. С-ПС-НС. ПРС-ПРПС-ПРНС. БС-БПС-БНС.
		Загадка об Осени	Учить подбирать сравнения по структуре, по функции.	Предложить детям придумать загадки на осеннюю тему, зарисовать их и загадать вечером родителям. Определяем осенние слова, про которые будем придумывать загадки. Вспоминаем модель загадки по структуре: - На что похожа? - Чем от него отличается? По функции: - Что делает? - Что делает так же?
		Составь рифму	Закрепить понятие – подсистема: (слоги, звуки) делить на части, соединять.	1. Найти рифмующие картинки (пару, кто с кем дружит по звучанию: дожди-сапоги; улицы-птицы; зонты-куртки; трава-листва). 2. Найти рифмующие слова (пару, кто с кем дружит по звучанию: дожди-сапоги; улицы-птицы; зонты-куртки; трава-листва). Определить последний звук (слог), найти слова с таким же окончанием, сходные по звучанию. 3. Чистоговорка: повторяющийся слог слова. Составить предложение с данным словом в конце (Ва-ва-ва; ва-ва-ва. Пожелтела трава. Ты-ты-ты. Доставай зонты.) 4. Составить 1 предложение с этим словом в конце (см.2). Составить 2 предложение со словом-«парой» в конце (Ди-ди-ди. Идут дожди. Ди-ди-ди. Надевай плащи)
		«Без чего не бывает»	Закрепить части системы, надсистемы, подсистемы.	Приходит в гости из речевого уголка Буратино, просит рассказать, без чего не бывает Осени. (В помощь - «Волшебная лесенка» - СО)
	Методы РТВ	«Метафора».	Учить переносить свойства одного объекта на другой.	Педагог предлагает дополнить предложение об осеннем дожде: 1. Осенний дождь - какой? Что такое же? (Осенний дождь мелкий, как слезы) 2. что делает? (Стучит, как барабан)

		«Наоборот»	Продолжать знакомить с понятием противоположности по разным критериям.	Гном – Наоборот предлагает поиграть с ним: 1. – со звуками (короткими и длинными) 2. – со словами (короткими и длинными) 3. – со словами на заданный звук (начало и конец слова)
5.	Октябрь	Растительный мир леса (грибы, ягоды, деревья)		
	СО	«Волшебная лесенка»- лес, береза, голубика, белый гриб.	Продолжать знакомить с системным оператором.	Что такое – лес (береза, голубика, белый гриб)? В какой игре мы получим много знаний о лесе (о березе, голубике, белом грибе)? Рассматривают его (ее) по структуре: Части леса (березы, голубики, белого гриба) деревья, кустарники, травы, грибы, насекомые, птицы, звери, люди... Лес (береза, голубика, белый гриб) часть чего: всех лесов, всех растений, часть Земли... Его (ее) прошлое: семена деревьев... Его (ее) будущее: новые, молодые саженцы, дома, мебель, лодки...
	Функция	«Дразнилка»- (дуб, черника, лисички)	Определять функцию. Развивать фантазию.	Педагог показывает иллюстрацию осеннего леса, дуба, черники, лисичек. Что в нем (ней, них) хорошего? Что он (она, они) умеет (умеют) делать? Предлагает соревнования «Кто больше придумает новых слов»? Раздает фишки.
	Алгоритм	Придумывание сказки «Осень в лесу».	Решать противоречия, развивать воображение. Работать по алгоритму.	Дети, кто пишет сказки? Как вы думаете, что для этого нужно? Вы сможете сочинить? Наш Гном из страны ТРИЗ рассказывал мне, что дети в этой стране придумывают сказки, шагая по ступенькам. Вы хотите попробовать? 7. Определим тему. (Осень в лесу) 8. Где будет проходить сказка (в лесу). 9. Сколько главных героев бывает в сказке? (два. Напоминаю модель сказки – Волшебный треугольник) 10. Один герой у нас уже есть – Осень, с каким вторым героем в лесу она может поспорить? (с Летом) 11. Почему у них возникла ссора? (Лето не хочет уступать свое место править природой Осени) Какие ресурсы есть у Осени, какое Волшебство поможет решить спор? Теперь по каждой ступеньке составим предложение (можно записывать на магнитофон, лист бумаги, изображать схемой предложения)
	АРИЗ	Задача	Цель: продолжать учить работать по алгоритму.	Раньше мед собирали с ульев, которые были на деревьях в лесу. Но этим медом лакомился и медведь. Как быть? Выделить конфликтные пары (КП). Медведь-Мед. Сформулировать противоречия по каждой КП. Определит идеальный конечный результат (ИКР). Медведь САМ мешает себе взять мед. Найти ресурсы (ВПП)- посредник (ветка, подвешенная возле улья) Прийти к решению противоречий. Медведь борется с веткой, мешая себе взять мед. (№64 стр.77 «Сборник творческих задач по биологии, экологии и ТРИЗ» В.И. Тимохов.)

	СО	«Теремок»	Учить находить общие (отличительные) свойства. Развивать умение сравнивать, анализировать.	Педагог предлагает поиграть в Теремок. В теремке будут жить те деревья (грибы, ягоды), которые назовут, что между ними общего (чем они отличаются).
	Методы РТВ	«Эмпатия»-осенний листок	Вживание в образ.	Педагог «превращает» детей в листья. Дети называют, какой они листок. Двигаются под музыку. Рассказывают о «своих» чувствах, мыслях.
	СО	Загадка - сосна, брусника, сыроежка.	Учить подбирать сравнения по структуре, по функции.	Предложить детям придумать загадки о сосне, бруснике, сыроежке, зарисовать их и загадать вечером родителям. Определяем слова, про которые будем придумывать загадки. Вспоминаем модель загадки по структуре: - На что похожа? - Чем от него отличается? - Какая? - Что такое же? По функции: - Что делает? - Что делает так же?
	Противоречие	«Хорошо-плохо»	Продолжать учить видеть противоречия.	1. Что хорошего в осине, подберезовике, малине? Что плохого? 2. Что хорошего в иве, подосиновике, смородине? Что плохого в этом «хорошем»?
	Методы РТВ	Метафора – Листопад.	Учить переносить свойства одного объекта на другой.	Листопад – какой (что делает)? Что такое же (что делает так же)? Собираем цепочку. (Листопад разноцветный, как радуга, летний луг.) (Листья падают, летят, как разноцветные парашютики)
		«Наоборот»	Находить объекты противоположные по структуре, функции, времени. Развивать умение сравнивать, анализировать.	Гном – Наоборот предлагает поиграть с ним: - деревья (хвойные и лиственные; садовые и лесные); - ягоды (по вкусу; по цвету; вреде и пользе); - грибы (по строению, по цвету; вреде и пользе).
6.	Октябрь	Овощи		
	Противоречия	«Хорошо-плохо» (помидор, лук)	Знакомить с противоречиями.	Гномом из Волшебной страны «ТРИЗ», где дети любят играть в игры, помогающие стать умными и сильными хочет поиграть с вами в игру «Хорошо-плохо»: Тане нравится помидор, а Ване - нет. Как вы, дети, думаете, почему? Что хорошего в помидоре? За что его любит Таня? Что плохого в помидоре? Почему он не нравится Ване?

	СО	.«Волшебная лесенка» (огурец, картофель, все овощи)	Продолжать знакомить с системным оператором.	Гном хочет поиграть с вами в игру «Волшебная лесенка», здесь много ступенек, а в середину на ступеньку посадим огурец (картофель). Чтобы опуститься на нижнюю ступеньку, надо сыграть с огурцом (картофелем) в игру «Что из чего?» - Из чего наш огурец (картофель)? Что в нем есть? Какие части? Чтобы подняться на верхнюю ступеньку, надо сыграть в игру «Что в чем?» Где мы встретим наш огурец (картофель)? Откуда он? Часть чего? Что с ним было раньше? Его части? Частью чего он был? Что будет в будущем? Его части? Частью чего он будет?
		Загадка (морковь, горох)	Учить подбирать сравнения по структуре, по функции.	Вспомнить модель загадки по структуре, по функции. Морковь, какая? (3 определения) Что такое же из овощей? Собираем загадку. (Оранжевая, но не тыква, треугольная, но не свекла, сладкая, но не помидор. Что это?) (Ее трут, но не свекла, варят, но не картофель, едят сырой, но не огурец)
	АРИЗ	Задача	Продолжать учить работать по алгоритму.	Поможем огородникам (№72 стр.81, «Сборник творческих задач по биологии, экологии и ТРИЗ» В.И. Тимохов.): Гусеница - нематода, как только почувствует запах картофельного сок весной, вылезает из коконов и съедает картофель, который только что посадили огородники. Как им помочь? Выделяем КП: Картофель-Нематода. Противоречие: картофель должна быть на поле, чтобы вырасти, и не должна быть – чтобы ее не съели. ИКР: нематоды САМИ вылезут из коконов, но картошку не съедят. Посредник - копия картошки – сок. Ресурс. Решение: полить соком землю, нематода вылезет.
	СО	«Теремок»	Учить находить общие (отличительные) свойства. Развивать умение сравнивать, анализировать. Использовать знания СО.	Педагог предлагает игру в Теремок. Условия заселения: 1. назвать общее между овощами. 2. назвать, чем отличаются.
	Методы РТВ	Метафоры - чеснок, репка.	Учить переносить свойства одного объекта на другой.	По структуре подобрать слова: какой? (горький, сильный, белый, круглый) (желтая, сладкая, круглая). Что такое же? Составляем метафору (белый как сахар, но горький, как перец) (Желтая, круглая, как солнышко) По функции: что делает: лечит, кормит. (Лечит, как доктор)
	СО	Чистоговорки	Цель: закрепить части системы; познакомить с рифмой.	Подбираем слова-действия, глаголы: пришли, копали, срезали, вырывали, выдергивали, собирали. Находим пары, определяем последний слог, гласный звук. Составляем чистоговорку: Ли-ли-ли-ли В огород мы пришли. Ли-ли-ли-ли Там картофель мы копали...

	Методы РТВ	Новый овощ (МФО)	Развивать воображение, переносить свойства, функции на другой объект.	Придумываем новый овощ: наделяем его свойствами свободно выбранных объектов. Называем слова из разных категорий (можно изученных): Ель Брусника Опенок Определяем их свойства и переносим на новый овощ: он получается вечнозеленым, колючим, кислым, полезным, растет семейкой на пенечках. Для чего, какая польза, как назовем, как выглядит-зарисовать?
		«Наоборот»	Развивать умение сравнивать, анализировать. Находить объекты противоположные по структуре, функции, времени.	Гном Наоборот предлагает поиграть с ним: - помидору (свекле, луку, перцу) наоборот что будет? (по цвету? По форме? По вкусу? По структуре? По приготовлению? По хранению? По длительности звучания?)
		Сказка «Репка» наоборот	Учить применять принцип наоборот в структуре, в характерах героев.	Гном Наоборот превратил сказку «Репка» в совсем другую: он что мог поменять в сказке на противоположное? (размер репки, характер героев, размер героев- 3 варианта сказки) Давайте расскажем сказку наоборот: 1 Репка стала маленькой. 2. Герои сказки не захотели помогать деду. 3. Герои стали маленькими.
	Методы РТВ	«Волшебник»	Переносить свойства и функции в «волшебство».	Гном Волшебник превращает овощи в волшебные. Что может волшебного делать волшебная морковь. (ее функция - накормить, по структуре, по времени)? Если использовать приемы Волшебников: Размер? Стоимость? Время? Оживление-Окаменение? Динамичность-Статичность?
		«Эмпатия»- овощ на грядке	Вживание в образ.	Предложить детям превратиться в овощ. Спросить, где он сейчас находится? Представьте, о чем ваш овощ сейчас думает, переживает, мечтает?
	ММЧ	«Маленькие человечки»	Закрепить «секрет» твердых предметов, учить называть твердые предметы, составлять их модель.	Составить модель овощного супа: дети-человечки обозначают состояние объекта супа.
	СО функции	«Дразнилка»	Определять функцию. Развивать фантазию.	Гном дразнилка предлагает подразнить овощи на огороде: кабачок, фасоль, петрушку, капусту.
7.	Октябрь	Фрукты		

	СО	«Волшебная лесенка» - яблоко (сад).	Продолжать знакомить с системным оператором по функции, продолжать учить видеть части фрукта, частью чего он является, что с ним было раньше и что будет позже.	Пришел в гости Ежик, очень любит яблоки, а ничего про них не знает. Расскажем ему через игру «Волшебная лесенка». Гном тоже хочет играть и предлагает поиграть на других ступеньках: слева направо - «Раньше-позже». Что было раньше (сначала) с яблоком? Что будет потом (позже)? Его части сейчас, в прошлом, в будущем. Частью чего было яблоко раньше, сейчас, будет в будущем. Зачем человеку сад? Какого его назначение, его функция? Давайте рассмотрим его назначение на Волшебной лесенке (в прошлом, в будущем).
	Противоречие	«Хорошо-плохо»- (вишня, персик)	Продолжать знакомить с противоречиями.	Соревнование между двумя командами. Одна команда называет в данном предмете плохое качество, свойство, действие, другая – в этом хорошее; затем меняются ролями.
	ВПП	«Загадочный мешочек - ресурсы (слива, банан).	Знакомство с ресурсами.	Гном принес с собой «Загадочный мешочек» и предлагает поиграть: Отгадай что это? (по запаху, на ощупь, по вкусу, по цвету). Что такое же? Как с ним можно поиграть? На что похож?
	Методы РТВ	«Фантастический фрукт ».	Развивать воображение через метод фокальных объектов.	Придумываем новый фрукт: наделяем его свойствами свободно выбранных объектов. Называем слова из разных категорий (можно изученных): Мяч Учитель Береза Определяем их свойства и переносим на новый фрукт. (прыгучий, умный, белоствольный...) Для чего, какая польза, как назовем, как выглядит-зарисовать?
		Составление фантастического рассказа «Осень в саду» (по плану педагога)	Учить применять методы развития воображения.	4. Как выглядит Осень? Что волшебного может делать Осень в саду? 5. План рассказа: - Кто такая Осень, какая она. - Как попала Осень в сад. - Что она увидела и как изменила. (Дели-Объединяй; Увеличение-Уменьшение, Стоимость) - Чем все закончилось.
	СО	«Дразнилка»,	Учить придумывать слова, используя слова-действия, прилагательные + суффикс. Учить определять функцию предмета.	Приходят в гости куклы Ваня и Таня, Таня плачет, ее обидел Ваня, называет плохими, обидными словами. Что делать? На помощь приходит Гном, он знакомит с игрой «Дразнилка», предлагает взять фрукт (апельсин, грушу), посмотреть, какой он, что оно умеет делать и к этим словам прибавить «хвостик» - ка, - вилка; - лка.
	АРИЗ	Задача	Цель: видеть противоречие, формулировать ИКР, использовать ресурсы.	Как привлечь синиц в сады, на деревьях которых вредители – плодожорки? (№2, стр.13, «Сборник творческих задач по биологии, экологии и ТРИЗ» В.И. Тимохов) Определяем КП, формулируем противоречия, выделяем ИКР: синицы САМИ прилетают к деревьям. Червяки САМИ не хотят ползти по деревьям - дерево САМО себя защищает.. Ресурсы: привлечь синиц едой - намазать ствол салом (еда); записью голоса птицы о еде (звук); обмотать дерево бумагой, обмазать известью...

	Методы РТВ	«Наоборот»	Продолжать видеть противоположные свойства, качества, действия в структуре, во времени, в функциях, в символах (словах)	Гном Наоборот приглашает поиграть: - назвать наоборот слова фрукты По длительности звучания; А в конце и в начале; По вкусу, По форме, По цвету.
	СО	«Теремок»	Продолжать учить использовать СО.	В Терем тот лишь попадет, кто: - общее с фруктами назовет; - кто различие найдет.
	РТВ	Метафора - яблоко	Учить работать по алгоритму, переносить качества на другой объект.	Яблоко – какое? (что делает?) Что такое же? Соединяем: Яблоко, румяное, как щечки. Красное, как заря.
8.	Октябрь	Перелетные птицы		
	СО	«Волшебная лесенка»-грач	Продолжать учить видеть объекты в системе по времени года.	Педагог предлагает «поселить» грача на «Волшебную лесенку»: части грача, частью чего осенью он является, основная функция; прошлое – грач летом, его части, он часть чего, функции; грач – зимой, его части, частью чего он является, его функции.
	Противоречия	«Хорошо-плохо»	Продолжать учить видеть противоречивые свойства в явлениях.	Перелетные птицы улетают на юг. Что в этом хорошего? Плохого?- соревнование по рядам. Сформулировать противоречие, предъявив к одному явлению (отлету), два противоречивых условия, качества, свойства.
	СО	«Дразнилка»-скворец, журавль.	Упражнять в определении функций.	Предложить подражать птицу, исходя из ее действий, + суффикс (леталка, ходилка, ловилка, перелеталка, облеталка, приземлялка, клевалка...)
		«Теремок»	Закрепить умение «добывать» знания через СО.	В Теремке поселится та птица, которая назовет: - что между ними общего; -чем они отличаются.
		Чистоговорки	Закрепить умение делить на части и объединять.	Подобрать слова-пары: скворцы-аисты, кукушка-ласточка.; улетели-прилетели: Ка-Ка-Ка-Ка Прилетела пестрая кукушка. Ка-ка-ка-ка Улетела белогрудая ласточка...
		Загадка- цапля, соловей.	Продолжать учить использовать аналогии по структуре и функции.	Вспомнить модель загадки по структуре: 1. Какая- что такое же? (С перьями, но не... С клювом, но не... С лапами, но не...) 2. Что делает – что делает так же? (Летает, но не... Поет, но не... Несет яйца, но не...)
	РТВ	Метафора	Переносить свойства с одного объекта, на другой, развивать воображение.	Научить составлять метафору (сравнение) по алгоритму (ступенькам Гнома): - определить объект, его место - его отличительное свойство - кто обладает таким же свойством – второй объект - определить место второго объекта - объединить: объект 2 с местом объекта 1 Жаворонок поет (кто тоже поет?), как что?

		Фантастическая птица	Видеть части объекта, учить комбинировать, развивать воображение.	Давайте придумаем новую птицу, соединив части различных перелетных птиц. (зарисовывает каждый свою часть) Туловище - грачиное, шея – журавлиная, голова – кукушинная, клюв – аистинный, крылья – скворцовые, лапы – соловьиные.
		Волшебник- аист	Учить видеть функцию объекта и переносить по аналогии.	Какие части есть у аиста, как их может использовать волшебный аист?
		Страна звука П (буквы П)	Развивать воображение.	Педагог предлагает отправиться в страну ТРИЗ, в город звука П. Как выглядят там жильцы? В этом городе жилища начинаются (заканчиваются) на этот звук. Где же могут жить жители страны П? Чем они питаются? На чем ездят? Во что одеты? Чем занимаются? Какие по характеру? Дети зарисовывают увиденный город.
	ММЧ	«Маленькие человечки» - скворец	Упражнять в определении состояний веществ.	Педагог предлагает составить модель скворца. Какие у него части? Человечки каких веществ живут в этих частях?
9.	Ноябрь	Лесные звери осенью.		
	СО	«Волшебная лесенка»- медведь, заяц, белка (лесные звери).	Знакомить с системным оператором времени, закрепить СО по структуре.	Предложить рассказать все о подготовке к зиме медведя (зайца, мышь) Незнайке. Через какую игру можно все узнать и рассказать? – Волшебная лесенка. Рассматривают части медведя осенью(зайца, мыши), функцию его осенью, частью чего он является? Что делал летом, его части, функция летом, частью чего был? Что будет делать зимой, его части, функция, частью чего будет? Рассмотреть зверей на «Волшебной лесенке» по структуре. (без учета времени года)
	Противоречия	«Хорошо-плохо»- подготовка к зиме.	Видеть противоречия.	Приходят на занятие лиса и белка. Спорят, хорошо ли это, что наступила осень? Надо ли готовиться к зиме? Предлагают детям помочь.
	Методы РТВ	«О чем я думаю».	Учить вживаться в образ.	Выбрать для себя лесного животного, разойтись по лесу, о чем думает зверь осенью?
	ММЧ	«Маленькие человечки».	Упражнять в определении ф/состояния частей тела.	Буратино приходит в гости и просит помочь составить модель лося из маленьких человечков твердого, жидкого и газообразного состояний.

