

В СООТВЕТСТВИИ С ФГОС ДО

**ЭЛЕКТРОННОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ  
«ТРИЗ-МАРШРУТ»**

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ**

ТОЛЬЯТТИ 2020

УДК 373.2(075.8)  
ББК 74.102.6я73

**Рецензенты:**

кандидат педагогических наук, сертифицированный специалист по ТРИЗ Международной ассоциации, научный руководитель ОО «Волга-ТРИЗ»

*Т.А. Сидорчук*

кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Дошкольная педагогика, прикладная психология» ФГБОУ ВО «Тольяттинский государственный университет»

*Е.А. Сидякина*

Электронное планирование «ТРИЗ-маршрут»: методические рекомендации / У.М. Новикова, Н.В. Нуждина, Л.М. Медведева. – Тольятти: ООО типография «Полиар». – 2020 – 53 с.

Данные методические рекомендации адресованы административным и педагогическим работникам дошкольных образовательных организаций.

Методические рекомендации представляют практическую значимость при планировании педагогами образовательной деятельности с детьми 2-7 лет по технологии ОТСМ-ТРИЗ-РТВ. Содержат подробную инструкцию по использованию компьютерной программы «ТРИЗ-маршрут» в организации воспитательно-образовательной работы с детьми раннего и дошкольного возраста.

УДК 373.2(075.8)

ББК 74.102.6я73

© У.М. Новикова, Н.В. Нуждина,

Л.М. Медведева, 2020

© Издатель ООО типография «Полиар», 2020

## СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка.....	4
ТРИЗ технология в образовательном пространстве ДОО.....	7
Электронное планирование образовательной деятельности .....	11
Содержание компьютерной программы «ТРИЗ-маршрут» .....	14
Инструкция по работе с программно-информационным комплексом «Infocultura.ru».....	42
Алгоритм работы в программе «ТРИЗ-маршрут».....	43
Заключение.....	49
Литература.....	52

## Пояснительная записка

*Каждый ребёнок изначально талантлив и даже гениален, но его надо научить ориентироваться в современном мире, чтобы при минимуме затрат достичь максимума эффекта.*

*Г. С. Альтшуллер*

Изменения в дошкольном образовании в соответствии с ФГОС дошкольного образования ставят перед современным педагогом (воспитателем) задачу по подготовке инновационно-мыслящих личностей, обладающих высоким творческим потенциалом. Важно не упустить сензитивный период развития дошкольника для формирования предпосылок универсальных учебных действий, умения самостоятельно добывать информацию, анализировать и использовать ее при решении проблем. Но мы не можем знать, какие проблемы ждут ребенка в будущем, и какие знания понадобятся для их решения. Следовательно, учить надо не столько знаниям, сколько самостоятельной работе по получению и обработке информации. Именно на это направлено применение мыслительных моделей ОТСМ – ТРИЗ технологии. На сегодняшний день, в контексте ФГОС дошкольного образования, ОТСМ-ТРИЗ технология является особенно востребованной, так как ее цели совпадают с одной из главных целей образования - овладение детьми способами когнитивной деятельности.

В современной системе дошкольного образования пересматриваются прежние ценности и приоритеты. Задачами педагогической деятельности становятся воспитание личности, способной позитивно встраиваться в социум, самостоятельно мыслить, добывать и применять знания, тщательно обдумывать принимаемые решения, четко планировать свои действия [25].

Успешность реализации этих задач зависит от готовности педагогов к применению инновационных технологий организации дошкольного образования. Именно такой педагогической технологией творческой

ориентации является метод ТРИЗ, способный качественно повысить эффективность образования, в том числе и дошкольного.

Однако практика и анализ деятельности педагогов показывает, что педагоги не всегда достаточно ориентированы на использование инновационных технологий в своей педагогической деятельности (исследования Т.А. Березиной, М.Н. Поляковой), в том числе на внедрение технологии ОТСМ-ТРИЗ-РТВ. Это говорит об отсутствии у педагогов опыта нестандартного построения педагогического процесса и недостаточной профессиональной компетентности педагогов в использовании и внедрении инновационных технологий.

Изучив методическую литературу, ознакомившись с историей возникновения ТРИЗ - технологии, с опытом работы и профессиональными интересами педагогического коллектива, коллегиально было принято решение освоить технологию ТРИЗ во всех возрастных группах нашей организации. Однако, на этапе внедрения данной технологии, коллектив столкнулся с проблемой отсутствия календарного планирования воспитательно-образовательной работы по ОТСМ-ТРИЗ-РТВ, что усложняло ее реализацию в образовательном процессе Учреждения.