	СО	«Да – Нет-ка».	Работать по алгоритму, закрепить противоположные качества, свойства, функции.	Учить алгоритму составлению вопросов, на которые ответ должен прозвучать «да» или «нет»: - это зверь? - Это домашний (дикий) зверь? - Он травоядное животное (хищное)? - Он высокий (низкий)? - Его шерсть коричневого цвета? - У него есть копыта? - У него короткий (длинный) хвост)? - У него есть рога (нет)? - (Вопросы, характеризующие повадки, особенности зверя) - Про него говорят: (загадка): - Это «такой» зверь?
	АРИЗ	Задача.	Учить работать по алгоритму, применять АРИЗ: 3-КП-П-ИКР-ВПР.	Лисы часто болеют бешенством. Наконец, изобретена вакцина – лекарство против бешенства. Как заставить лису ее принять? Тигрицы в зоопарке разрешают брать тигрят в руки знакомым им людям. Но если при возвращении он будет пахнуть «чужим» запахом, тигрица может его убить. Что делать? Дикий котенок отказывается есть в зоопарке. Что делать? Отправляясь на охоту, медведица оставляет медвежат одних. Медведи плохо видят и не сразу узнают маму, возвращающуюся с охоты. Дождаться пока медведь приблизится поближе – опасно, а вдруг это чужой взрослый медведь. Он ведь и обидеть может. Как быть медвежатам? (№ 21, 47, 24 , стр 55, 66, 56, 11. «Сборник творческих задач по биологии, экологии и ТРИЗ» В.И. Тимохов)
	МФО	«Фантастическое животное».	Развивать фантазию, работать с аналогами.	Собираем фантастическое животное из разных частей лесных зверей, зарисовываем. (Туловище медвежье, шея лисья, голова заячья...) Составляем рассказ – описание, придумываем, как он будет питаться, где жить, называться.
	СО	«Дразнилка»- еж, лось, волк.	Упражнять в определении функции.	Предложить подразнить зверя, исходя из его действий, признаков + суффикс.
	СО	«Теремок»	Применять знания СО.	В Теремке будет жить тот зверь, кто: - назовет свою семью, - расскажет, где живет, -назовет детенышей, - расскажет, как готовится к зиме, - что общего, - чем отличается.
	РТВ	Составление фантастических гипотез	Развивать воображение, переносить функцию одного объекта на другой.	«Что бы было, если...». Выбираем в одну колонку зверей леса, в другую – их различные действия. Соединяем существительное с глаголом. Представить на обсуждение наиболее интересные гипотезы.

		Метафора	Развивать воображение, переносить свойства одного объекта на другой.	Научить составлять метафору (сравнение) по алгоритму (ступенькам Гнома): - определить объект, его место - его отличительное свойство - кто обладает таким же свойством – второй объект - определить место второго объекта - объединить: объект 2 с местом объекта 1
		Страна Звука (Буквы)- М; Х.	Цель: развивать воображение.	Педагог предлагает отправиться в страну ТРИЗ, в город звука М (Х). Как выглядят там жильцы? В этом городе жилища начинаются (заканчиваются) на этот звук. Где же могут жить жители страны М (Х)? Чем они питаются? На чем ездят? Во что одеты? Чем занимаются? Какие по характеру? Дети зарисовывают увиденный город.
	АРИЗ	«Помоги сказке» «Теремок»	Цель: Учить работать по алгоритму, применять АРИЗ: 3-КП-П-ИКР-ВІР.	Как, не ломая теремок, поселить в нем Медведя? Чем питаться потом зверям? КП: Медведь и Теремок. М должен поселиться, потому что... и не должен, потому что... Т должен САМ поселить М. М должен Сам не сломать Т. Ресурсы Т: крыша, стены, пол, подвал. Часть зверей живут на М. М переносит Т.
10.	Ноябрь	Домашние животные (По аналогии с темой «Животные леса»)		
	СО	«Волшебная лесенка»- кошка, корова, овца (домашние животные).	Знакомить с системным оператором времени, закрепить СО по структуре.	Предложить рассказать все о кошке, корове, овце (домашних животных) Колобку. Через какую игру можно все узнать и рассказать? – Волшебная лесенка. Рассматривают части кошки, коровы, овцы (домашних животных), частью чего она (они) является? Кем была (были), ее части, частью чего была (были)? Кем будет, ее (их) части, частью чего будет (будут) являться?
	Противоречия	«Хорошо-плохо»- собака, лошадь.	Видеть противоречия.	Приходят на занятие Маша и Ваня. Спорят, хорошо ли иметь дома собаку (лошадь) Предлагают детям помочь.
	РТВ	«О чем я думаю».	Учить вживаться в образ.	Выбрать для себя домашнего животного, разойтись по двору, о чем думает животное? Когда голодно? Холодно? Потеряло детеныша? Заблудилось?
	ММЧ	«Маленькие человечки» - коза.	Упражнять в определении ф/состояния частей тела.	Буратино приходит в гости и просит помочь составить модель козы из маленьких человечков твердого, жидкого и газообразного состояний.

	СО	«Да – Нет-ка».	Работать по алгоритму, закрепить противоположные качества, свойства, функции.	Учить алгоритму составлению вопросов, на которые ответ должен прозвучать «да» или «нет»: - это зверь? - Это домашний (дикий) зверь? - Он травоядное животное (хищное)? - Он высокий (низкий)? - Его шерсть коричневого цвета? - У него есть копыта? - У него короткий (длинный) хвост)? - У него есть рога (нет)? - (Вопросы, характеризующие повадки, особенности зверя) - Про него говорят: (загадка): - Это «такое» животное?
	АРИЗ	Задача.	Учить работать по алгоритму, применять АРИЗ: 3-КП-П-ИКР-ВІР.	«Чье животное?» Чтобы определить, кому принадлежит животное, их клеймят раскаленным железом. Это жестоко. Как определить, чье животное? КП: клеймо и животное. П: клеймо должно быть, чтобы... И не должно быть, потому что... ИКР: Животное САМО показывает свою принадлежность к человеку. (№ 16, стр. 52 «Сборник творческих задач по биологии, экологии и ТРИЗ» В.И. Тимохов)
	СО	Загадка.	Учить работать по алгоритму: что делает – кто делает так же? Какой – кто такой же?	Ворона загадывает загадки детям. Педагог говорит, что дети сами умеют сочинять загадки и предлагает научить ворону. Составить загадку о свинье (осле) по алгоритму: что делает – кто делает так же? (Какой – кто такой же?)
	МФО	«Фантастическое животное».	Развивать фантазию, работать с аналогами.	Собираем фантастическое животное из разных частей домашних животных, зарисовываем. (Туловище коровье, шея лошадиная, голова кошачья...) Составляем рассказ – описание, придумываем, как он будет питаться, где жить, называться.
	СО	«Дразнилка»- крольчонок, жеребенок, ягненок.	Упражнять в определении функции.	Предложить подразнить детенышей (крольчонка, жеребенка, ягненка), исходя из их действий, признаков + суффикс.
	СО	«Теремок»	Применять знания СО.	В Теремке будет жить то животное, которое: - назовет свою семью, - расскажет, где живет, - назовет детенышей, - расскажет, что общего между жильцами теремка, - чем отличается.
	РТВ	Составление фантастических гипотез	Развивать воображение, переносить функцию одного объекта на другой.	«Что бы было, если...». Выбираем в одну колонку домашних животных, в другую – их различные действия. Соединяем существительное с глаголом. Представить на обсуждение наиболее интересные гипотезы.

		Метафора	Развивать воображение, переносить свойства одного объекта на другой.	Научить составлять метафору (сравнение) по алгоритму (ступенькам Гнома): - определить объект, его место - его отличительное свойство - кто обладает таким же свойством – второй объект - определить место второго объекта - объединить: объект 2 с местом объекта 1
		Страна Звука (Буквы)- Ш.	Цель: развивать воображение.	Педагог предлагает отправиться в страну ТРИЗ, в город звука Ш. Как выглядят там жильцы? В этом городе жилища начинаются (заканчиваются) на этот звук. Где же могут жить жители страны Ш? Чем они питаются? На чем ездят? Во что одеты? Чем занимаются? Какие по характеру? Дети зарисовывают увиденный город.
	АРИЗ	«Помоги сказке» «Волк и семеро козлят»	Цель: Учить работать по алгоритму, применять АРИЗ: 3-КП-П-ИКР-ВПР.	Как спастись козлятам? КП: Волк и Козлята. Волк и Коза. Волк и Избушка козлят. Формулируем П. Определяем ИКРты. Находим ВПР. Формулируем решения.
11.	Ноябрь	Животные жарких стран (По аналогии с темой «Животные леса»)		
	СО	«Волшебная лесенка»- слон, кенгуру, лев (животные жарких стран)	Знакомить с системным оператором времени, закрепить СО по структуре.	Предложить рассказать все о слоне, кенгуру, льве (животных жарких стран) Буратино. Через какую игру можно все узнать и рассказать? – Волшебная лесенка. Рассматривают части слона, кенгуру, льва (животных жарких стран), частью чего он (она, они) является (являются)? Кем был (была, были), его (ее, их) части, частью чего был (была, были)? Кем будет, он, (она, они) части, частью чего будет (будут) являться?
	Противоречия	«Хорошо-плохо»- жираф, обезьяна.	Видеть противоречия.	Приходят на занятие Маша и Ваня. Спорят, хорошо ли жить жирафу (обезьяне)? Предлагают детям помочь.
	РТВ	«О чем я думаю».	Учить вживаться в образ.	Выбрать для себя животного жарких стран, разойтись по саване, о чем думает животное? Когда голодно? Холодно? Потеряло детеныша? Заблудилось? Спасается? Охотится?
	ММЧ	«Маленькие человечки» - тигр, верблюд.	Упражнять в определении ф/состояния частей тела.	Буратино приходит в гости и просит помочь составить модель тигра, верблюда из маленьких человечков твердого, жидкого и газообразного состояний.

	СО	«Да – Нет-ка».	Работать по алгоритму, закрепить противоположные качества, свойства, функции.	Учить алгоритму составлению вопросов, на которые ответ должен прозвучать «да» или «нет»: - это зверь? - Это домашний (дикий) зверь? - Он живет в лесу (жарких странах, рядом с человеком)? - Он травоядное животное (хищное)? - Он высокий (низкий)? - Его шерсть коричневого цвета? - У него есть копыта? - У него короткий (длинный) хвост)? - У него есть рога (нет)? - (Вопросы, характеризующие повадки, особенности зверя) - Про него говорят: (загадка): - Это «такое» животное?
	АРИЗ	Задача.	Учить работать по алгоритму, применять АРИЗ: 3-КП-П-ИКР-ВПр.	«Как привлечь верблюдиц на дойку?» Летом верблюдицы приходят сами на дойку и приводят верблюжат, поскольку жарко и они возвращаются к колодцу. Но что делать весной, когда кругом много луж и воды? ИКР: верблюдица САМА приходит на дойку. Посредник: верблюжонок. (№19, стр. 54, «Сборник творческих задач по биологии, экологии и ТРИЗ» В.И. Тимохов)
	СО	Загадка (крокодил, жираф).	Учить работать по алгоритму: что делает – кто делает так же? Какой – кто такой же?	Ворона загадывает загадки детям. Педагог говорит, что дети сами умеют сочинять загадки и предлагает научить ворону. Составить загадку о крокодиле (жирафе) по алгоритму: что делает – кто делает так же? (Какой – кто такой же?)
	МФО	«Фантастическое животное».	Развивать фантазию, работать с аналогами.	Собираем фантастическое животное из разных частей животных жарких стран, зарисовываем. (Туловище слоновье, шея обезьянья, голова львиная...) Составляем рассказ – описание, придумываем, как он будет питаться, где жить, называться.
	СО	«Дразнилка»-верблюд, черепаха	Упражнять в определении функции.	Предложить подразнить детенышей (верблюжонка, черепашонка), исходя из их действий, признаков + суффикс.
	СО	«Теремок»	Применять знания СО.	В Теремке будет жить то животное, которое: - назовет свою семью, - расскажет, где живет, - назовет детенышей, - расскажет, что общего между жильцами теремка, - чем отличается.
	РТВ	Составление фантастических гипотез	Развивать воображение, переносить функцию одного объекта на другой.	«Что бы было, если...». Выбираем в одну колонку животных жарких стран, в другую – их различные действия. Соединяем существительное с глаголом. Представить на обсуждение наиболее интересные гипотезы.

		Метафора	Развивать воображение, переносить свойства одного объекта на другой.	Научить составлять метафору (сравнение) по алгоритму (ступенькам Гнома): - определить объект, его место - его отличительное свойство - кто обладает таким же свойством – второй объект - определить место второго объекта - объединить: объект 2 с местом объекта 1
		Страна Звuka (Буквы)-	Цель: развивать воображение.	Педагог предлагает отправиться в страну ТРИЗ, в город звука Как выглядят там жильцы? В этом городе жилища начинаются (заканчиваются) на этот звук. Где же могут жить жители страны Чем они питаются? На чем ездят? Во что одеты? Чем занимаются? Какие по характеру? Дети зарисовывают увиденный город.
	ВПР	«Помоги сказке» «Как Слоненок стал пожарником»	Цель: Учить работать по алгоритму, использовать свои ресурсы.	Кем еще может стать слоненок, исходя из его ресурсов? Что у него есть? Какие части? Как их можно использовать с пользой? Какое получится продолжение сказки?
12.	Ноябрь	Животные Севера		
	СО	«Волшебная лесенка»- северный олень, белый медведь (животные Севера)	Знакомить с системным оператором времени, закрепить СО по структуре.	Предложить рассказать все о северном олене, белом медведе (животных Севера) Буратино. Через какую игру можно все узнать и рассказать? – Волшебная лесенка. Рассматривают части северного оленя, белого медведя (животных Севера), частью чего он (они) является (являются)? Кем был (были), его (их) части, частью чего был (были)? Кем будет, он, (они) части, частью чего будет (будут) являться?
	Противоречия	«Хорошо-плохо»- тюлень, песец.	Видеть противоречия.	Приходят на занятие Маша и Ваня. Спорят, хорошо ли жить тюленю (песцу)? Предлагают детям помочь.
	РТВ	«О чем я думаю».	Учить вживаться в образ.	Выбрать для себя животного Севера, разойтись по тундре, о чем думает животное? Когда голодно? Холодно? Потеряло детеныша? Заблудилось? Спасается? Охотится?
	ММЧ	«Маленькие человечки» - морж	Упражнять в определении ф/состояния частей тела.	Буратино приходит в гости и просит помочь составить модель моржа из маленьких человечков твердого, жидкого и газообразного состояний.

	СО	«Да – Нет-ка»-полярный волк.	Работать по алгоритму, закрепить противоположные качества, свойства, функции.	Учить алгоритму составлению вопросов, на которые ответ должен прозвучать «да» или «нет»: - это зверь? - Это домашний (дикий) зверь? - Он живет в лесу (жарких странах, на Севере, рядом с человеком)? - Он травоядное животное (хищное)? - Он высокий (низкий)? - Его шерсть коричневого цвета? (белого) - У него есть копыта? (лапы) - У него короткий (длинный хвост)? - У него есть рога (нет)? - (Вопросы, характеризующие повадки, особенности зверя) - Про него говорят: (загадка): - Это «такое» животное?
	АРИЗ	Задача.	Учить работать по алгоритму, применять АРИЗ: 3-КП-П-ИКР-ВПР.	«Охота на моржа» Жизнь поморов тесно связана с охотой на моржей. Охотники подкрадывались к пастбищу со стороны моря и неожиданно нападали. Но при этом возникала задача: даже смертельно раненый гарпуном зверь часто уходил в море и там погибал. И охотники оставались ни с чем. Удержать же могучее раненное животное на берегу невозможно. П: надо отпустить моржа в море, потому что... И не надо, потому что... ИКР: Раненный морж САМ не тонет. Посредник: поплавок.
	СО	Загадка - леминг (северный олень)	Учить работать по алгоритму: что делает – кто делает так же? Какой – кто такой же?	Ворона загадывает загадки детям. Педагог говорит, что дети сами умеют сочинять загадки и предлагает научить ворону. Составить загадку о лемминге (северном олене) по алгоритму: что делает – кто делает так же? (Какой – кто такой же?)
	РТВ	«Фантастическое животное».	Развивать фантазию, работать с аналогами.	Собираем фантастическое животное из разных частей животных Севера, зарисовываем. (Туловище оленя, шея медвежья, голова песцовая...) Составляем рассказ – описание, придумываем, как он будет питаться, где жить, называться.
	СО	«Дразнилка»-росомаха	Упражнять в определении функции.	Предложить подражать росомахе, исходя из ее действий, признаков + суффикс.
		«Теремок»	Применять знания СО.	В Теремке будет жить то животное, которое: - назовет свою семью, - расскажет, где живет, - назовет детенышей, - расскажет, что общего между жильцами теремка, - чем отличается.
	РТВ	Составление фантастических гипотез	Развивать воображение, переносить функцию одного объекта на другой.	«Что бы было, если...». Выбираем в одну колонку животных Севера, в другую – их различные действия. Соединяем существительное с глаголом. Представить на обсуждение наиболее интересные гипотезы.

		Метафора – белый медведь	Развивать воображение, переносить свойства одного объекта на другой.	Научить составлять метафору (сравнение) по алгоритму (ступенькам Гнома): - определить объект, его место - его отличительное свойство - кто обладает таким же свойством – второй объект - определить место второго объекта - объединить: объект 2 с местом объекта 1
		Страна Звuka (Буквы)-	Цель: развивать воображение.	Педагог предлагает отправиться в страну ТРИЗ, в город звука Как выглядят там жильцы? В этом городе жилища начинаются (заканчиваются) на этот звук. Где же могут жить жители страны Чем они питаются? На чем ездят? Во что одеты? Чем занимаются? Какие по характеру? Дети зарисовывают увиденный город.
13.	Декабрь	Зима в неживой природе		
	СО	«Волшебная лесенка»- зима, бусы для зимы.	Продолжать учить видеть составные части, будущее и прошлое явления, их функции.	На занятие приходит слоненок, который ничего не знает о Зиме. Дети через «Волшебную лесенку» рассказывают об этом времени года. Рассматривают Зиму в подсистеме: признаки зимы (от неживой природы – к живой), месяцы, зима как часть времен года; прошлое зимы – осень, ее признаки, месяцы; будущее зимы – весна, ее признаки, месяцы. Педагог предлагает послушать мелодию «Вальс снежных хлопьев», представить портрет этого времени года. Показывает портрет Зимы, предлагает подарить ей Зимние бусы, каждая бусинка - зимнее явление, собирать бусинки-картинки надо от главной к ее результату. Дети определяют последовательность картинок и зависимость явлений (солнце, воздух, ветер, облака, снег, растения, деревья, лед, сугробы, насекомые, птицы, животные дикие и домашние, человек, зимние забавы).
	Противоречия	«Хорошо-плохо» - зима	Продолжать учить формулировать противоречие.	В гостях куклы Заяц и Волк, спорят, зима - это хорошо или плохо. Предлагают помочь детям им разобраться. Подг.гр. Предложить соревнования между рядами в определении противоречий. Педагог называет признак зимы (дети ст.гр), дети – формулируют противоречие.
	ММЧ	«Маленькие человечки» - зимние явления	Упражнять в определении физического состояния явлений. Познакомить с понятием «тепло», его ролью в «жизни» маленьких человечков.	Кукла Зима предлагает детям стать волшебниками: превратиться в снег, лед. Приходит Огонь, что происходит с человечками? Наблюдают за таянием снега, затем его испарением, объясняют, изображают.
	РТВ	«Наоборот»	Находить объекты, противоположные по структуре, функции, времени.	Буратино предлагает поиграть в «наоборот» - не нравится ему Зима. Дети ст.гр. – угадывают, что ему не нравится зимой, а подг.гр. дети находят слова, обратные по структуре, функции, времени.

	СО	«Дразнилка» - снежинки	Упражнять в определении функции.	Очень любит Ворона дразниться, играет с детьми со словом «снежинки»: Что делают? + суффикс –ка Какие? + суффикс –ка
		Загадка - мороз	Продолжать учить использовать аналогии по функции, структуре.	Подарить Морозу загадку о нем: 1. По структуре: Какой – кто такой же? 2. По функции: Что делает – кто делает так же?
		Рифмы-чистоговорки	Развивать умение делить на части и соединять.	Найти зимние слова – пары: мороз – нанес; снежинка-пушинка... Определить последний слог. Составить чистоговорку на этот слог + предложение с окончанием на это слово. (ОЗ-Оз-Оз- На улице крепкий мороз. Оз-Оз-Оз- Ветер сугробы нанес) (Ка-Ка-Ка- Кружится белая снежинка...)
	РТВ	Метафора	Переносить свойства на другой объект.	Чтение сказки «Проказы старухи Зимы» по К.Ушинскому. Беседа по тексту. Что делала старуха Зима? Кто делает так же? (забилась, разозлилась, накинулась, заволокла, заплакала...)
	АРИЗ	Сказка про Снежного колобка	Продолжать учить сочинять сказку, используя приемы «изменения агрегатного состояния», «калька сказки», развивать связную речь, творчество.	Вы любите сказку про Колобка? Давайте придумаем сказку про своего Колобка. Давайте вспомним ступеньки сказки. 7. Выберем героев. Из чего был сделан обычный Колобок? А наш на Севере из чего может быть? Его характер. Куда он направился? 8. С кем он будет встречаться? Их характеры, что они хотят от Колобка? (выставляем картинки или игрушки, модели) 9. Место действия? 10. Противоречие, в чем конфликт? 11. Решаем его с помощью волшебной фразы Гнома ИКАЭР «САМ»: «Зверь должен САМ не захотеть съесть Снежного Колобка», «Колобок должен САМ себя спасти» 12. Ресурсы Снежного Колобка. По каждой ступеньке придумываем предложение. Записываем в виде схем, с помощью магнитофона, видео.
		Помоги сказке - Снегурочка	Продолжать учить работать по алгоритму: 3-КП-П-ИКР-ВПр.	Прочитать сказку. Определить задачу: как помочь Снегурочке? Выделить КП. Сформулировать П. Определить ИКР. Найти ВПр – решение.
	РТВ	Страна звука Л (И)	Цель: развивать воображение.	Педагог предлагать отправиться в страну ТРИЗ, в город звука Л (И) Как выглядят там жильцы? В этом городе жилища начинаются (заканчиваются) на этот звук. Где же могут жить жители страны Л (И)? Чем они питаются? На чем ездят? Во что одеты? Чем занимаются? Какие по характеру? Дети зарисовывают увиденный город.
	Декабрь	Зимующие птицы		

	СО	«Волшебная лесенка»- ворона (зимующие птицы)	Продолжать учить видеть объекты в системе по времени года.	Педагог предлагает «поселить» ворону (зимующих птиц) на «Волшебную лесенку»: части вороны(зимующих птиц, частью чего она (они) является (являлись), основная функция зимой; прошлое – ворона (зимующие птицы) летом, его части, оно часть чего, функции; ворона – в будущем, ее части, частью чего она будет.
	Противоречие	«Хорошо-плохо» - дятел (зимующие птицы)	Продолжать учить видеть противоречивые свойства в явлениях.	Что хорошего в дятле? Что плохого? - соревнование по рядам. Зимующие птицы подлетают близко к человеческому жилью. Что в этом хорошего? Плохого?- соревнование по рядам. Сформулировать противоречие, предъявив к одному явлению, два противоречивых условия, качества, свойства.
	СО	«Дразнилка»- сорока, воробей.	Упражнять в определении функций.	Предложить подразнить птицу, исходя из ее действий, + суффикс (леталка, ходилка, ловилка, перелеталка, облеталка, приземлялка, клевалка...)
		«Теремок»	Закрепить умение «добывать» знания через СО.	В Теремке поселится та птица, которая назовет: - что между ними общего; -чем они отличаются.
		Чистоговорки»	Закрепить умение делить на части и объединять.	Подобрать слова-пары: улетели-прилетели; перелетела-взлетела-подлетела. Определить последний слог. Ли-ли-ли Голуби прилетели. Ли-ли-ли Воробьи улетели...
		Загадка- сова, снегирь	Продолжать учить использовать аналогии по структуре и функции.	Вспомнить модель загадки по структуре: 1. Какая- кто такой же? (Красногрудый, но не... Черноголовый, но не... С лапами, но не...) 2. Что делает – что делает так же? (Спит днем, но не... Ухает, но не... Крутит головой, но не...)
	РТВ	Метафора - синичка	Переносить свойства с одного объекта, на другой, развивать воображение.	Научить составлять метафору (сравнение) по алгоритму (ступенькам Гнома): - определить объект, его место - его отличительное свойство - кто обладает таким же свойством – второй объект - определить место второго объекта - объединить: объект 2 с местом объекта 1
		Фантастическая птица	Видеть части объекта, учить комбинировать, развивать воображение.	Давайте придумаем новую птицу, соединив части различных перелетных птиц. (зарисовывает каждый свою часть) Туловище - вороны, шея – воробья, голова – совы, клюв – дятла, крылья – снегиря, лапы – сороки.
		Волшебник- клест.	Учить видеть функцию объекта и переносить по аналогии.	Какие части есть у клеста, как их может использовать волшебный клест?

		Страна звука Н; Ы (буквы Н)	Развивать воображение.	Педагог предлагает отправиться в страну ТРИЗ, в город звука Н (Ы) Как выглядят там жильцы? В этом городе жилища начинаются (заканчиваются на Ы) на этот звук. Где же могут жить жители страны Н (Ы)? Чем они питаются? На чем ездят? Во что одеты? Чем занимаются? Какие по характеру? Дети зарисовывают увиденный город.
	ММЧ	«Маленькие человечки» - галка	Упражнять в определении состояний веществ.	Педагог предлагает составить модель галки. Какие у нее части? Человечки каких веществ живут в этих частях?
	РТВ	БИНОМ	Развивать воображение.	Предложить выбрать 2 предмета, один из которых – зимующая птица (ворона, воробей). Представить: Ворона В этом предмете. Как она там оказалась? Наоборот: этот предмет В вороне. Где это можно увидеть? Как так получилось? Тоже с предлогом НА и воробьем.
14.	Декабрь	Зимние забавы		
	СО	«Волшебная лесенка» - лыжи (праздник Новый год)	Систематизировать знания через СО.	Какие зимние забавы вам нравятся? В какой игре можно все узнать о лыжах? (Рассматривать можно в 2-х вариантах: по структуре и по функции, заполняя все ступеньки лестницы) Предложить нарисовать лыжи будущего. Поговорить о Зимнем празднике, выяснить знания детей, располагая их на Волшебной лесенке. Хотите заполнить все ступеньки? Рассказывает о празднике Нового года, заполняя ступеньки: «части» праздника (атрибуты, традиции Н/Г в России); ПС-праздник в других странах мира; прошлое праздника: кто издал указ о праздновании Н/Г, когда, как; как будут отмечать Н/Г в будущем?
	Противоречия	«Хорошо-плохо: - коньки, санки.	Учить видеть противоречия, формулировать их, ИКР, решать с помощью ВПР.	Соревнования по рядам: 1: что хорошего в коньках, 2: что в этом хорошем – плохого? (тоже с санками) Формулируем П: Острые коньки – это хорошо, потому что легко скользят, и плохо, потому что – можно пораниться. Формулируем ИКР. Решаем во времени.
	СО	Загадки	Цель: продолжать учить придумывать загадки, используя модели загадки, развивать связную, образную речь, воображение.	Придумать загадки о Новом годе, елке, Дед Морозе, Снегурочке. Подарить Дедушке Морозу загадки о новогоднем празднике, используя модель: 1. Какой – кто такой же? 2. Что делает – кто делает так же?

		«Картинка без запинки» - Зимние забавы.	Работать по алгоритму.	Составление рассказов по картине «Зимние забавы» 8. Рассмотреть картину. 9. Игра «Дели!» - называем объекты картины, схематически фиксируем в кружочках на доске. 10. Игра «Объединяй!» - соединим два кружочка на доске, объясним, почему и как связаны между собой эти объекты. 11. «Войдем в картинку» - рассказываем о полученных ощущениях. 12. События предшествующие и последующие. 13. Рассказы детей. 14. Лучший рассказ.
		«Рифмы»	Работать по алгоритму.	Вспомнить стихотворения к празднику. Придумать свои чистоговорки. Выбрать по картинкам слова, разделить их на слоги, найти слова с одинаковыми слогами в конце, составить из них пары. Придумать предложения с этими словами в конце. Собрать чистоговорку: 1 строчка: слоги. 2 – предложение и т.д. Ка-Ка-Ка Стоит в зале елка. Ка-Ка-Ка Елка очень высока...
	РТВ	Метафора – новогодний праздник.	Переносить свойства одного явления на другое.	Продолжать учить составлять метафору (сравнение) по алгоритму (ступенькам Гнома): - определить явление, его место - его отличительное свойство - кто обладает таким же свойством – второй объект - определить место второго объекта - объединить: объект 2 с местом объекта 1
	СО	«Дразнилка»- снежки, Дед Мороз.	Развивать воображение.	Предложить поиграть-подразнить: снежки, Деда Мороза. Что делают + суффикс –КА.
	РТВ	МФО – санки для Снегурочки.	Развивать воображение.	Придумываем новые санки для Снегурочки. Выбираем слова из разных областей. Подбираем к ним определения. Переносим эти определения на наши новые санки. Представляем, как они: - будут выглядеть; - что они умеют делать; - для чего, какая польза от них?
	АРИЗ	Задача.	Продолжать работу по АРИЗу.	Задача. Перед Новым годом люди вырубают много елок. Убытки большие. Что делать? Выделить противоречие в КП, найти ИКР и решить его, используя имеющиеся ресурсы ВПР, использовать посредник.
15.	Январь	Зимняя одежда		

	СО	«Волшебная лесенка» - шуба, валенки	Систематизировать полученные знания, приобретать их в процессе игры.	Предложить поиграть с шубой (валенками) на «Волшебной лесенке»: 1. Найти части в подсистеме. 2. Частью чего являются – в надсистеме? 3. Чем была раньше? 4. Части того, чем был объект раньше? 5. Частью чего был объект раньше? 6. Чем будет? 7. Части объекта будущего? 8. Частью чего этот объект будет?
	Противоречия	«Хорошо-плохо» - пуховик, унтайки.	Формулировать противоречие.	Организовать соревнование на лучшую формулировку противоречия (по рядам): противоречивые требования к одному и тому же свойству, качеству.
	СО	«Рифмы»	Цель: учить составлять рифмованные строчки по заданному словосочетанию, определять слово, к которому надо подобрать рифму, поощрять детское творчество.	Предложить новую игру «Жил – был», дополняя фразу рифмованным словом. ПР: «Жила-была шапка красная, и была она ...» «Жил – был шарф, и был он похож на ...» «Жил – был сапог, и был он похож на ...» «Жила – была шуба, и была она похожа на ...» Предложить представить полученные сравнения.
	РТВ	Метафора – варежки, шарф	Переносить свойства одного явления на другое.	Продолжать учить составлять метафору (сравнение) по алгоритму (ступенькам Гнома): - определить явление, его место - его отличительное свойство - кто обладает таким же свойством – второй объект - определить место второго объекта - объединить: объект 2 с местом объекта 1
	Функция	«Дразнилка» - ботинки, дубленка.	Развивать словотворчество.	Предложить поиграть-подразнить: ботинки, дубленка. Что делают + суффикс –КА.
	МФО	МФО – новые сапоги.	Развивать воображение.	Придумываем новые сапоги. Выбираем слова из разных областей. Подбираем к ним определения. Переносим эти определения на наши новые сапоги. Представляем, как они: - будут выглядеть; - что они умеют делать; - для кого, какая польза от них?
	АРИЗ	Задача	Работать по алгоритму, решать творческие задачи.	Задача: Красное пальто портной шьет красными нитками, синее – синими...А как быть с разноцветным? Выявим конфликтные пары (КП), найдем противоречия (П), определим идеальный конечный результат по каждому противоречию (ИКР), определяем ресурсы (ВРР), используем прием НАОБОРОТ.

	ВПП	«Маша-растеряша»	Использовать ресурсы.	- Ой! - Что с тобой? - Потеряла! - Что? - Варежку. Как быть? Находим ресурсы.
	РТВ	Эмпатия – «О чем я думаю?»	Развивать воображение. Использовать прием оживления.	Выберите, чем из зимней одежды и обуви вы будете? Где вы сейчас? Что вы видите перед собой? О чем вы мечтаете?
16.	Январь	Наша улица		
	СО	«Волшебная лесенка» - улица	Систематизировать полученные знания, приобретать их в процессе игры.	Предложить поиграть с улицей на «Волшебной лесенке»: 1. Найти части в подсистеме. 2. Частью чего являются – в надсистеме? 3. Чем была раньше? 4. Части того, чем был объект раньше? 5. Частью чего был объект раньше? 6. Чем будет? 7. Части объекта будущего? 8. Частью чего этот объект будет?
	Противоречия	«Хорошо-плохо»	Формулировать противоречие.	Организовать соревнование на лучшую формулировку противоречия (по рядам): противоречивые требования к одному и тому же свойству, качеству.
	РТВ	«Назови улицу!»	Развивать воображение.	Давайте поможем Бабе Яге назвать свою улицу: - какие объекты находятся рядом? - какая Яга по характеру? - о чем она мечтает? - названия-наоборот.
	РТВ	«Улица – наоборот»	Развивать воображение.	Предложить вспомнить названия улиц города и придумать названия-наоборот (по структуре, функции, характеру).
		«Улица звука П»	Развивать воображение.	Придумаем улицу для звука П. - Для кого? - Какие здания? - Кто работает? - Чем занимаются? - Для чего они? - Как передвигаются по улице?
	АРИЗ	Задача в сказке.	Работать по алгоритму. Применять метод – посредника.	Однажды заспорили 3 цвета светофора: кто из них главный. Разругались и стали светить не по очереди, а одновременно. Что началось на улице!... Кто мог помочь решить проблему? С-КП-П-ИКР-ВПП.
17.	Январь	Наш город.		
	СО	«Волшебная лесенка»	Систематизировать полученные знания, приобретать их в процессе игры.	Предложить рассказать Тундровичку о нашем городе через «Волшебную лесенку»: 1. Найти части в подсистеме. 2. Частью чего являются – в надсистеме? 6. Чем была раньше? 7. Части того, чем был объект раньше? 8. Частью чего был объект раньше? 9. Чем будет? 10. Части объекта будущего? 11. Частью чего этот объект будет?
	Противоречия	«Хорошо-плохо»	Формулировать противоречие.	Играют дети в игру: Тундровичок называет, что ему не понравилось в городе, а ребята доказывают, что в этом хорошего.

	ММЧ	«Маленькие человечки»	Закрепить знания о физическом состоянии объектов, характерных для северного города. Продолжать знакомство с ММЧ.	Чтобы Тундровичок не забыл Норильск, дети создают «фотографию» города из «маленьких человечков» твердого, жидкого и газообразного веществ.
	СО	Загадка	Учить составлять загадки о нашем городе, о комбинате, о главных профессиях, о климате, развивать связную образную речь, воображение.	На каждый звук в названии города придумать слова, связанные с городом. Предложить придумать о них загадки, вспомнить модели по структуре и функции. Зарисовать их.
18.	Февраль	Транспорт		
	СО	«Волшебная лесенка» (самолет, автомобиль, грузовая машина, хлебовоз, трактор, поезд, теплоход)	Познакомить с СО функции. Продолжать учить составлять СО по структуре.	В гости прилетел Карлсон. Как он добрался, на чем? Зачем ему пропеллер? На что он похож? На чем еще можно летать? Зачем люди летают? Ездят? Плавают? Перевозят грузы? Предложить рассмотреть транспорт, его функцию – перемещаться и перевозить грузы, на Волшебной лесенке по времени. Поговорить о помощниках-машинах, их назначении, будущем. Использовать иллюстрации. В гости к ребятам приходит Буратино, спрашивает, что нового они узнали на занятиях. Просит и ему рассказать о транспорте. Дети вместе с педагогом раскладывают один из видов транспорта на «Волшебной лесенке» по структуре.
	ММЧ	«Маленькие человечки» (вертолет, Жигули, бензовоз, бульдозер, троллейбус, катер)	Продолжать знакомить с ММЧ.	1. Предложить нарисовать портрет транспорта (на выбор) с помощью маленьких человечков, работая в парах. 2. Незнайка предлагает «построить» самим машину. Как это можно сделать? Перебирают все варианты, строят модель с помощью «маленьких человечков» жидкого, газообразного и твердого веществ.
	РТВ	«Волшебник» - ресурсы	Развивать фантазию, использовать полученные раньше знания.	На занятие приходит волшебник-Гном и «превращает» детей в различные виды транспорта, рассказывает ситуацию, в которую попал этот вид транспорта, предлагает рассказать, о чем он сейчас «думает, что говорит на своем транспортном языке» человеку?
	Веполь	Загадка сказки «Сивка-бурка»	Познакомить с новой сказкой, учить анализировать построение сказки, развивать логическое мышление.	Познакомить со сказкой. Найти главных героев, определить реального и фантастического, объяснить, почему. Дать характеристику героям. Где происходит действие? С кем произошел конфликт, почему? Как решился. Составить загадку: - кодирование объекта - его действие - что из этого получилось.

	СО	«Да-нет-ка»	Продолжать учить загадывать объект, логически правильно задавать вопросы. Развивать внимание.	Разделить иллюстрации на виды транспорта: воздушный, наземный (легковой, грузовой, пассажирский, строительный, специальный), железнодорожный, водный, военный. Учить алгоритму составлению вопросов, на которые ответ должен прозвучать «да» или «нет». Загадывать объект и находить его по вопросам.
	АРИЗ	Совет ученых.	Работать по алгоритму.	Задача. Возле аэродромов часто селятся птицы. И они очень мешают полетам. Столкновение самолета с птицей угрожает гибелью и птице, и машине, пилоту, пассажирам. Как быть? Задача. Животные часто гибнут под колесами машин ночью. Как быть? Найти конфликтные пары (КП), определить хорошее и плохое – провести системный анализ (СА), вывести противоречие (ФП), определить идеальный конечный результат (ИКР), найти ресурсы (ВПР).
	СО	Загадка	Работать по алгоритму.	Придумать загадки для родителей: Выбрать объект. Что делает (3 варианта) – Что делает тоже. Из чего состоит (3 части) – Что состоит из этих же частей.
	Противоречия	«Хорошо-плохо»	Находить противоречия, решать их.	Приходят два героя: Буратино и Незнайка, спорят, какой транспорт лучше. Педагог предлагает взять на выбор объект (конкретный транспорт), рассмотреть хорошее и плохое в каком-то одном свойстве, вывести противоречие, решить его с помощью ресурсов.
	СО	«Теремок»	Уметь сравнивать разные виды транспорта.	В Теремке будет находиться тот транспорт, который: - назовет, что между жильцами общего; - чем они отличаются.
	РТВ	МЯ – новый транспорт	Развивать фантазию	Буратино хочет иметь такой транспорт, на котором можно и ездить, и плавать, и летать. Выбирают на «Волшебной лесенке» те части, которые отвечают за определенные функции, соединяют их вместе. Зарисовывают, рассказывают как выглядит, где можно использовать.
	РТВ	Страна звука (Г; Э; В)	Развивать воображение.	Педагог предлагает отправиться в страну ТРИЗ, в город звука. Как выглядят там жильцы? В этом городе жилища начинаются (заканчиваются) на этот звук. Где же могут жить жители страны? Чем они питаются? На чем ездят? Во что одеты? Чем занимаются? Какие по характеру? Дети зарисовывают увиденный город.
19.	Февраль	Наша Армия		
	СО	«Волшебная лесенка»	Продолжать формировать умения добывать знания через СО.	Незнайка просит рассказать о том, что такое Армия, из каких родов войск она состоит, кто служит в этих войсках, какая техника военная помогает, какова функция армии – система настоящего. Что было раньше? Что будет в будущем?