Для облегчения процесса внедрения инновационной технологии была разработана компьютерная программа «ТРИЗ-маршрут» для педагогов ДОО по планированию деятельности с детьми 2-7 лет по технологии ОТСМ-ТРИЗ-РТВ, содержащая стратегию и тактику работы, обеспечивающая оптимальную инновационную деятельность. В содержательную базу компьютерной программы заложен Методический комплекс «Я познаю мир» к.п.н., сертифицированного специалиста по ТРИЗ Т.А. Сидорчук. Электронное планирование «ТРИЗ-маршрут» пошагово реализует содержание технологических карт методического комплекса в автоматизированном режиме.

Программа «ТРИЗ-маршрут» позволяет не только методически грамотно интегрировать ТРИЗ-технологию в образовательный процесс, но и является

доступным ресурсом для всех педагогов Учреждения. На сегодняшний момент «ТРИЗ-маршрут» - это единственная программа по электронному планированию, которую могут использовать педагоги, имеющие разный уровень подготовки по ОТСМ-ТРИЗ-РТВ технологии.

Данные методические рекомендации призваны помочь педагогам планировать свою деятельность с детьми 2-7 лет по технологии ОТСМ-ТРИЗ-РТВ с помощью компьютерной программы «ТРИЗ-маршрут».

## **ТРИЗ технология в образовательном пространстве ДОО**

Проблема обеспечения качества образования на всех его уровнях (начиная с дошкольного этапа) весьма актуальна на современном этапе. Дошкольное образование должно быть ориентировано на формирование предпосылок универсальных учебных действий, овладение детьми способами когнитивной деятельности. Многие исследователи в области образования указывают на необходимость разработки и внедрения метапредметных инструментов, позволяющих организовать познавательную деятельность дошкольников. Одним из источников таких инструментов является общая теория сильного мышления на базе теории решения изобретательских задач (ОТСМ-ТРИЗ, Г.С. Альтшуллер, Н.Н. Хоменко).

Автор ТРИЗ (теории решения изобретательских задач) Г.С. Альтшуллер, разрабатывая механизмы решения проблем в технике, и передачи этих механизмов специалистам пришел к выводу, что диалектическое мировоззрение позволяет подойти к процессу решения проблем в разных областях деятельности человека с позиции универсального подхода: в статье «Справка «ТРИЗ – 88» он писал: «Развитие всех систем подчинено сходным закономерностям, поэтому многие идеи и механизмы ТРИЗ могут быть использованы при построении теории решения нетехнических творческих задач». Применение механизмов, созданных в ТРИЗ, показало свою функциональность не только в технике. Мысль о том, что ТРИЗ способна (как научная теория), помочь в решении проблем образования, привела к активному поиску возможностей применения ТРИЗ в образовании. Так, с середины 70-х годов XX века, развернулись активные поиски возможностей использования элементов ТРИЗ в системе дошкольного образования. С 1986 года начались разработки в области «дошкольной ТРИЗ». К тому времени уже существовали основные положения ТРИЗ как теории, а общая теория сильного мышления (ОТСМ – автор Н.Н. Хоменко) только начинала разрабатываться. Педагогическое

направление, занимающееся этими поисками, была названа ТРИЗ – педагогикой, а применение в качестве одного из вспомогательных курсов РТВ (развитие творческого воображения), привело к появлению в методической литературе аббревиатуры ТРИЗ – РТВ. В школе была попытка внедрения ТРИЗ как факультатива, но чаще формировались инструменты формирования определенных навыков мышления, присвоения алгоритмов мыслительной деятельности в рамках изучения отдельных предметов. В дошкольном образовании попытки внедрения отдельных занятий не дали системного эффекта, так как в базисных программах дошкольного образования не разработаны ни задачи, ни содержательный компонент, касающийся ТРИЗ технологии. Со временем стало понятно, что методы РТВ, хотя и полезны по многим параметрам, однако не способны сформировать весь комплекс навыков, необходимый для работы с творческими задачами. Появился термин «ТРИЗ – технология и методы РТВ». Принятие за основную методологию ОТСМ (общая теория сильного мышления), повлияло на изменение аббревиатуры: «ОТСМ – ТРИЗ – РТВ». Разработчиками в области ОТСМ – ТРИЗ – педагогики много лет ведется целенаправленная работа по организации обучения основам технологии. К концу 90-х годов XX столетия появились диссертационные исследования в области ТРИЗ – педагогики, появились целые «школы». Так, в городе Ульяновске, на базе научной лаборатории технологий дошкольного образования ОГПУ ДПО УИПК ПРО, была создана Общественная организация (ОО) «Волга – ТРИЗ», которая вошла в международную ассоциацию ТРИЗ, работу которой возглавила Т.А. Сидорчук. На протяжении двадцати с лишним лет коллективом ученых и педагогов велась работа по изучению процессов познания и созданию технологии освоения детьми способов познания. Результатом познания является не только изучение какого – либо объекта, или выявление закономерностей в нем, или создание нового объекта, но главным приобретением, по мнению Т.А. Сидорчук, является освоение алгоритмов (моделей) организации