	Противоречия	«Хорошо-плохо» - одежда солдат	Учить видеть и формулировать противоречие, решать его через ВПР.	Получили письмо, в котором солдаты рассказывают о своей одежде: что нравится, и что не нравится, почему? Предъявляем к одному качеству противоречивые свойства, формулируем противоречие, решаем его с помощью ВПР.
	АРИЗ	Задача	Работать по алгоритму.	Задача. Экипаж одного самолета вынужден был сделать посадку на озере, где плавало множество крокодилов. Надо было срочно взлетать. Но как отогнать плавающих крокодилов? Найти конфликтные пары (КП), определить хорошее и плохое – провести системный анализ (СА), вывести противоречие (ФП), определить идеальный конечный результат (ИКР), найти ресурсы (ВПР).
	СО	«Теремок»	Использовать СО.	В Теремке будут находиться те рода войск, которые назовут отличия между собой.
20.	Март	Мамин праздник. Семья.		
	СО	«Волшебная лесенка» - семья, мамин праздник	Продолжать учить видеть составные части, будущее и прошлое объекта.	Педагог с детьми рассматривает семейные фотографии ребят, уточняют, что это – семья, Мамин праздник. Беседуют, для чего она нужна? Рассматривают на «Волшебной лесенке».
	Противоречия	«Хорошо-плохо»	Учить видеть противоречия.	Предложить поиграть-посоревноваться девочки и мальчики: что хорошего в том, чтобы быть мамой, папой; что в этом плохого.
	СО	«Дразнилка»	Учить видеть функцию объекта.	Дети придумывают новые имена членам семьи, опираясь на их работу в семье.
	РТВ	Лимерики	Познакомить с моделью сочинения рифмованных текстов в стиле нелепицы.	Вспомнить тему недели, предложить придумать смешные стишки, используя ступеньки Гнома: - Жил – был кто-то - Был похож на что – то - Что он делал - Для чего - Вывод. НР: Жила – бала девочка Света. Была она похожа на ракету. Она на Луну летала И звезды в полете глотала. Вот такая была Света.
		«Волшебник» - Эмпатия	Учить вживаться в образ, развивать воображение.	Гном из страны ТРИЗ превращает ребят в Волшебников, они рассказывают о своих добрых делах, если бы... ..поменялись местами в семье с мамой (папой). Какой подарок сделали для мамы (папы). Превратившись в маму (папу), чтобы они сказали дочке или сыну в различных житейских ситуациях...

	РТВ	Метафора – папа, мама.	Работать по алгоритму, переносить свойства на другой объект.	Научить составлять метафору (сравнение) по алгоритму (ступенькам Гнома): - определить объект, его место - его отличительное свойство - кто обладает таким же свойством – второй объект - определить место второго объекта - объединить: объект 2 с местом объекта1
	СО	«Теремок»	Находить общее в объектах.	В Теремке будут жить те члены семьи, которые назовут: - что между ними общего; - чем они полезны для семьи.
21.	Март	Профессии.		
	СО	«Волшебная лесенка» - профессии детского сада, повар	Рассмотреть повара в СО по функции и времени.	Предварительно сходить на экскурсию на кухню доу. Предложить самостоятельно заполнить ступеньки лесенки – подарок-портрет поварам детского сада. Напоминает, что в центре находится Работа повара, внизу – части этой работы, сверху – частью чего является Работа повара (назначение этой работы), какого ее прошлое, будущее? На лесенке в надсистеме - детский сад, центре – помещения, внизу – сотрудники – их функция. Рассмотреть прошлое детских садов, будущее. Предложить нарисовать.
		Составление рассказов по картине	Цель: продолжать учить работать по СО	- Познакомить с картиной. - Игра «Дели!» - называем объекты картины, схематически фиксируем в кружочках на доске. - Игра «Давай!» - соединим два кружочка на доске, объясним, почему и как связаны между собой эти объекты. «Войдем в картинку» - рассказываем о полученных ощущениях. - События предшествующие и последующие. Выбираем объект и описываем картинку с его точки зрения (повар, посуда, пища)
		«Теремок»	Определять функцию объектов.	Условие: в Теремке будут жить те жильцы (профессии детского сада), которые назовут. Для чего они нужны детскому саду.
	Противоречия	«Хорошо-плохо»	Учить видеть положительные и отрицательные стороны профессии	Разделить детей на две команды: одни говорят. Что хорошего в профессии повара (в детском саду), другие – что плохого. Результаты отмечают на доске.
	РТВ	«Фантастические гипотезы»	Определять функцию, переносить на другие объекты. Развивать фантазию.	Предложить поиграть в путаницу: С одной стороны доски выписать профессии, с другой – их функцию. Сложить фразу: «что будет, если...» и произвольно соединяем части сторон. Предлагаем представить, почему так получилось, что из этого хорошего, а что – плохого.
22.	Март	Мебель. Бытовые приборы. (по аналогии)		

	СО	«Волшебная лесенка»	Знакомство с мебелью через системный оператор.	Рассмотреть Мебель на волшебной лесенке. Ее части (стол, стул, кровать...). Она часть чего? (дома, магазина, всех вещей...). Ее прошлое (дерево, камень, не было ее...). Ее будущее? Что плохое уберут люди, что хорошее добавляют?
	Противоречия	«Хорошо-плохо»	Цель: учить находить плохие и хорошие качества мебели. Знакомство с противоречиями.	Сообщить тему недели через набор картинок. Чем она хороша? Что в ней плохого?
	РТВ	Продолжить рассказ по бинному «шкаф+пес»	Цель: развивать фантазию.	Сегодня я хочу прочитать вам удивительную историю, которая произошла с самым обыкновенным шкафом и псом. «В одном доме жил самый обыкновенный пес и стоял самый обычный шкаф». Ребята, здесь дальше слова стерты, написаны только отдельные фразы. Давайте попробуем догадаться, что произошло потом, и чем все закончилось. «Пес в шкафу». «Пес на шкафу». «Пес под шкафом». «Пес над шкафом». «Пес за шкафом». «Шкаф в песике». «Шкаф на песике». «Шкаф под песиком». «Шкаф над псом»...
	Функция	«Дразнилка»	Определять функцию предмета.	На занятие приходят Таня и Ваня, Ваня обижает Таню, она плачет. Гном предлагает не Таню дразнить, а поиграть в такую игру «Дразнилка» с мебелью. Гномик называет мебель, а дети помогают Тане и Ване подбирать слова.
	РТВ	«Волшебник»	Цель: развивать эмпатию, фантазию.	Педагог предлагает поиграть в «Волшебника»: он превращает детей в мебель, а дети рассказывают, о чем «думает» мебель.
		«Маша-растеряша»	Продолжать знакомство с ресурсами.	Педагог берет на себя роль Маши-растеряши: Ой! Дети спрашивают: Что с тобой? Воспитатель: Потеряла. Дети: Что? Воспитатель: Шкаф. Куда мне теперь складывать вещи? Дети предлагают, как выйти из этой ситуации.
	ММЧ	«Маленькие человечки»	Знакомство с различными состояниями веществ.	Педагог предлагает «засекретить» мебель с помощью человечков.
23.	Март	Продукты. Посуда.		
	СО	«Волшебная лесенка» - молоко, мука	Продолжать работать по СО.	Приходит в гости гном из страны ТРИЗ, просит поиграть с ним в «Волшебную лесенку». Ребенок, отвечающий на вопрос – зарисовывает (записывает) ответ на доске.
		«Волшебная лесенка» - посуда	Продолжать работать по СО.	Сообщение темы через загадки. Предложить узнать новое о посуде через Волшебную лесенку функции (назначения) и времени. Помочь через наводящие вопросы найти ресурсы человеку прошлого и будущего для изготовления и назначения посуды.

	Противоречия	«Хорошо-плохо» - предметы посуды	Видеть положительные и отрицательные свойства посуды.	Предложить сформулировать положительное и отрицательное свойства определенного качества посуды одновременно.
	СО	«Теремок» - продукты, посуда	Учить анализировать природу продуктов, посуду.	Теремок бабушки Федоры для посуды. Условие: жильцы называют различие. Теремок Повара: жильцы называют общее у продуктов питания.
	АРИЗ	Задача	Продолжать работать по алгоритму.	Давно это было. У берегов Японии затонула шхуна. Команда спаслась, а вот груз – вазы для императорского дворца – нет. Никто добраться до них не мог – очень уж глубоко. Как достать вазы? Выделить КП. Сформулировать П. Определить ИКР. Найти ВПР – решение.
	СО	Загадка – кастрюля, сковородка	Работать по алгоритму.	Придумать загадку по структуре и по функции: Что есть? (какие части) У кого такие же? Что делает? Что делает тоже?
	ВПР	Ресурсы посуды	Работать с ресурсами, развивать воображение.	В гости к ребятам приходит Незнайка, которому скучно только есть и готовить пищу, используя посуду, и вместе с ребятами он играет в «Ресурсы» посуды, используя ее в различных сферах жизни.
	Противоречия	Помоги сказке «Федорино горе»	Работать с противоречием.	Педагог знакомит детей со сказкой К.Чуковского «Федорино горе». - Почему посуда ушла от Федоры, что она хотела? Как Посуда наказала Федору? (Посуда хотела служить Федоре, чтобы жарить, печь...и не хотела, потому что ...) - Что хотела Федора: Как она исправилась? (Федора хотела пользоваться посудой, но не хотела ее мыть) - Как можно было помочь Федоре исправиться?
24.	Апрель	Весна в неживой природе.		
	СО	«Волшебная лесенка» - весна	Продолжать учить составлять СО по структуре и времени.	Предложить создать историю Весны, подарить ее ребятам старшей группы, рассказав части Весны, частью чего она является, кем была, как выглядела Зимой, ее признаки, кем будет, ее признаки.
	Противоречия	«Хорошо-плохо»	Учить видеть противоположные качества.	Приходит в гости Зима, говорит о том, что она лучше, доказывает своими качествами. Дети делятся на 2 команды: зимнюю и весеннюю. Называют по очереди качества весны, определяют его хорошее и плохое свойство.
	СО	Загадка	Закрепить умение работать по алгоритму.	Изготавливаем книжку-малышку загадок о Весне. Выбираем весенние явления. Работаем по алгоритму: Что делает – Кто делает так же? Какой – Кто такой же?

	АРИЗ	Задача – совет ученых	Закрепить умение работать по алгоритму.	Задача. Колхозники готовят картошку для посадки, а на поле с прошлого года спрятались насекомые – нематоды и сидят в коконах. Как только они почувствуют запах картофельного сока, вылезут из коконов и съедят картошку. Как быть? Определяем конфликтные пары. По каждой разбираем хорошее и плохое, формулируем противоречие. Выводим идеальный конечный результат. Рассматриваем приемы – Гномов, ресурсы. Находим решения.
	ММЧ	«Маленькие человечки»	Закрепить знания о физ. состоянии объектов	Предложить составить загадку весенним явлениям, используя знаки «тепла» и «холода».
	АРИЗ	Составление сказки.	Продолжать учить придумывать сказки, используя модель треугольника, шагая по ступенькам модели	Дети, кто пишет сказки? Как вы думаете, что для этого нужно? Вы сможете сочинить? Наш Гном из страны ТРИЗ рассказывал мне, что дети в этой стране придумывают сказки, шагая по ступенькам. Вы хотите попробовать? Определим тему. (Весна в лесу) Где будет проходить сказка (в лесу). Сколько главных героев бывает в сказке? (два. Напоминаю модель сказки – Волшебный треугольник) Один герой у нас уже есть – Весна, с каким вторым героем в лесу она может поспорить? (с Зимой) Почему у них возникла ссора? (Зима не хочет уступать свое место править природой Осени) Какие ресурсы есть у Зимы, какое Волшебство поможет решить спор? Какие есть ресурсы у Весны в лесу? Кто из помощников живет там? Кто ждет Весну? Чем они могут помочь против Волшебства Зимы? Теперь по каждой ступеньке составим предложение (можно записывать на магнитофон, лист бумаги, изображать схемой предложения)
25.	Апрель	Школа		
	СО	«Волшебная лесенка» - школа	Работа по СО.	Буратино говорит о том, что он уже ходил в школу, но ничего там не понял. Ребята помогают ему через «Волшебную лесенку» получить знания о школе.
		«Теремок» - школьные принадлежности.	Применять СО.	Школьные принадлежности будут «жить» в Портфеле только тогда, когда назовут, что между ними общего.
	Противоречия	«Хорошо – плохо» - портфель	Работать по алгоритму.	Буратино говорит, что у него не было портфеля. Зачем он? Что в нем хорошего? Что плохого? Давайте придумаем новый портфель, решив противоречие: большой, чтобы все поместилось, маленький – чтобы не было тяжело носить.

	РТВ	МФО - ручка	Переносить свойства предметов на другие объекты.	Буратино так мечтает о волшебной ручке! Ребята придумывают новую ручку, наделяя ее свойствами других предметов.
26.	Апрель	Насекомые		
	СО	«Волшебная лесенка» - насекомые	Находить знания в СО.	Рассмотреть иллюстрации, определить тему недели. Предложить детям выбрать понравившегося насекомого, рассмотреть его самостоятельно на Волшебной лесенке, рассказать о нем.
	Противоречия	«Хорошо-плохо»	Формулировать противоречие.	Защитить свое насекомое, называя положительное в отрицательных качеств, которые нашли ребята.
	СО	«Теремок»	Применять СО.	С Мухой-Цокатухой будут жить те насекомые, которые назовут различие.
	АРИЗ	Задачи	Работать по алгоритму.	Задача. Пчелы иногда болеют. Разработаны лекарства. Как их вылечить. Как дать лекарство пчелам? Задача. Чтобы насекомые попались в сеть пауку, нить паутины должна быть невидимой. Но вот беда: их рвут пролетающие мимо птицы. Что делать пауку? Задача. Жук скарабей ест пищу у себя в норке. Чтобы наестся ему надо съесть еды в 20 раз больше, чем он весит. Если тащить большой кусок еды, жук обессилит, а если таскать понемногу – займет много времени. Как быть жуку? Задача. Для ловли рыб нужны кузнечики. Но их трудно ловить: они прыгают, трещат. Как быть?
		«Помоги сказке»	Работать по алгоритму.	Муха-Цокотуха предлагает послушать, что произошло на ее празднике. Просит подумать, как же ей можно было еще спастись от паука. Дети предлагают свои варианты, работая по алгоритму: КП-П-ИКР-ВІР
	РТВ	«Наоборот»	Видеть противоречивые свойства.	Знайка предлагает поиграть в игру «Наоборот»: он называет насекомое, а ребята находят ему противоположное (по цвету, размеру, способу передвижения, «полезности» для человека...).
		«Волшебник»	Развивать воображение.	Гном рассказывает о своих чудесах и предлагает представить и показать, что из этого получилось (увеличивал и уменьшал насекомых в размере, в количестве, в оценке значимости для людей).
	ММЧ	«Маленькие человечки»	Закрепить и расширить знания о частях тела насекомых, их физ. состояниях.	Знайка приносит очки волшебные, которые ему подарил Незнайка, просит объяснить, в чем их волшебство. Дети показывают то, что можно увидеть, глядя на насекомого через эти очки.
	РТВ	«Фантастическое насекомое»	Развивать воображение	Знайка просит составить новое насекомое, используя части разных насекомых, которые все перемешались.
27-30 31-32	Апрель Май	Решение задач на конкурсы РА ТРИЗ и МА ТРИЗ Диагностика		
Всего: 26 тем+задачи +диагностика				

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН «ТЕХНОЛОГИИ ТВОРЧЕСТВА - ТРИЗ» Четвертый год обучения (6-7 лет)			
№ п/п	Тема недели	Раздел по ТРИЗ и РТВ	Название игры, творческих заданий
1.	Сентябрь Детский сад	Введение ТРТЛ. Противоречие. Системный оператор (СО) ВПР Функция. Сравнения. РТВ	Вспомнить название предмета, автора. Методы и приемы ТРИЗ и РТВ. «Цепочка хороших мыслей». «Цепочка плохих мыслей» СО – Я-дошкольник Ресурсы – ручка. «Дразнилка» - части тела. «Назови предмет по функции» - светилка, ходилка. «Теремок»- чем мы отличаемся (качества личности). «Дорисуй» МЯ: дошкольник
2.	Сентябрь Воспитатель	СО по функции Функция-антифункция. Загадка Противоречие РТВ : Эмпатия, МЯ	«Волшебная лесенка» - детский сад «Продолжи уменьшение» «Продолжи увеличение» Загадка по функции – воспитатель С/р: загадка: дошкольник Антифункция: учиться - ... МЯ: воспитатель Противоречие: книга (легкая-тяжелая). (1.ЕСЛИ ..., то Х..., но П...; 2. ЕСЛИ ..., то Х..., но П...)- 3.«Книга ДОЛЖЕНА БЫТЬ Легкой, чтобы..., НО Книга ДОЛЖЕНА БЫТЬ Тяжелой, чтобы ...» «Что, где, о чем думаю» – школьные принадлежности прилежного и нерадивого ребенка.
3.	Октябрь Осень в неживой природе	Противоречие Ресурсы Функция Задача ИКР ММЧ Методы РТВ	«Задачедатели и изобретатели» (дождь, лужи, ветер, листопад, грибы): - Это плохо потому, что... - Я знаю, что надо сделать. Надо... «Маша-растеряша» - корзину для грибов. Ресурсы – каска («Дениска-изобретатель» Иванов) «Назови предмет» - хранилка. Задача о зонте: брать - не брать. (1.ЕСЛИ ..., то Х..., но П...; 2. ЕСЛИ ..., то Х..., но П...)-3. «Зонтик НАДО БРАТЬ, чтобы..., и НЕ НАДО БРАТЬ, чтобы...» Показать ММЧ: модель дождя (капли, грязь, лужа, туман). Идеальные осенние сапоги. «Без чего не бывает...» (дождя, грозы, сапог, простуды)
4.	Октябрь Лес осенью	АРИЗ: КП-П-ИКР-ВПР-Р	«Маша и Медведь».
5.	Октябрь Овощи	Методы РТВ Противоречия СО ИКР ВПР	«Эмпатия»- овощ на грядке. «Наоборот»- овощи: -по цвету, - по форме, - по вкусу, - по состоянию,

			- по месту нахождения. «Задачедатели и изобретатели» (резать лук, помидор, чистить картошку, чистить свеклу): - Это плохо потому, что... - Я знаю, что надо сделать. Надо... «Волшебная лесенка» (овощи: структурно-функциональный анализ) Загадка по структуре (морковь). Скороговорка (ох – горох, уп- суп, ри – бери, ри- говори) Сказка «Репка»: как вытащить САМому репку?
6.	Октябрь Фрукты	Методы РТВ - эмпатия Противоречие СО Загадка Ресурсы	«Эмпатия»: что, где, о чем думаю. «Наоборот»- фрукты: -по цвету, - по форме, - по вкусу, - по состоянию, - по месту нахождения. «Задачедатели и изобретатели» (чистить апельсин, есть вишню): - Это плохо потому, что... - Я знаю, что надо сделать. Надо... «Волшебная лесенка» (фрукты: структурно-функциональный анализ) Загадка по структуре (груша). Ресурсы яблока в сказке. Итоги четверти: «Чем мне нравится ТРИЗ»
7.	Ноябрь Домашние животные	СО Противоречие РТВ Функция АРИЗ	«Волшебная лесенка» - кот: «Кого я задумал» «Кто спрятался» «Что за зверь» «Теремок». «О чем я думаю». «Дразнилка»- собака «Фантастическое животное». «Маленькие человечки» - модель домашнего животного. Задача ИЗ-КП-(Х-П)-П-ИКР-ВПр-Р
8.	Ноябрь Лесные звери осенью.	СО Противоречия Методы РТВ ММЧ АРИЗ	«Волшебная лесенка»: «Кого я задумал» «Кто спрятался» «Что за зверь» «Теремок». «О чем я думаю». «Фантастическое животное». «Маленькие человечки» - модель лесного животного. Задача ИЗ-КП-(Х-П)-П-ИКР-ВПр-Р
9.	Ноябрь Животные Севера	СО Противоречия РТВ Функция ММЧ АРИЗ	«Волшебная лесенка»- северный олень Загадка - песец «Дразнилка»- полярный волк «Теремок». «О чем я думаю». «Фантастическое животное» - сам.раб «Маленькие человечки» - белый медведь Задача

			ИЗ-КП-(Х-П)-П-ИКР-ВПР-Р
10.	Декабрь Зима	СО Задачедатель- Изобретатель Противоречия ММЧ Веполь	«Волшебная лесенка»- зима. «Хорошо-плохо» - зима. «Маленькие человечки» - зимние явления – сам.раб «Наоборот». Метафора - метель Сказка
11.	Декабрь Зимние забавы	Задачедатель- Изобретатель Противоречие МФО Веполь	Хорошо-плохо Коньки «Новые санки» Метафора Сказка
12.	Декабрь Зимующие птицы	АРИЗ Чистоговорка Метафора	АРИЗ: ИЗ-КП-(Х-П)-П-ИКР-ВПР-Р Задача о дятле.
13.	Декабрь Зимняя одежда	СО КП Противоречия РТВ ВПР АРИЗ	АРИЗ: ИЗ-КП-(Х-П)-П-ИКР-ВПР-Р Задача
14.	Декабрь «Новый год»	МФО Итог четверти	МФО - елка
15.	Январь Елка	СО	«Волшебная лесенка» - по структуре – елка (сам.раб) «Теремок» - елочные игрушки Чистоговорка Метафора
16.	Январь Задача МА ТРИЗ	АРИЗ	Задача МА ТРИЗ: ИЗ-КП-(Х-П)-П-ИКР-ВПР-Р
17.	Январь Задача МА ТРИЗ	АРИЗ	Задача МА ТРИЗ: ИЗ-КП-(Х-П)-П-ИКР-ВПР-Р
18.	Февраль Транспорт	СО РТВ - МЯ Противоречие РВС – размер МФО	«Волшебная лесенка» - транспорт Самолет будущего – МЯ. «Хорошо-плохо» - теплоход РТВ: уменьшение-увеличение (автомобиль) «Новый транспорт»
19.	Февраль Задача МА ТРИЗ	АРИЗ	Задача МА ТРИЗ: ИЗ-КП-(Х-П)-П-ИКР-ВПР-Р
20.	Март Задача МА ТРИЗ	АРИЗ	Задача МА ТРИЗ: ИЗ-КП-(Х-П)-П-ИКР-ВПР-Р
21.	Март	МФО Веполь	МФО – подарок маме Сказка Метафора Чистоговорка
22.	Март Задание РА ТРИЗ-ЛИРА	АРИЗ	Задание № 1 РА ТРИЗ-ЛИРА ИЗ-КП-(Х-П)-П-ИКР-ВПР-Р

23.	Апрель Весна	СО Функция Противоречия ММЧ	«Волшебная лесенка» - весна. Загадка по функции - ручей. «Хорошо-плохо» - весенние явления «Маленькие человечки» - модель ручейка «Дразnilка» - перелетные птицы «Теремок» - первые цветы Маша-растеряша - куртка
24.	Апрель Сказки.	Метод Объединения Функция	Новая избушка для Бабы Яги: - по способу передвижения; - универсализация; - по функции.
25.	Апрель Веполь	Веполь	Веполь: Инструмент-изделие - поле. «Сказочный треугольник» - сказки: реальный герой, фантастический, волшебство.
26.	Апрель РТВ	РТВ: МРК –Метод Робинзона Крузо Метод «Золотой рыбки»	Ресурсы Необходимые условия жизни.
27-30	Май	Задания РА ТРИЗ	
31-32	Июнь	Диагностика	
Всего: 32 часа			

Конспект занятия по ознакомлению с окружающим и развитию речи.

2 младшая группа (возраст детей: 3-4 года)

Тема: Беседа о птицах.

Цель: закрепить, систематизировать знания детей о птицах: кого называют птицей, какие они бывают, чем питаются, где живут, как размножаются;
развивать творческие способности;
воспитывать интерес к природе, доброжелательное отношение к сверстникам.

Оборудование: кукла Незнайка, игрушка Цыпленок, гнездышко, иллюстрации птиц, запись голосов птиц.

Предшествующая работа: знакомство с зимующими птицами, перелетными, домашними, отгадывание и заучивание загадок, стихотворений, пение песен, слушание в грамзаписи голосов птиц, рассматривание чучел птиц, иллюстраций, рисование птиц, лепка.

Методические приемы: приход Незнайки, игры по ТРИЗ и РТВ: «Волшебная лесенка», «Маленькие человечки», «Хорошо-плохо», «Наоборот», «Теремок», «Фантастическая птица», вживание в образ.

Ход занятия:

Приходит в гости кукла Незнайка (озвучивает воспитатель):

- Здравствуйте, ребята! Давайте знакомиться!
 - Знаете, почему меня так зовут?
 - Да, я еще много не знаю, поэтому спешил к вам на занятие. Я шел через лес, а там такие песни слышал красивые, что решил и вам их принести. Хотите послушать? (Запись птичьих голосов) О чем эти песни? (эмпатия)
 - Кто их поет?
 - Я знаю кто такие птицы: это заяц, лиса, волк, медведь...Нет?(провокация) А кого я назвал?
 - Как узнать: кто птица? Что у нее есть? (подсистема)
- Воспитатель (В). - Незнайка, ребята помогут тебе разобраться, кто такие птицы. Они знают, что птицы бывают дикими и ...домашними. Почему их называют «дикими»?
- А почему «домашними»?
 - Запомнил, Незнайка? А еще, ребята знают, что дикие птицы бывают какими?
 - Назовите зимующих птиц Незнайке, чтобы он их запомнил.

Незнайка (Н). - Я вот только не понял, почему их так называют?

В. - Ребята тебе, Незнайка, и стихотворение про зимующую птицу расскажут.

(физминутка)

Скачет, скачет воробей

Кличет маленьких детей

Киньте крошек воробью

Я вам песенку спою

Чик-чирик, чик-чирик.

Н. - Расскажите мне про какую – нибудь птичку.

В. - Мы знаем игру, Незнайка, которая все-все расскажет тебе. Ребята, что это за игра?

(СО - «Волшебная лесенка». Дети заполняют экраны системного оператора)

- О какой птичке мы расскажем Незнайке?

Н. - Ну теперь я все про зимующих птиц знаю. А кто такие «перелетные птицы»?

- Так это я их песни слышал в лесу. А вы их названия знаете?

В. - Мы и стихотворенье про одну птичку расскажем

(физминутка)

С юга скворушки летят
В новом доме жить хотят
За работу, нам пора
Строить скворушкам дома.

Н. - А что такое скворечник?

В. - Мы тебе сейчас модель скворечника построим и тебе все будет понятно.
(«Маленькие человечки». Ребенок, назвав часть скворечника, определяет, какие человечки в ней живут и выходит строить модель, став этим человечком.)

- Незнайка, это мы тебе рассказали про диких птиц, а теперь попробуй, угадай названия домашних из загадок.

Дети загадывают загадки.

Желтые клубочки

Ходят возле квочки.

Шипит, гогочет,

Щипнуть меня хочет,

Я иду – не боюсь,

Кто же это?

Живет во дворе,

Встает на заре,

На голове гребешок,

Кто же это?

Н. - Вот теперь я про всех птиц знаю. Как бы я хотел быть тоже птицей! А вы хотите ребята? А ваши гости? Ребята, ведь это так здорово уметь летать! Что в этом хорошего? А что в этом плохого, кому не нравится летать, почему?

- Птицы все в перышках ходят. Что в этом хорошего? А что плохого?
- У них вместо рук крылья, что в этом хорошего? Что плохого?

(«Хорошо-плохо»)

В. - Незнайка, мы с ребятами знаем песню, где мальчик хотел, чтобы у него вместо волос на голове росли не перышки, а цветочки. Хочешь, мы тебе ее споем?

(Песня «Кудряшки»)

Н. - Ребята, а вы можете придумать совсем новую птицу, какой в жизни нет?

В. - Давайте придумаем новую домашнюю птицу.

(«Фантастическая птица» - морфологический ящик. «Собираем» новую птицу из частей разных домашних птиц)

В. - Ребята, давайте пригласим Незнайку на птичий двор, покажем, как там живут настоящие домашние птицы.

(вживание в образ) Утро. Купание. Вечер.

Н. - Посмотрите, кого я встретил на вашем птичьем дворе. Кто это? (показывает цыпленка) Почему он плачет?

- Чем мы можем ему помочь?

В. - Давайте поиграем с ним в игру «Теремок»? В теремке с цыпленком будет жить та птица, которая назовет, что между его жильцами общего.

- Посмотрите, как обрадовался цыпленок, ему даже петь захотелось.
- А еще он хочет угостить всех своим любимым лакомством. Что он любит?
(Угощает детей зернами семечек)

- Незнайка, понравилось тебе на нашем занятии? А вам ребята? У нас на веранде живут самые настоящие птицы, тебе ребята их сейчас покажут и все о них расскажут.

2-я младшая группа (3-4 года)
Конспект занятия по ознакомлению с окружающим
и развитию речи

Тема: Наш город.

Цель: закрепить, расширить знания детей о нашем городе, его биографии, особенностях, о животных и птицах Севера.

Оборудование: Фотографии города

Предшествующая работа: экскурсии по улицам города, рассматривание иллюстраций, фотографий, чтение стихотворений о городе, животных и птицах Севера.

Методические приемы: приход в гости мальчика старшей группы, одетого в костюм Тундровичка; игры по ТРИЗ и РТВ: "Волшебная лесенка", "Ресурсы", "Маленькие человечки", "Хорошо-плохо", "Вживание в образ".

Ход занятия

Входит Тундровичок:

— Здравствуйте, ребята! Вы узнали меня? Кто я? На кого похож?

Дети:

— Старичок, Дед Мороз, дедушка.

Т: Я — Тундровичок. Угадайте, где я живу?

Д: В тундре.

Т: Она у меня большая. Сегодня я решил объехать ее, да, наверное, заблудился. Раньше в тундре не было этого города. Что это за город?

Д: Норильск.

В: Ты, Тундровичок, не волнуйся, мы с ребятами тебе все про наш город расскажем. Мы знаем одну волшебную игру, сейчас ты ее увидишь. (Чертит на доске 9 экранов, заполняют их с детьми рисунками).

В: Что есть в нашем городе?

Д: Снег, дома, столбы, дороги, машины, заводы, собаки, фонари, горки, люди, киоски, трубы, больницы, магазины, парикмахерские, театр.

В: "Что в чем?" Где находится наш город?

Д: На Севере, в тундре, где холодно.

В: Что было с ним раньше?

Д: Его не было, он был маленьким, была тундра, чумы стояли, жили северные люди, они пасли оленей, ловили рыбу.

В: Кто потом пришел в тундру?

Д: Люди.

В: Геологи. Что они здесь нашли?

Д: Камушки, руду.

В: И построили наш город.

Д: И мы стали здесь жить.

В: Давайте пойдем теперь вперед. Что будет с нашим городом?

Д: Старые дома ломаются. Построят новые дома: розовые, фиолетовые, черные, зеленые... Круглые, квадратные, треугольные.

Т: Я теперь все про этот город знаю.

В: Мы и стихотворенье знаем.

Город в снежной пелене

Самый северный в стране,

Вырос город чудный

Среди черных чумов.

Трубы мощные дымят,

Руды плавит комбинат.

Выросли домов кварталы,

Вот как нынче в тундре стало.

В: Тундровичок, а на чем ты приехал?

Т: Пусть дети сами догадаются.

Д: На машине, самолете, поезде, КамАЗе.

В: Что же есть у него в тундре, на ком он мог приехать?

Д: На белом медведе, олене, волке, на мышке, воробушках, совах, утках.

Т: Я приехал на олене.

В: Вы знаете, кто такие олени?

Д: Животные.

Т: Давайте поиграем, вы будете оленями.

В: Покажите. как они бегают ходят. едят мох спят, прячутся от ветра.

Т: Спасибо, ребята, вы так похожи на моих оленей.

В: Мы и стихотворенье знаем (физминутка).

Олененок, хвост торчком,

Сам с коричневым бочком,

Вдоль весенних скользких троп

Он торопится: топ-топ.

Т: Мне так у вас понравилось, что захотелось еще поиграть с вами.

В: Давай, Тундровичок, ты будешь называть все, что ты видел в тундре, а ребята — показывать, какие там живу человечки.

Т: Солнце.

Д: Газообразные (бегают).

Т: Дерево.

Д: Твердое (стоят, руки в стороны).

Т: Горы.

Д: Твердые.

Т: Река.

Д: Жидкие (стоят, покачиваясь, руки на поясе).

Т: Лед.

Д: Твердые.

Т: Ветер.

Д: Газообразные.

Т: Цветы.

Д: Твердые.

Т: Трава.

Д: Твердые.

Т: Облака.

Д: Газообразные.

В: Тундровичок, а город тебе наш понравился?

Т: Очень.

В: У нас есть гости, которым наш город не очень нравится. Давайте с ними поиграем: они будут говорить, что плохого в нашем городе, а мы в этом плохом искать хорошее.

Гости:

— В городе много дыма.

В: Это хорошо, ребята, или плохо?

Д: Плохо.

В: А что в этом хорошего?

Д: Мы тогда не гуляем, сидим дома, можно играть;

Гости:

— Мало деревьев — плохо.

В: Что в этом хорошего.

Д: Можно бегать, много места.

Гости:

— Холодно — эта плохо.

В: Что хорошего, когда холодно?

Д: Не гуляем, будем кашлять,, одеваем шубы.

Гости:

— Полярная ночь.

Д: Можно много спать.

Т: Ребята, мне очень у вас понравилось, но пора уходить. Я еще не всю тундру объехал.
До свидания!

2-я младшая группа (3-4 года)

Конспект интегрированного занятия по ознакомлению с окружающим и развитию речи, математике и рисованию

Тема: Мебель.

Цель: закрепить, расширить знания детей о мебели; учить сочинять волшебные сказки, познакомив с составными частями "волшебного треугольника"; продолжать учить определять части суток; состав чисел 1, 2, 3, 4, названия цифр; учить находить уголки; различать правую и левую стороны, на, под, за — направления.

Оборудование: набор кукольной мебели для Барби, кукла Барби, одежда, посуда для Барби, игрушечные плоскостные елочки, деревья, уголки из проволоки, раздаточные листы с цифрой 3 по математике, шнур, карандаши.

Предшествующая работа: беседы о мебели, рассматривание мебели, отгадывание загадок, заучивание стихотворений, знакомство с правой и левой рукой, частями суток, числами и цифрами 1, 2, 3, 4.

Методические приемы: игры «Волшебный треугольник», Ресурсы, «Волшебная лесенка», «Обзывалочки», Уголки, цифра 3 из книги «Фантастика и реальность» М.Н.Шустерман.

Ход занятия

Воспитатель:

— Ребята, вы любите сказки? Почему?

Дети:

— Они интересные, их показывают деткам, их читают, рассказывают.

В: Кто их придумывает?

Д: Мама, бабушка, воспитатель, детки.

В: А мы с вами можем придумать сказку?

Несомненно очень просто

Сочинить любую сказку.

И хоть ты не вышел ростом,

Все ты сможешь без подсказки.

Каких героев сказок вы знаете?

Д: Заяц. Медведь. Лиса. Волк, Колобок. Мышка...

В: В сказках всегда один герой есть настоящий, а другой..

Д: Волшебный.

В: И еще в сказках всегда бывают чудеса. Что нам нужно, чтобы сочинить сказку?

Д: Думать, ум.

В: Давайте придумаем сказку про эту девочку.

(Показывает куклу). Как мы ее назовем?

Д: Таней.

В: Она каким у нас будет героем: настоящим, который есть в жизни, или волшебным?

Д: Настоящим.

В: Такие девочки есть в жизни.

Д: Они разговаривают, ходят, кушают.

В: А волшебным героем пусть будет Мебель. Мы с вами много говорили на этой неделе о ней.

Что может делать волшебная мебель?

Д: Разговаривать, думать.

В: Вот получится у нас сказка про Таню и ее мебель.

(На столе шнуром ограничиваю комнату Тани).

Здесь у нас будет Танина комната. Какая она будет по форме?

Д: Прямоугольная.

В: Вот здесь много разной... чего?

Д: Мебели.

(Показываю мебель для Барби).

В: Давайте расставим ее в Таниной комнате. Какая мебель здесь выше всех, посмотрите.

Д: Шкаф.

В: Для чего он нужен?

Д: Вещи складывать.

(Предлагаю ребенку выполнить задание).

В: Поставь, пожалуйста, шкаф в правом нижнем углу.

Покажи ребятам, где у тебя правая ручка, а где левая, где правая стена комнаты, где — левая.

В: Что это? (Показываю на буфет).

Д: Посуда, кухня, шкаф для посуды, буфет, кухонный шкаф, сервант.

(Приглашаю другого ребенка).

В: Поставь буфет, пожалуйста, в левом нижнем углу.

По форме буфет какой? На что он похож?

Д: На прямоугольник.

(Приглашаю другого ребенка).

В: Найди, пожалуйста, овальный стол. Поставь его, пожалуйста, в левый верхний угол.

(Приглашаю другого ребенка).

В: Найди, пожалуйста, диван. Зачем он нужен?

Д: Чтобы сидеть, лежать.

В: Поставь его в правом верхнем углу.

А в середину комнаты мы поставим журнальный столик.

(Приглашаю ребенка).

В: Найди этот столик, какой он по форме?

Д: Круглый.

В: Поставь на середину комнаты. Что у нас осталось?

Д: Кресло и стулья.

(Предлагаю ребенку).

В: Поставь кресло за овальный стол.

(Приглашаю другого ребенка).

В: Поставь стул рядом с круглым столом.

В: А вокруг росли деревья, лес. (Расставляю деревья, елки). Таня была ленивой девочкой, неаккуратной, и все вещи лежали в беспорядке, не на своих местах. Одежда, знаете, где у нее лежала? На стуле.

(Приглашаю детей раскладывать предметы).

— Посуда лежала под столом.

— Ваза с цветами за диваном лежала.

В: Мебель была волшебной, ей не нравилось, что вещи лежат не на своих местах. И мебель решила ее наказать. Как?

Д: Надо убирать вещи.

Она ее наругала. Побила. Наказала. Пальчиком погрозить. Надо в угол поставить. Все самой убрать.

В: И вот однажды, когда Таня спала... Когда она спала, какая это часть суток?

Д: Ночь.

В: И вот ночью, когда Таня спала, мебель ушла от нее, оставила ее. (Убираю мебель, предметы оставляю).

Осталась Таня одна. Проснулась она. Какая это часть суток?

Д: Утро.

В: Смотри, а мебели нет. Что она начнет делать?

Д: Плакать.

В: Таня решила: проживу без мебели. Ведь вокруг рос лес. Пошла она туда, в лес. Где она здесь будет сидеть?

Д: На елочке, на пеньке.
В: Где ей кушать?
Д.: На коленочках.
В: А куда вешать платье?
Д: На елочках.
В: А куда посуду положить?
Д: На елочку, никуда. в дупло.
В: Стала она жить в лесу. Пока она все вещи раскладывала, солнышко поднялось высоко-высоко. Какая это часть суток?
Д: День.
В: Походила Таня по лесу и не понравилось ей, что платья у нее на елках висят. Как вы думаете, почему?
Д: Они колючие, грязные, уколешь пальчик, платье надо стирать.
В: Сидит Таня, горюет. Солнышко стало опускаться. Какая это часть суток?
Д: Вечер.
В: Скоро надо спать, а ей страшно стало. Почему?
Д: Там волки,, медведи,, надо домой идти.
В: И вот идет навстречу Даша. Иди, Даша. О чем ты ее спросишь? (Приглашаю ребенка).
Даша: Что ты горюешь?
Таня: Мебель от меня ушла.
Даша: Ничего страшного.
Таня: Я тоже так думала, а теперь страшно.
Даша: Да не бойся. А почему мебель ушла?
Таня: Я вещи не убирала, вот она и ушла.
Даша: Ну, я ее пойду поищу.
В: Сидит Таня, горюет, а навстречу идет Катя.
Катя: О чем, Таня, горюешь? (Таня рассказывает свою историю).
Таня: А вдруг она не захочет вернуться, что мне делать?
Катя: Прощенье попросить, что будешь все убирать.
Таня: Спасибо, Катя.
В: Мимо идет Женя.
Женя. О чем плачешь?
Таня: Мебель от меня ушла.
Женя: Надо прощенье попросить.
В: Ушли девочки, а солнышко совсем спряталось, на небе зажглись звездочки. Когда это бывает?
Д: Ночью.
В: И вдруг одна звездочка стала падать, и Таня загадала желание, чтобы мебель ее простила. Не заметила Таня, как уснула. Проснувшись она, смотрит, лежит на своем диване, в своей комнате, вокруг ее мебель стоит. Обрадовалась она и больше никогда не разбрасывала свои вещи.
В: Ребята, а у нас в группе есть мебель? Она еще от вас не уходила? Почему?
Д: Мы все вещи складываем.
В: Давайте поиграем с нашей мебелью! В "обзывалочки". (Приглашаю ребенка).
— Ты будешь называть мебель, а мы ее обзывать.
Ребенок: СТОЛ.
Д: Кушалка, рисовалка, писалка, журналка.
Ребенок: Шифоньер.
Д: Одевалка, вешалка.
Ребенок: Диван, чтобы сидеть.
Дети: Сиделка, спалка, лежалка.
Ребенок: Кресло.

Дети: Сиделка.

Ребенок: Сервант.

Дети: Складывалка.

В: Ребята, сколько девочек подходило к Тане в лесу?

Д: Три.

В: Кто нам напишет эту цифру?

(Приглашаю ребенка, он пишет цифру три).

— Почему ее называю "три"?

Д: у нее три уголка.

В: Посчитай.

(Считают уголки).

В: А какая это цифра?

(Пишу цифру 2).

Д: Два. У нее два уголка.

В: Это какая цифра? (1)

Д: Один, у нее один уголок.

В: А это? (4)

Д: Четыре, в ней четыре уголка.

В: Что такое уголок? Что у него есть?

Д: Вершинка и два лучика.

В: Давайте расскажем стихотворенье про уголок

(Физминутка).

Посмотри вокруг дружок:

Всюду круг и уголок.

Стол с углами и диван

И углом на кухне кран.

Уголки на пальцах наших.

Угол рта испачкан кашей.

Вот солдаты за углом—

У них пилотки уголком.

А у кошки хвост дугой—

Это стих уже другой.

В: У уголка есть вершинка и лучики. Поищи их у себя на столе. (Дети показывают уголки: вершинки, лучики).

— Давайте еще со столом в волшебную игру поиграем.

(Чертит 9 экранов, ответы детей зарисовывает).

В: Куда мы поставим стол?

Д: В середину.

В: Опускаемся вниз. Что есть у стола?

Д: Крышка, ножки, уголки, гвозди, палочка.

В: Пойдем куда? (Наверх).

— Где стол стоит?

Д: Дома.

В: А дома еще стоит другая мебель?

— Теперь пойдем куда?

Д: Назад.

В: Что было раньше со столом?

Д: Его не было, было дерево.

В: Идем... вниз. Из чего дерево?

Д: Ствол, ветки, корень, листики, цветочки.

В: Поднимемся... вверх. Где были эти деревья?

Д: В лесу. Большие и маленькие.

В: Теперь отправимся вперед. Что узнали? Каким будет этот стол, что с ним станет?

Д: Он станет стареньким, сломается, из него сделают другой стол, надо его ремонтировать.

В: Ребята, что это у меня? (Показываю уголки из проволоки).

Д: Уголки.

В: Сколько надо взять уголков, чтобы построить крышку от стола? Какой она Формы?

Д: Прямоугольной.

(Приглашаю ребенка построить из уголков прямоугольник).

В: А теперь сделайте квадрат. Сколько надо взять уголков?

Д: Два.

В: А можно из двух уголков построить круг? овал?

Д: Нет.

В: А из чего можно их построить?

Д: Согнуть проволоку.

В: А я еще знаю стихотворенье про стол:

Я устроил себе дом

Под обеденным столом.

Приходи меня проводить

И на крыше пообедать.

— На что еще похож стол? Как еще можно с ним поиграть?

Д: Кораблик, кровать, самолет, лошадка, стул, зонт.

Воспитатель показывает листы с заданиями по математике из книги "Фантастика и реальность" к цифре 3.

Рассматривают задания:

1. Зарисовать три больших кубика.

2. Три машины по трем направлениям: едет вперед, вверх, вниз.

3. Три уголка.

4. Три части суток.

Раздает листочки детям, предлагает взять карандаши и выполнить задания.

Занятие по ознакомлению с окружающим и развитию речи. (2 мл. гр.)

Возраст: 3-4 года

Тема: Весна в лесу.

Цель: закрепить, расширить знания детей о весенних явлениях и их взаимосвязях в живой и неживой природе.

Оборудование: кукла Медведь, корзина.

Предшествующая работа: наблюдения в природе, рассматривание репродукций, иллюстраций, заучивание стихотворений о весне, песен,

игры: "Хорошо-плохо", "Волшебная лесенка", "Дразнилка", "Ресурсы", "Маленькие человечки".

Ход занятия

В. — Ребята, наш гость сегодня задерживается, отгадайте, кто он?

Косолапый и большой,

Спит в берлоге он зимой,

Любит шишки, любит мед.

Ну-ка, кто же назовет?

Д. — Медведь.

Медведь: — Здравствуйте, ребята!

— Вы меня узнали?

— Кто я? (Медведь).

— Откуда я пришел? (Из леса).

— Где я там живу? (В берлоге).

— Ой, там у меня большая беда:

Кругом везде одна вода.

Вы не знаете, откуда она?

Д. — Это ручеек.

М. — Ручеек? Откуда он?

Д. — Это снег растаял.

М. — А почему он растаял?

Д. — Солнышко снег нагрело, и он растаял, получилась вода, ручеек, и эта водичка залилась к тебе в берлогу.

М. — Я ничего не знаю про ручейки.

В. — Мы тебе, Мишенька, сейчас расскажем, из чего ручей, какие там живут человечки и где они живут.

Д. — Жидкие живут в воде. (Этот ребенок выходит, руки ставит на пояс).

В. — Миша, мы тебе сейчас покажем модель ручейка. Ребята, что еще есть в ручейке?

Д. — Снег.

В. — Какие там живут человечки?

Д. — Твердые. (Этот ребенок выходит, руки у него расставлены в стороны).

Д. — Еще там есть лед, камушки. (Выходят дети-человечки твердого вещества льда, камушек).

В. — На чем течет ручеек?

Д. — На земле, в берлоге, там есть еще палочки. В палочках живут твердые человечки.

В. — Ребята, что мы сейчас построили?

Д. — Модель ручейка.

В. — Мы тебе, Миша, еще раз расскажем, что есть в модели ручейка.

(Дети: каждый называет, кто человечек какого вещества).

В. — Мы и стихотворенье про ручеек знаем. Давайте расскажем.

Д. — Вышло солнце из-за тучи

И нагрело снег скрипучий.

Снег задумался чуть-чуть

И ручьем пустился в путь.

Снег устал лежать в сугробах.

Догони его, попробуй.

М. — Спасибо, ребята, теперь я все-все знаю про ручеек.

В. — Мишка, мы еще знаем игру волшебную. В ней все и про тебя можно узнать: из чего ты, что с тобой было раньше и что с тобой будет позже. Хочешь, мы с тобой поиграем?

Ребята, как

называется эта игра?

Д. — "Волшебная лесенка".

(Воспитатель чертит на доске лесенку, зарисовывает ответы детей).

В. — На какую лесенку посадим Мишку?

Д. — В середину.

В. — Куда теперь мы идем? (Вниз). Поиграем здесь "Кто из чего?"

Д. — Голова. (Какой формы?)

— Туловище.

— Лапы. (Сколько?)

Глаза, нос, уши, рот, кровь.

В. — Куда теперь идем? (Наверх).

Поиграем здесь "Кто в чем?". Что мы здесь нарисуем?

Д. — В лесу, в берлоге, дома.

В. — А сейчас куда движемся? (Налево).

Поиграем "Раньше — позже". Что было с Медведем?

Д. — Он был маленьким, его не было.

В. — Как его звали?

Д. — Мишутка, медвежонок, малыш.

В. — Теперь идем ..? вниз. Что есть у маленького медвежонка?

(Дети перечисляют части).

В. — Поднимемся наверх. Где был этот медвежонок?

Д. — В берлоге, с мамой медведицей, папой, с братиками и сестрами медвежатами, медведем.

В. — Куда теперь мы пойдем? (Направо).

Что будет с этим Медведем?

Д. — Он будет папой, у него будут медвежата, он состарится, они будут вместе жить с мамой в берлоге, жить в зоопарке, в цирке, играть будут, выступать.

М. — Спасибо вам, ребята, за игру, но мне все же не нравится весна. А вам нравится?

В. — Миша, а мы с тобой поиграем в игру "Хорошо — плохо". Что весной хорошего?

Д. — Солнце греет, тепло, травка вырастет, можно играть, ягодки собирать, купаться.

В. — Мишке не нравится купаться. Как вы думаете, почему?

Д. — У него шерсть распухнет, он будет мокрый, распухший.

В. — Быть мокрым — это хорошо. Вам нравится быть мокрым? Почему?

Д. — Весело, можно в водичке играть мячиком, игрушками, на лодке.

В. — Еще весной тает снег и Мишке не нравится. Почему?

Д. — Берлогу заливают.

В. — А вам нравится, когда тает снег? Почему?

Д. — Почечки распускаются, ручейки бегут, цветочки потом расцветут, прилетают птички.

В. — Мишке не нравится, когда птички прилетают. А вам? Почему?

Д. — Шумят, песенки поют.

В. — А почему же Мишке не нравятся птички?

Д. — Громко поют, мешают спать.

В. — А мы еще стихотворенье про весну знаем (физминутка).

Д. — К нам весна шагает

Быстрыми шагами,

И сугробы тают

Под ее ногами.

Черные проталины

На полях видны.

Верно, очень теплые

Ноги у весны.

В. — Миша, а что у тебя за корзинка?

М. — Я ее в лесу нашел, здесь разные предметы лежат. А с ними вы умеете играть?

В. — Мы знаем игру "Дразнилка". Я буду доставать предметы, а ребята — называть их и обзывать.

— Кружка — пиволка, выпивалка.

— Почему? (Из нее пьют).

— Ложка — кушал ка.

— Ножницы — рез алка.

— Ключ — открывалка.

— Медвежонок (игрушка) — игралка.

— Ручка -писалка.

— Карандаш — рисовалка.

В. — Осталась только корзинка. Давайте и с ней поиграем. На что она похожа? Как с ней можно играть?

— На кораблик.

— На подъемный кран.

— На паровоз, вагончик.

— На чашку.

— На дорожку.

— На сумку, шляпку, зонтик, руль, самолет.

М. — Спасибо вам, ребята, за игры. Мне так у вас понравилось. Жалко, что здесь нет моего друга, он тоже спит зимой. Кто он?

Д. — Ежик.

В. — Мы, Мишка, подарим тебе и твоему другу песню "Про ежика".

Поют песню:

Маленький ежик

Четверо ножек.

Ежик по лесу идет,

Песенку поет.

Припев:

Фуфты-фуфты,

На спинке листок несу.

Самый сильный я в лесу.

Лишь боюсь я лису.

Занятие по ознакомлению с окружающим и развитию речи.

Средняя группа (возраст детей: 4-5 лет)

Тема: Транспорт.

Цели:

- систематизировать знания детей о различных видах транспорта, его составных частей, функции, прошлом и будущем;
- формировать умение устанавливать причинно-следственные связи, высказывать свои идеи, отстаивать свою точку зрения, делать выводы, умозаключения;
- создавать благоприятную атмосферу для детского словотворчества.

Приемы и методы ТРИЗ и РТВ:

- СО: игра “Волшебная лесенка”; игра “Теремок”.
- Противоречие: игра “Хорошо-плохо”;
- АРИЗ: игра “Письмо SOS”;
- ВПР: игра “Маша-растеряша”;
- систематизация: игра “Теремок”, “Да-нет-ка” (начальный этап);
- определение функции: игра “Обзывалочки”, “Составление загадки”;
- ММЧ (Метод маленьких человечков): физминутка “Маленькие человечки”;
- МФО (Метод фокальных объектов): “Новый велосипед”;
- МЯ (Морфологический ящик): рисунок “Новый транспорт”;

Ход занятия

Воспитатель (В). - Ребята, к нам сегодня на занятие придет гость, кто он, попробуйте угадать в игре “Да-нет-ка”. А подсказка будет такая: этот гость умеет жужжать.

Дети (Д). - А может это пчелка?

- Это муха?

- Это бабочка?

- Может это паучок?

- А может это жук?

В. - Нет, это не насекомое.

Д. - Может это платье?

В. - Нет, это не одежда.

Д. - Может это часы?

В. - Нет, это не часы.

Д. - Может это какой-то зверек?

В. - Нет, это ни зверь.

Д. - Может это люди?

В. - Да, это человек. Но кто это? Я вас с ним знакомлю. Он уже давно сидит в теремке и ждет отгадаете вы его или нет.

- Кто это?

Д. - Карлсон.

В. - Что же у него жужжало?

Д. - Пропеллер.

В. - Как вы думаете, как он у нас появился?

Д. - Прилетел.

В. - На чем он прилетел?

Д. - На своем пропеллере. Включил кнопку и прилетел.

В. - Значит, он сам на себе прилетел. Как вы думаете, он сказочный герой или нет – реальный?

Д. - Сказочный. Он есть в мультике.

В. - Он сказочный герой. Он может сам разговаривать?

Д. - Нет.

В. - Тогда можно я за него буду говорить?

Д. - Да.

Карлсон (К) - Здравствуйте, ребята. Вот вы сказали, что я сам на себе прилетел. А на чем еще я мог прилететь?

Д. - На самолете, ракете, вертолете, птичке, воздушном шаре, на корабле...

В. - Как это все одним словом можно назвать?

Д. - Транспорт.

К. - Что такое транспорт?

Д. - Это машины. Это предметы всякие-превсякие. Это часть машины.

В. - В какой игре мы можем рассказать все-все про транспорт?

Д. - "Волшебная лесенка".

В. - Карлсон, мы тебе все расскажем в "Волшебной лесенке" про транспорт. Сейчас мы ее начертим.

6. Надсистема	3. Надсистема	9. Надсистема
4. Прошлые системы	1. Система	7. Будущее системы
5. Подсистема	2. Подсистема	8. Подсистема

В. - Мы с вами рассматриваем транспорт. На какую ступеньку мы его поставим.

Д. - На серединку.

В. - Как можно обозначить весь транспорт? Что есть общего во всех видах транспорта?

Д. - Руль. Колесо. Сиденья.

В. - Давайте нарисуем руль. Куда мы теперь идем?

Д. - Вниз.

В. - Что мы здесь нарисуем? Какие виды транспорта вы знаете. Части?

Д. - Железнодорожный /зарисовывают дети/. Воздушный. Водный. Гужевой.

В. - Куда мы теперь пойдём?

Д. - Наверх.

В. - И расскажем частью чего является наш транспорт.

Д. - Частью машин.

В. - Частью всех машин, которые кто придумался?

Д. - Люди.

В. - Как можно все-все машины обозначиться?

Д. - Буквой М. Шины. Ш нарисовать.

В. - А сейчас куда мы пойдём?

Д. - Налево.

В. - Что мы расскажем здесь?

Д. - Что было раньше. Его не было. Его начертили. Сделали.

В. - А давным-давно, когда жили древние люди, был транспорт?

Д. - Не было. Были домашние животные.

В. - Какие? На чем ездили?

Д. - Олени. Собаки. Лошадь. Верблюды.

В. - Как одним словом этот транспорт назвать?

Д. - Гужевой. /зарисовывают/

В. - Куда теперь пойдём.

Д. - Вниз.

В. - Что мы теперь расскажем?

Д. - Что у него есть. Голова. Туловище. Шея. Ноги. Глаза, уши, нос, рот, копыта, хвост..

В. - Теперь куда пойдём по лестнице?

Д. - Наверх.

В. - Где мы его встретили?

Д. - На улице. Рядом с человеком.

В. - Теперь идем куда?

Д. - Направо.

В. - Что потом будет с транспортом?

Д. - Состарится. Сломается. Новый сделают.

В. - А какой новый? Как вы думаете, он будет лучше или хуже, чем был?

Д. - Лучше.

В. - То, что было плохого в транспорте, его будет меньше, а что было хорошего - станет больше. А что плохого в транспорте? Чего будет мало?

Д. - Транспорт может задавить, упасть в яму, выходит вредный газ, нечем дышать, они сталкиваются, он ломается.

В. - А теперь давайте подумаем, что же хорошего останется в транспорте?

Д. - Не будет давить. Не будет вредного газа. Можно на нем покататься. Перевозить людей. Если устал, можно ехать.

В. - Значит, ребята, транспорт, это хорошо, потому что на нем можно ездить, перевозить грузы, и транспорт — это плохо, потому что ... на нем сталкиваются, есть в нем вредный газ. А как же человеку будущего передвигаться и перевозить грузы?

Д. - Надо надеть волшебные сапоги. На ковре-самолете. Надо чтобы человек сам стал транспортом: надел лыжи и сам поехал.

В. - А что надел Карлсон? Что ему помогло передвигаться? На чем у него пропеллер?

Д. - На спине. На кофте. На одежде.

В. - Вот у него такая волшебная одежда: и не вредно, и не опасно, и деньги не надо платить, куда захотел, туда и поехал.

К. - Как, мне понравилась ваша игра! Откуда вы ее знаете?

Д. - Это гномик нас научил.

К. - А откуда этот гномик?

Д. - Из волшебной страны ТРИЗ. Он прилетел к нам.

К. - Давайте еще поиграем в игры, которые он вам принес.

В. - Карлсон, раз у нас сегодня разговор о транспорте, то и играть мы будем тоже с транспортом.

Сначала поиграем в “Машу-растеряшу”. Пусть Карлсон будет Машей-растеряшей.

К. - Ой!

Д. - Что с тобой?

К. - Потерял.

Д. - Что?

К. - Лодку. На чем я теперь буду...

Д. - Плыть.

На корабле. На лодке подводной. На самолете. На бочке. На палочке. На деревяшке. Досточке.

В костюме. Самому плыть. На спине. В горшочке. На пароходе. На мячике.

В. - А теперь давайте поиграем в “Теремок”. Карлсон будет у нас автобусам. Живет в теремке автобус. Едет мимо “Волга”.

Ребенок (Р). - Автобус, пусти меня в теремок.

К. - Скажешь, что у нас общего, пущу.

Р. - У нас есть колеса.

К. - Заходи.

В. - Вот живут они вдвоем, едет мимо электричка.

Р. - Автобус, пусти меня в теремок.

Д. - Скажешь, что у нас общего, тогда впустим.

Р. - У нас есть руль.

Д. - Заходи.

В. - Живут они втроем. Плышет мимо корабль.

Р. - Автобус, пусти меня в теремок.
Д. - Скажешь, что у нас общего, тогда пустим.
Р. - У нас есть кабина.
К. - Заходи.
В. - Летит мимо вертолет.
Р. - Автобус, пусти меня в теремок.
Д. - Скажешь, что общего, тогда зайдешь.
Р. - У нас с вами есть окошки.
В. - Живут они вместе. Едет мимо мотоцикл.
Р. - Автобус, пусти меня в теремок.
Д. - Скажешь, что у нас общего, тогда впустим, не скажешь, не впустим.
Р. - У нас есть дверь.
В. - Есть у нас у всех дверь?
Д. - Нет.
Р. - У нас есть значки.
Д. - Заходи.
В. - Едет мимо велосипед.
Р. - Автобус, пусти меня в теремок.
Д. - Скажешь, что у нас общего, тогда впустим.
Р. - У нас есть колеса.
Д. - У корабля нет. Это уже было.
В. - Что у нас общего? Для чего мы?
Д. - Чтобы перевозить людей?
Р. - У нас есть сиденье.
В. - Молодец, заходи к нам.
К. - Спасибо, ребята, поиграл я с вами в Теремок. А еще я знаю, что вы можете обзывать. Я тоже люблю. Давайте обзовем с вами мотоцикл.
Д. - Ехалка, смотрелка, журчалка, остановилка, стопалка, спалка, трещалка, прыгалка, бегалка, догоняшка, задавилка, пищалка.
В. - А теперь давайте поиграем с Карлсоном в человечки. Вы будете человечками, которые живут в разных частях транспорта. Юля будет называть части транспорта, а вы будете показывать, какие там живут человечки.
Р. (Юля) - Окно, руль, бензин, сиденье, труба.
В. - Помощник нужен.
Р. - Крыша, колесо, масло.
К. - Спасибо за игру.
В. - Карлсон, ребята умеют не только играть, но и фантазировать, придумывать. Давайте придумаем велосипед. Придумаем такой велосипед, которого еще никогда не было. Назовите мне любые слова, но не о транспорте.
Д. - Хвост, лапки, уши, рога, голова. Деньги, лестница, цветок, книга.
В. - Давайте выберем слова "книга" и "деньги".
В. - А теперь придумаем слова, которые отвечают на вопрос: "Какой?". Вот книга - какая?
Д. - Твердая, бумажная, сердечная, мягкая, красивая, блестящая, нежная.
В. - Теперь придумаем слова к слову "деньги". Какие они?
Д. - Красивые, желтые, блестящие, шоколадные, расписанные, дружные.
В. - Теперь давайте подставим к слову велосипед слова "сердечная" и "расписанные" Сердечный велосипед. Закройте глазки. Представьте, какой он, для кого, как выглядит, что умеет делать?
Р. - Сердечный возит только хороших людей. А если сядет плохой человек, он превратит его в хорошего.
Р. - Он будет возить стареньких. Стареньким тяжело крутить педали, так он им поможет. Он сам будет крутить. Надо только держать руль.

Р. - Будет возить мам, пап - уставших. Если сел уставший - он сам поедет. А этот человек отдохнет.

Р. - Будет возить родных, близких, принцессу.

В. - Давайте придумаем велосипед расписной. Какой он?

Д. - Разноцветный. Блестящий. Возит красивых людей, делает их красивыми. Оранжевый, голубой, черный.....

В. - А может он быть таким: захотел ты, чтобы он сегодня был красным, а завтра захотел... Голубым. Он будет менять цвета.

В. - Видите, какой мы с вами интересный велосипед придумали.

К. - Ребята, а я еще люблю загадки.

В. - А мы умеем их еще и сочинять. Что для этого нужно?

Д. - Подумать.

В. - Давайте, разделим доску на две половинки и сочиним загадку про поезд. На первой половинке запишем, что он умеет делать?

Д. - ездит
гудит
возит людей

В. - Какой из транспорта делает тоже самое – запишем на второй половинке. Какой транспорт ездит?

Д. – Машина. Автобус.

В. - Какой транспорт может гудеть?

Д. - Электричка.

В. - Какой транспорт возит людей?

Д. - Самолет.

В. - Теперь соединяем обе части. Помогайте мне:
Ездит, но не машина
Гудит, но не электричка
Возит людей, но не самолет.

В. - Ребята, когда Карлсон летел к нам, почтальон передал ему письмо (показывает конверт с надписью “SOS” и рисунком - самолет).

Д. - Это называется помогите, письмо “SOS”.

В. - Как вы думаете, кто просит о помощи?

Д. - Летчик.

В. - Я вам прочитаю письмо и мы подумаем, что написать в ответе, как помочь (читает письмо).

Рядом с аэродромом часто селятся птицы и они очень мешают полетам, потому что могут сталкиваться с самолетом, а это может привести к гибели и птицы и самого самолета с пассажирами. Как быть? Как помочь?

Д. - Надо их отогнать, поймать, привязать их, всех переловить, а потом выпускать, когда самолет взлетит. Отогнать, когда самолет разгоняется.

В. - Пусть нам поможет гномик. (Показывает рисунок гнома: с одной стороны – “доброго”, с другой – “злого”). Как его зовут?

Д. - Противоречье.

В. - Птицы на аэродроме это хорошо, почему? (поворачивает гномика "хорошей" стороной).

Д. - Им нравится.

В. - Да, они живут там, где им хочется. И птицы на аэродроме плохо, почему? (поворачивает гномика "плохой" стороной).

Д. - Могут столкнуться.

В. - Теперь давайте другого гномика послушаем. Как его зовут? (Показывает куклу-гнома)

Д. - ИКАЭР.

В. - Что он нам подскажет?

Д. - Птицы должны сами захотеть улететь с аэродрома.

В. - Вот теперь давайте подумаем, как же сделать, чтобы птички не хотели летать на аэродроме. Из-за чего?

Д. - Они испугаются яркого неба и улетят к себе.

В. - Они могут чего-то испугаться. Чего?

Д. - Чучело, шума, собаку поставить, лису – она их съест.

В. - Вот хорошо будет лисе, а птицами?

Д. - Птицам плохо.

Д. - Надо им сказать, чтобы они туда не летели.

В. - Мы им можем сказать по-птичьи?

Д. - Нет.

В. - А кто может?

Д. - Птицы.

В. - Можно записать голос птицы, которая кричит: “Не летите туда, там опасно”. Птицы услышат, и не захотят туда лететь. Мы запишем ваши предложения и отправим летчикам.

В. - А мы можем придумать такой транспорт, какой может и летать, и ездить, и плавать? Как?

Д. - Надо соединить части разных видов транспорта и тогда он будет и ездить, и плавать, и летать.

В. - Сейчас наше занятие подходит к концу, но у нас еще много гостей, давайте нарисуем им на память о нашем занятии такой транспорт, который может и плавать, и ездить, и летать.

Конспект занятия по ознакомлению с окружающим и развитию речи.

Старшая группа (5-6 лет)

Тема: Беседа о домашних животных.

Цель: закрепить, систематизировать знания детей о домашних животных : кого называют домашними животными, чем отличаются от диких животных, что между ними общего, чем питаются, где живут, как размножаются;
развивать грамматически правильную речь, творческие способности;
воспитывать интерес к домашним животным, доброжелательное отношение к сверстникам.

Оборудование: кукла Буратино, иллюстрации диких и домашних животных, куклы Би-Ба-Бо.

Предшествующая работа: знакомство с дикими животными.

Методические приемы: приход Буратино, игры по ТРИЗ и РТВ: «Волшебная лесенка», «Кто спрятался?», «Наоборот», «Маленькие человечки», «Теремок», «Хорошо-плохо», «Фантастическое животное», «Дразнилка», «Да-нет-ка», Загадка, «Письмо SOS», вживание в образ.

Оргмомент:

Предложить детям выслушать загадку и найти среди иллюстраций отгадку; отгадавший, садится на занятие. Таким образом, разделили иллюстрации на 2 группы: домашних и диких животных.

Ход занятия:

К детям в гости приходит Буратино, в руках у него иллюстрация Артемона.

- Может Буратино сам разговаривать? Можно я за него буду говорить?:
- Мальвина сказала, чтобы я все узнал об Артемоне. Поможете?
- Тебе повезло, Буратино, сегодня мы начали изучать тему «Домашние животные», оставайся на занятии и все узнаешь об Артемоне.
- Артемон какое животное?
- Это пес. Он – домашнее животное.
- Какие признаки указывают на это?
- Отношение к человеку, жилище, питание.
- Пес живет рядом с человеком, человек строит ему жилье, кормит его, заботится о нем.
- В какой игре ТРИЗ мы можем все узнать о домашних животных?
- «Волшебная лесенка».
- На какую ступеньку мы посадим домашних животных?
- В середину.
- Каким знаком можно их всех обозначить?
- Словом, буквой, рисунком.
- Что общее будет на рисунке – условном обозначении – у всех домашних животных?
- Голова, шея, туловище, хвост, четыре ноги, шерсть.
- Куда теперь движемся, на какую ступеньку, что здесь узнаем? (Зарисовывает ребенок, давший правильный ответ).
- Вниз. Узнаем части домашних животных.
- Мы основные сейчас выделили, повторим и дополним.
- Куда теперь движемся, на какую ступеньку, что здесь узнаем?
- На верхнюю. Частью чего являются домашние животные?
- Частью дома человека, всех зверей, живой природы.
- Куда теперь движемся, на какую ступеньку, что здесь узнаем?
- В прошлое домашних животных. Они были дикими, их приручил человек.
- Куда теперь движемся, на какую ступеньку, что здесь узнаем?
- Вниз прошлого. Их части.

- Куда теперь двигаемся, на какую ступеньку, что здесь узнаем?
 - Вверх прошлого домашних животных. Частью чего они были. Частью зверей, живой природы.
 - Куда теперь двигаемся, на какую ступеньку, что здесь узнаем?
 - В будущее домашних животных.
 - А какая сейчас основная функция домашних животных? Зачем они человеку?
 - Они приносят пользу: корова, коза, овца – молоко, мясо, шерсть, кожу; лошадь, осел – перевозят грузы, помогают пахать землю; собака – сторожит, ловит преступников, выступает в цирке...
 - Как вы думаете, что изменится в будущем?
 - Домашние животные будут еще больше приносить пользу человеку.
 - Куда теперь двигаемся, на какую ступеньку, что здесь узнаем?
 - Вниз будущего домашних животных. Их части.
 - Куда теперь двигаемся, на какую ступеньку, что здесь узнаем?
 - Вверх будущего домашних животных. Частью чего они будут. Частью дома человека, животных, живой природы.
 - Ну вот мы все узнали о всех домашних животных. Но Буратино надо узнать как можно больше о каком животном?
 - Псе, собаке, Артемоне.
 - Что нам делать?
 - Давайте нарисуем ему в подарок игру «Волшебную лесенку», чтобы он сам мог добывать знания.
 - И кого посадим в середину лесенке?
 - Собаку.
 - А если Мальвина спросит о другом домашнем животном?
 - Пусть Буратино раздаст каждому иллюстрацию с животным, а вы сами сделаете ему подарок.
- Дети выполняют работу самостоятельно, закрепив полученные знания, но применив их к конкретному виду домашних животных. Дарят Буратино.
- У нас есть игра «Кто спрятался?», в которой мы проверим, как ты, Буратино, усвоил правила «Волшебной лесенке». Выбирай карточку, посмотри, какая ступенька не заполнена, кто там должен «сидеть»?
 - Если Буратино ответит верно, наградите его аплодисментами, а если нет – тишиной.

ФИЗМИНУТКА: Прием – эмпатия – «Мать и детеныш».

- Договоритесь, кто будет выполнять чью роль в паре.
- Раздаю иллюстрации: семьи коровы (корова-теленки); лошади (лошадь и жеребенок); свиньи (свинья и поросенок); овцы (овца и ягненок); козы (коза и козленок); кошки (кошка и котенок), прошу назвать мать и детеныша. Предлагаю разойтись по своим жилищам, подумать, как они называются, по сигналу «ночь»: животные в жилищах спят, по сигналу «день» - действуют – живут так, как живут их герои.
- Словарная работа: закрепляем названия членов семьи, жилища (коровник, конюшня, свинарник, хлев, дом человека), действия животных (Что делала мать, детеныш? Как называют отца семьи? Всех детенышей?)

- Буратино очень любит играть в игру «Наоборот». Давайте поиграем по рядам.
- Объяснить ответ.

По структуре: мать-отец; по времени: взрослое животное – детеныш; по количеству: один-много; по приему пищи: травоядные-хищники.

- Чтобы Буратино еще больше узнал о собаках, давайте составим модель Артемона. Какая игра нам в этом поможет?

- «Маленькие человечки».
- Что она нам расскажет об Артемоне?
- Человечки каких веществ (твердых, жидких и газообразных) живут в частях Артемона.
- Надо их зарисовать, чтобы Буратино мог показать модель Артемона Мальвине.
Дети называют части животного, какие человечки там «живут», ответивший зарисовывает человечков.

- Сейчас, Буратино, ты будешь Артемоном, жить будешь в теремке, как он будет называться?

- Конура, будка.

- С тобой в конуре очень хотят жить домашние животные, но ты их будешь пускать только тогда, когда они скажут, что между жильцами различного, чем они отличаются.

В игре «Теремок» участвуют куклы театра Би-Ба-Бо.

- Давайте придумаем новое домашнее животное в игре «Фантастическое животное» (ковролинограф).

Дети выходят, берут часть животного, называют ее (словарная работа: образование притяжательных), определяют главную функцию для животного, выкладывают на ковролинографе.

- За что его будет любить человек?

- Что не любит Артемон?

- Давайте его подразним в шуточной игре «Дразнилка».

- Смотрелка, рычалка, слушалка, бегалка, оскалка, нагревалка, царапалка, защищалка, охранялка, лизалка...

- Хочешь еще с нами поиграть, Буратино? Загадай любое домашнее животное, а ребята через игру «Да-нет-ка» постараются отгадать его. Ты должен отвечать только словами «Да» или «Нет».

- Это домашнее животное?

- Оно большое?

- Оно среднего размера?

- У него длинная шерсть?

- У него есть рога?

- У него есть борода?

- У него короткий хвост?

- У него копыта на ногах?

- Оно-травянистое животное?

- Оно дает молоко?

- Оно кричит: «Ме»?

- Это козел?

- А еще, Буратино, мы можем придумать загадку об Артемоне. И с удовольствием подарим тебе.

- Пусть первый ряд придумывает по структуре:

Какой? Кто такой же?

А второй ряд – по функции:

Что делает? Кто делает тоже?

Дети самостоятельно берут листочки, карандаши, придумывают, зарисовывают, загадывают.

- Когда Буратино шел к нам в гости, почтальон передал нам письмо от ученого совета. Поможем ученым?

- Письмо с задачей:

Как, не обижая котенка, встретить Новый год с нарядной елкой?

Разбор ситуации:

- Что у нас есть?

- Нарядная елка, Катя, комната, котенок Яшка.

- Что мы хотим?

- Чтобы елка была нарядной, и чтобы Яшка ее не трогал.

- Какая у нас КП?

- Елка и Яшка.

- Поиграем в игру «Хорошо-плохо»:

- Что хорошего в том, что елка у Кати нарядная? Для Кати? Для котенка?

- Что плохого в том, что елка нарядная? Для Кати? Для котенка?

- Давайте выделим противоречие:

Если елка будет нарядной, то, хорошо: будет красивый праздник, плохо: Яшка перевернет или съест украшение.

Если елка будет ненарядной, то, хорошо: Яшка даже если ее перевернет, то не съест украшение; плохо: нет праздничного настроения.

- Какие Приемы ТРИЗ могут здесь помочь нам? Вспомним их.

РЕШЕНИЕ:

- Копия украшения: можно на елку сверху надеть прозрачный пакет с нарисованными игрушками.

- Давайте уточним Противоречие:

- Елка должна быть украшена, чтобы был праздник, и не должна, чтобы Яшка не наделал беды.

- Какие Приемы ТРИЗ могут здесь нам помочь?

РЕШЕНИЕ:

- Пространство: наряжать Елку в другой комнате.

- Время: когда котенок спит – елку наряжать, когда не спит – убирать.

- А когда он спит?

- Когда поест. Надо его накормить перед новогодней ночью, он будет спать, а Катя нарядит и будет праздновать.

- Давайте сформулируем ИКР относительно КП:

- ИКР 1: Елка нарядная Сама должна себя охранять от Яшки.

- ИКР 2: Яшка должен САМ не хотеть играть с Елкой.

- Вспомним Ресурсы елки: ствол, ветки, колючки, игрушки, мишура.

- Ресурсы Яшки: вкус, нюх, слух, шерсть...

- Как это может нам помочь?

РЕШЕНИЯ:

- Надо, чтобы ствол невкусно пах для Яшки.

- Игрушки были невкусные, если их Яшка возьмет в рот.

- К веткам подключить сигнал звуковой: «Брысь!» или другой-какой, чтобы Яшка его боялся, когда трогал.

- Колючки искрились, если их трогал Яшка.

Буратино:

- Ребята, я столько много узнал о собаках и домашних животных! Спасибо вам за игры, которые помогли мне в этом. А какие из них ваши любимые? Почему?

Конспект занятия по ознакомлению с окружающим и развитию речи.

Старшая группа (5-6 лет)

Тема: Дикие животные леса.

Цель: закрепить, систематизировать знания детей о диких животных: кого называют дикими животными леса, чем отличаются от домашних животных, что между ними общего, чем питаются, где живут, как размножаются;
развивать грамматически правильную речь, творческие способности;
воспитывать интерес к диким лесным животным, доброжелательное отношение к сверстникам.

Оборудование: иллюстрации диких и домашних животных, куклы Би-Ба-Бо.

Предшествующая работа: знакомство с домашними животными.

Методические приемы: приход Колобка, игры по ТРИЗ и РТВ: «Волшебная лесенка», «Кто спрятался?», «Наоборот», «Маленькие человечки», «Теремок», «Фантастическое животное», «Дразнилка», «Да-нет-ка», Загадка, «Письмо SOS», загадки сказок, вживание в образ.

Оргмомент:

Предложить детям выслушать загадку и найти среди иллюстраций отгадку; отгадавший, садится на занятие. Таким образом, разделили иллюстрации на 2 группы: домашних и диких животных.

Ход занятия:

- У нас сегодня в гостях герой сказки, угадайте, кто: Он катился-катился, да в пасть в кому-то прикатился. Кто это?
- Колобок (Кукла Би-Ба-Бо)
- Может Колобок сам разговаривать? Можно я за него буду говорить?:
- Ребята, откуда вы меня знаете?
- Из сказки.
- Я только от Бабушки и Дедушки убежал. А что со мной произойдет, кого я встречу в лесу?
- Зайца, Волка, Медведя, Лису.
- Я пока на окошке остывал, видел Кота, Собаку, Корову, Козу, Лошадь, Свинью, Овцу. Больше никого. А кто это?
- Ты видел домашних, которые живут рядом с человеком, человек строит им жилье, кормит их, заботится о них. А в лесу ты встретишь диких животных.
- Я о них ничего не знаю. Чем они отличаются?
- Они живут далеко от человека, в лесу, сами строят себе жилище, сами добывают себе еду.
- Оставайся у нас, Колобок, мы начали изучать тему «Дикие животные», ты все о них узнаешь.
- В какой игре ТРИЗ мы можем все узнать о диких животных?
- «Волшебная лесенка».
- На какую ступеньку мы посадим диких животных?
- В середину.
- Каким знаком можно их всех обозначить?
- Словом, буквой, рисунком.
- Что общее будет на рисунке – условном обозначении – у всех диких животных?
- Голова, шея, туловище, хвост, четыре ноги, шерсть.
- Куда теперь двигаемся, на какую ступеньку, что здесь узнаем? (Зарисовывает ребенок, давший правильный ответ).
- Вниз. Узнаем части диких животных.
- Мы основные сейчас выделили, повторим и дополним.
- Куда теперь двигаемся, на какую ступеньку, что здесь узнаем?

- На верхнюю. Частью чего являются дикие животные?
- Частью леса, всех зверей, живой природы.
- Куда теперь движемся, на какую ступеньку, что здесь узнаем?
- В прошлое диких животных. Их сначала не было вообще. Потом появились динозавры.
- Куда теперь движемся, на какую ступеньку, что здесь узнаем?
- Вниз прошлого. Их части.
- Куда теперь движемся, на какую ступеньку, что здесь узнаем?
- Вверх прошлого диких животных. Частью чего они были. Частью живой природы.
- Куда теперь движемся, на какую ступеньку, что здесь узнаем?
- В будущее диких животных. Из некоторых выведут домашних животных. Другие останутся в лесу.
- А какая сейчас основная функция диких животных? Зачем они нужны природе?
- Они приносят пользу: человек охотится на них, получает шкуры, мех, мясо; волка называют санитаром леса – он поедает больных зверей, слабых; одни звери едят других; поедают насекомых, удобряют землю, разносят семена растений, кусочки шерсти птицам нужны для гнезд..., некоторые работают в цирке, зоопарке, приносят радость людям...
- Как вы думаете, что изменится в будущем?
- Дикие животные будут еще больше приносить пользу человеку и природе.
- Куда теперь движемся, на какую ступеньку, что здесь узнаем?
- Вниз будущего диких животных. Их части.
- Куда теперь движемся, на какую ступеньку, что здесь узнаем?
- Вверх будущего домашних животных. Частью чего они будут. Частью животных, живой природы, жизни человека.
- Ну вот мы все узнали о всех диких животных. Но Колобку надо узнать как можно больше о тех, животных, которых он встретит в сказке. Что нам делать?

- Давайте нарисую ему в подарок игру «Волшебную лесенку», чтобы он сам мог добывать знания.

- Пусть Колобок раздаст каждому иллюстрацию с животным, а вы сами сделаете ему подарок.

Дети выполняют работу самостоятельно, закрепив полученные знания, но применив их к конкретному виду диких животных. Дарят Колобку.

- У нас есть игра «Кто спрятался?», в которой мы проверим, как ты, Колобок, усвоил правила «Волшебной лесенке». Выбирай карточку, посмотри, какая ступенька не заполнена, кто там должен «сидеть»?

- Если Колобок ответит верно, наградите его аплодисментами, а если нет – тишиной.

ФИЗМИНУТКА: Прием – эмпатия – «Мать и детеныш».

- Договоритесь, кто будет выполнять чью роль в паре.

Раздаю иллюстрации: семьи зайца (зайчиха-зайчонок); лисы (лисица-лисенок); волка (волчица-волчонок); медведя (медведица-медвежонок); ежа(ежиха-ежонок); лося (лосиха-лосенок); белки (белка-бельчонок), бобра (бобриха-бобренок), прошу назвать мать и детеныша. Предлагаю разойтись по своим жилищам, подумать, как они называются, по сигналу «ночь»: животные в жилищах спят, по сигналу «день» - действуют – живут так, как живут их герои.

Словарная работа: закрепляем названия членов семьи, жилища (куст, нора, логово, берлога, дупло, хатка,), действия животных (Что делала мать, детеныш? Как называют отца семьи? Всех детенышей?)

- Колобок очень любит играть в игру «Наоборот». Давайте поиграем по рядам.
Объяснить ответ.

По структуре: мать-отец; по времени: взрослое животное – детеныш; по количеству: один-много; по приему пищи: травоядные-хищники.

- Чтобы Колобок еще больше узнал о лесе, давайте составим его модель. Какая игра нам в этом поможет?

- «Маленькие человечки».

- Человечки каких веществ (твердых, жидких и газообразных) живут в лесу.

- Надо их зарисовать, чтобы Колобок мог вспомнить о том, что он узнал на нашем занятии.

Дети называют части леса, какие человечки там «живут», ответивший зарисовывает человечков.

- Сейчас, Колобок, ты будешь хозяином Теремка, каким лесным животным ты хочешь быть?

- Барсуком.

- С тобой в норе очень хотят жить дикие животные, но ты их будешь пускать только тогда, когда они скажут, что между жильцами различного, чем они отличаются.

В игре «Теремок» участвуют куклы театра Би-Ба-Бо.

- Давайте придумаем новое диких животное в игре «Фантастическое животное» (ковролинограф).

Дети выходят, берут часть животного, называют ее (словарная работа: образование притяжательных), определяют главную функцию для животного, выкладывают на ковролинографе.

- Какую пользу он принесет лесу, человеку?

- Что не любят дикие животные?

- Давайте их подразним в шуточной игре «Дразнилка» (Показываю иллюстрации диких животных)

- Смотрелка, рычалка, слушалка, бегалка, оскалка, награвалка, царапалка, защищалка, охранялка, лизалка, прыгалка...

- Хочешь еще с нами поиграть, Колобок? Загадай любое дикое животное, а ребята через игру «Да-нет-ка» постараются отгадать его. Ты должен отвечать только словами «Да» или «Нет».

- Это дикое животное?

- Оно большое?

- Оно среднего размера?

- Оно маленького размера?

- У него длинные уши?

- У него есть кисточки на ушках?

- У него длинный хвост?

- У него задние лапы длиней передних?

- Оно-травянистое животное?

- Оно любит грибы, орехи?

- Оно живет в дупле?

- Его детенышей зовут бельчата?

- Это белка?

- А еще, Колобок, мы можем придумать загадки о животных. И с удовольствием подарим тебе. Раздай ребятам задание, о каких животных им придумывать загадки. Договоритесь в парах, один придумывает по структуре загадку: Какой? Кто такой же?

другой – по функции:

Что делает? Кто делает тоже?

Дети самостоятельно берут листочки, карандаши, придумывают, зарисовывают, загадывают.

- Когда Колобок бежал к нам в гости, почтальон передал нам письмо от ученого совета. Поможем ученым?

- Письмо с задачей:

ПЕРЕДВИЖНОЙ ТЕРЕМОК.

Задача:

1. Как можно и домик не ломать, и новый не строить, а мишку поселить?
2. Как можно, не уходя далеко от дома, время от времени менять место охоты? Какой для этого у жителей теремка есть ресурс?

1.Разбор задачи:

- Где в задаче конфликт?

- Между теремком и мишкой.

КП: теремок и мишка.

ИКР 1: Теремок сам поселяет мишку.

ИКР 2: Мишка сам поселяется в теремке.

Ресурсы-

Стены, крыша, пол, жилыцы, жизнь медведя в берлоге, размеры медведя.

Решение:

- К стенке пристроить балкон.

- К двери пристроить веранду.

- Вырыть погреб для берлоги.

- Мелким зверям жить на медведе.

2.ИКР: Теремок сам должен искать место для охоты жильцам.

- Как он может передвигаться?

- Ресурсы: медведь, волк, лиса.

Решение:

- Медведь на себе переносит теремок.

- Звери «впрягаются» и перевозят теремок.

Колобок:

- Ребята, я столько много узнал о диких животных! Я сам из сказки, и хочу научить вас составлять загадки сказок о диких животных. Какие вы знаете сказки?

- «Зайкина избушка», «Теремок», «Лисичка со скалочкой», «Бычок-смоляной бочок», «Лиса и волк», «Волк и семеро козлят», «Три медведя»...

- Давайте возьмем сказку «Зайкина избушка».

- Выберем одного из главных героев. Кого?

- Лису.

- Закодируем ее словами: она, кое-кто, некто, кто-то... Выбирайте.

- Кое-кто. Это первая часть загадки. Вторая – что этот герой сделал?

- Выгнала Зайца из дома.

- Зайца тоже кодируем. Каким словом?

- Его.

- Третья часть загадки – что из-за этого получилось?

- Заяц плакал, пока ему не помогли.

- Кое-кто выгнал его из дома и он долго плакал.

Конспект занятия по ознакомлению с окружающим и развитию речи.

Подготовительная гр. (6-7 лет)

Тема: Весна.

Цель: закрепить, систематизировать знания детей о том, какие изменения произошли в природе весной;
формировать обобщенные представления о каждом сезоне на основе комплекса признаков, отражающих изменения в неживой природе, растительном и животном мире;
развивать у детей наблюдательность и умение устанавливать простейшие причинно-следственные отношения между явлениями природы;
развивать грамматически правильную речь, творческие способности;
воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам.

Цель:

Продолжать учить составлять СО по структуре и времени.

Учить видеть противоположные качества.

Закрепить умение работать по алгоритму.

Закрепить знания о физ. состоянии объектов.

Продолжать учить придумывать сказки, используя модель треугольника, шагая по ступенькам модели.

Оборудование: иллюстрации, отражающие весенние, зимние и летние признаки.

Методические приемы: СО структуры и времени, Противоречие, Метод объединения, Функция, ДАРИЗ, Ресурсы, ММЧ, Веполь, вживание в образ.

Ход урока:

- Сегодня мы приготовим подарок для ребят старшей группы – книгу о ВЕСНЕ.

1. Предложить ребятам разделить на две группы и создать историю Весны, используя СО (самостоятельная работа):

- структуры: рассказав части Весны, ее признаки (ПС настоящего), частью чего она является (НС настоящего), кем была (С прошлого), как выглядела Зимой, ее признаки (ПС прошлого), частью чего была в прошлом (НС прошлого), кем будет (Будущее С), ее признаки (ПС будущего), частью чего будет (НС будущего);

- времени: временные части-месяцы Весны (ПС), временной частью чего является, ее прошлое, части-месяцы прошлого (ПС прошлого), частью чего являлась в прошлом (НС прошлого), ее будущее, части-месяцы будущего (ПС будущего), частью чего будет (НС будущего).

2. Приходит в гости Зима (кукла, иллюстрация, рисунок-образ зимы), говорит о том, что она лучше.

Дети делятся на 2 команды: зимнюю и весеннюю, используя схему ТП, мирят Зимы и Весну и зарисовывают на листе ответы.

Пример:

- Если Зимой идет снег, то это хорошо ..., но плохо ...

- Если Весной тает снег, то это хорошо ..., но плохо ...

3. Используя Метод объединения создать образ Весны через ее признаки, приметы, явления (самостоятельная работа).

Например: лицо – солнце, волосы – ручейки, глаза – проталинки, рот – радуга, брови – крылья грача, платье – подснежник, рукава – облака...

4. Физминутка.

Воспитатель называет весенние явления, объекты, а дети изображают в движениях: тает сосулька, звенит ручей, плывет дождевая туча, пробивается подснежник, светит солнце...

5. Изготавливаем загадки о Весне.

Выбираем весенние явления (работа в парах).

Работаем по алгоритму:

Что делает – Кто делает так же?

Какой – Кто такой же?

6. Задача.

Колхозники готовят картошку для посадки, а на поле с прошлого года спрятались насекомые – нематоды и сидят в коконах. Как только они почувствуют запах картофельного сока, вылезут из коконов и съедят картошку. Как быть?

Вспоминаем алгоритм решения задачи:

ИЗ-КП(Х-П)-П-ИКР(ВПР)-Р

Определяем конфликтную пару: Нематода и Картофель.

Играем в игру «Хорошо-Плохо»:

Если Картофель посадить, то хорошо Нематоды, она ее съест, но плохо Картофелю – его съедят.

Если Картофель не садить, то хорошо Картофелю, он цел, но плохо Нематоды – она голодная.

ФП: Картофель надо сажать, чтобы «выманить» нематод, и не надо сажать, чтобы ее не съели.

ИКР1: Нематоды САМИ выползут из земли и не съедят Картошку.

ИКР2: Картофель САМА себя защитит от Нематоды.

Как обмануть Нематоду? Какие есть Ресурсы у Нематоды, Картофеля, вокруг них:

Нематода чувствует запах картофеля.

Сок картофеля.

Шкурки картофеля.

Решения по ИКР1: Нематода выползет, если полить землю соком картофеля, разбросать очистки картофельные.

ИКР2: Картофель полить невкусным для нематоды запахом.

Ответ изобразить схематично рисунком.

7. Предложить составить загадку весеннему явлению – СОСУЛЬКА, используя знаки «тепла» и «холода»: назвавший правильный ответ, зарисовывает в книге человечка этого состояния, знаки «+» и «-».

8. Дети, кто пишет сказки? Как вы думаете, что для этого нужно? Вы сможете сочинить? Наш Гном из страны ТРИЗ рассказывал мне, что дети в этой стране придумывают сказки, шагая по ступенькам. Вы хотите попробовать?

Определим тему. (Весна в лесу)

Где будет проходить сказка (в лесу).

Сколько главных героев бывает в сказке? (два. Напоминаю модель сказки – Волшебный треугольник)

Один герой у нас уже есть – Весна, с каким вторым героем в лесу она может поспорить? (с Зимой)

Почему у них возникла ссора? (Зима не хочет уступать свое место править природой Осени)

Какие ресурсы есть у Зимы (Метель, Вьюга, Мороз, Полярная ночь), какое Волшебство поможет решить спор (Спрятать Солнце)?

Какие есть ресурсы у Весны в лесу? Кто из помощников живет там? Кто ждет Весну? Чем они могут помочь против Волшебства Зимы?

Теперь по каждой ступеньке составим предложение (можно записывать на магнитофон, лист бумаги, изображать схемой предложения, распределить по партам задания по зарисовке сказки).

Итог:

- Какая страница нашей книги, на ваш взгляд, больше всего понравится ребятам? Почему?

АННОТАЦИЯ ИГР.

АННОТАЦИЯ к игре «РЫБА, ПТИЦА, ЖИВОТНОЕ»

Цель: развивать умение классифицировать предметы на основе заданной схемы.

Ход проведения:

Игра проводится по типу «Домино». Карточки делятся поровну между игроками, устанавливается очередность.

Правило игры: можно подставлять карточку с реальным изображением, можно со схематичным.

АННОТАЦИЯ к игре «МАЛЕНЬКИЕ ЧЕЛОВЕЧКИ»

Цель: развивать умение моделировать строение веществ и процессов, происходящих в природе.

Ход проведения:

1. Дети (взрослый) составляет модель предмета. Побеждает тот, кто больше назовет частей предмета из разных человечков.

2. Игрок составляет модель, а участники отгадывают, что это может быть.

3. Дети составляют модель стихотворения. Каждый игрок – слово или словосочетание.

АННОТАЦИЯ к игре «НАОБОРОТ»

Цель: побуждать детей к умению находить предмет с противоположными качествами, функциями.

Ход проведения:

Игрокам раздаются карточки с парными делениями. Ведущий поднимает картинку, спрашивая, кому она нужна. Участник, у которого на карточке есть рисунок, противоположный данной картинке по качеству, свойствам, функции, должен объяснить, почему она ему нужна.

Правило игры: выигрывает тот, кто первым закроет пары на карточке.

АННОТАЦИЯ к игре «КОГО Я ЗАДУМАЛ?»

Цель: развивать логическое мышление в отгадывании домашних животных по схеме; умение составлять описательный рассказ.

Ход проведения:

1. Ведущий описывает животного, игроки отгадывают по схемам, кого он задумал.

2. Игроки, опираясь на схемы, задают вопросы, ведущий отвечает словами, кроме «да», «нет». Кто отгадал животного, получает картинку с его изображением.

Правило игры: Побеждает игрок, набравший наибольшее количество картинок.

АННОТАЦИЯ к игре «ОДЕНЕМСЯ НА ПРОГУЛКУ»

Цель: формировать умение классифицировать одежду на зимнюю, летнюю, осеннюю; развивать воображение.

Ход проведения:

1. Игра проводится по типу «ЛОТО». Выигрывает тот, кто быстрее заполнит свою карточку.

2. Игроки поднимают перевернутую картинку, придумывают рассказ о том, что думает данная вещь, находясь в шкафу, в магазине, на улице.

АННОТАЦИЯ к игре «ПОМОГИ СКАЗКЕ»

Цель: развивать творческое мышление, умение работать по алгоритму.

Ход проведения:

Ведущий зачитывает письмо из сказки, а игроки находят решения, помогая ее героям, методами: «мозговой штурм» и «АРИЗ: 3-П-ИКР-ВПр».

АННОТАЦИЯ к игре «ТЕРЕМОК»

Цель: развивать логическое мышление, умение анализировать и синтезировать.

Ход проведения:

Игрокам раздаются картинки по сериям (одежда, посуда, животные, птицы, мебель, продукты...). Жильцами теремка становятся те, кто:

1. назовет, что между жильцами общего.
2. чем жильцы отличаются.

АННОТАЦИЯ к игре «ПИСЬМО»

Цель: развивать навыки творческого мышления, умение работать по алгоритму решения творческих задач.

Ход проведения:

Ведущий зачитывает письмо о помощи, дети, работая по алгоритму решения изобретательских задач, находят различные варианты оказания помощи.

Правила игры:

1. «Мозговой штурм»
2. АРИЗ: 3-П-ИКР-ВПр.

АННОТАЦИЯ к игре «ФАНТАСТИЧЕСКОЕ ЖИВОТНОЕ»

Цель: способствовать формированию обобщенных представлений (дикие животные леса, жарких стран, севера, домашние); развивать творческое воображение.

Ход проведения:

1. По типу «Сложи картинку». Побеждает тот, кто быстрее соберет животного.
2. Придумать рассказ по собранной картинке о животном.
3. Собрать фантастическое животное, придумать ему название, рассказать о повадках, характере, пользе.

АННОТАЦИЯ к игре «ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ПТИЦА»

Цель: способствовать формированию обобщенных представлений (домашние водоплавающие и неводоплавающие птицы); развивать творческое воображение.

Ход проведения:

1. По типу «Сложи картинку». Побеждает тот, кто быстрее соберет птицу.
2. Придумать рассказ по собранной картинке о птице.
3. Собрать фантастическую птицу, придумать ей название, рассказать о повадках, характере, пользе.

АННОТАЦИЯ к игре «ХИТРЫЕ КАРТИНКИ»

Цель: развивать умение соотносить схематическое изображение предмета с рисунком.

Ход проведения:

Игра проводится по типу «Домино». Карточки делятся поровну между игроками, устанавливается очередность.

Правило игры: можно подставлять карточку с реальным изображением, можно со схематичным.

АННОТАЦИЯ к играм «ДЕТИ НА ПРОГУЛКЕ»,

«НА ЧТО ПОХОЖЕ?», «КАКАЯ ИГРУШКА?».

Цель: формировать умение на основе восприятия схематических изображений создавать новые образы.

Ход проведения:

Ведущий показывает картинку со схематическим изображением, а дети придумывают, что это может быть, на что похоже. За ответ игрок получает фишку.

Правило игры: Побеждает игрок, набравший наибольшее количество фишек.

АННОТАЦИЯ к игре «КТО СПРЯТАЛСЯ?»

Цель: развивать умение анализировать, формировать системное мышление.

Ход проведения:

Участникам раздаются карточки с частично заполненными делениями.

Правило игры: побеждает тот, кто правильно назовет животного, спрятавшегося на «Волшебной лесенке».

АННОТАЦИЯ к игре «ЧТО ЗА ЗВЕРЬ?»

Цель: формировать умение отгадывать по схеме животного, составлять описательные рассказы о животном, пользоваться заместителями.

Ход проведения:

1. Ведущий описывает одну из картинок, дети отгадывают, что это за зверь.
2. Ведущий предлагает найти картинку, в которой описан данный зверь.
3. Игрокам раздаются картинки. Ведущий поднимает кружок, символизирующий зверя. Игрок, у кого находится данная картинка, описывает этого зверя.

Перечень литературы.

Основная.

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

Дополнительная.

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