познавательной и, в конечном счете, творческой деятельности. Главная цель использования технологии: освоение ребенком способов познания и становления у него ключевых компетентностей: информационной, коммуникативной и технологической. При условии включенности самого взрослого в процесс познания у дошкольников формируется желание узнавать что-либо. Взрослый не должен объяснять результаты собственного познания, а создавать условия по формированию способов познания и обучение применению этих способов ребенком в конкретной деятельности.

Результаты работы по изучению процессов познания у дошкольников и созданная технология освоения детьми способов познания отражены автором (Т.А. Сидорчук) в методическом комплексе по освоению детьми способов познания «Я познаю мир». Пособие включает в себя технологические карты реализации методов ОТСМ–ТРИЗ–РТВ. В общей сложности 67 технологических карт по шести направлениям: анализаторы (6 карт), имена признаков объектов (17 карт), вопросы (7 карт), причинно – следственные связи (1 карта), преобразователи (12 карт), модели мышления (24 карты). При таком большом объеме информации автором разработано перспективное планирование - маршрутные листы реализации технологических карт в разных возрастных группах, которые в схематичной форме призваны помочь педагогам спланировать образовательную деятельность с детьми по данной технологии.

По горизонтали в маршрутном листе обозначены номера учебных недель от 1 недели до 36 недели (с начала сентября по конец мая). По вертикали маршрутного листа - краткие названия технологических карт. Цифровые обозначения на поле маршрутного листа – номера шагов технологических карт, подлежащих усвоению в данный период времени «рисунок 1».



## Электронное планирование образовательной деятельности

Одним из приоритетных направлений развития образования на сегодняшний день является его информатизация. В современных условиях информатизация образования вызвана необходимостью использования больших объемов информации и не рациональностью обработки информации с помощью устаревших технологий.

Внедрение цифровых инструментов в образовательное пространство педагога отвечает требованиям приоритетного федерального проекта «Цифровая образовательная среда». Использование информационно-коммуникативных технологий (ИКТ) в сфере совершенствования системы образования направлено на использование автоматизированных банков данных. На смену традиционным формам работы с информацией приходят компьютерные технологии. Хранение, обработка, получение, передача, анализ информации, уменьшение бумажного потока посредством компьютерных сетей предоставляет возможность ускорения процесса педагогической деятельности и, в целом, повышения ее эффективности.

Сегодня педагоги дошкольных образовательных учреждений работают в условиях свободного выбора развивающих технологий. Педагогам это позволяет проявлять творчество, более смело пользоваться инновациями, а детям – получать комфортную среду обитания, соответствующую их интересам. От того насколько продуманно и грамотно осуществлено планирование этого процесса педагогом зависит эффективность воспитательно-образовательной работы в целом. Однако, как показывает практика, воспитатели испытывают трудности при планировании образовательного процесса выраженные в больших временных затратах на переработку методического материала.

Так, одной из основных причин, возникающих трудностей при планировании ОТСМ-ТРИЗ-РТВ технологии у педагогов, это отсутствие унифицированных форм в виде компьютерных программ, способных

систематизировать и автоматизировать процесс планирования по данной технологии в дошкольной образовательной организации.

Мы считаем, что перевод традиционной системы планирования в электронное планирование позволяет повысить такие показатели, как: экономия затрат труда и времени педагогов, информированность о состоянии управляемой системы, оперативность принятия управленческих решений, оптимизация и автоматизация информационных процессов, интеллектуальный потенциал коллектива [9].

В 2018-2019 учебного года наша организация приняла участие в смотре-конкурсе проектов развития ОО по стратегическим направлениям развития системы образования г. о. Тольятти на 2019 год. По итогам конкурса проект развития «Система формирования способов познания детей дошкольного возраста с использованием ОТСМ-ТРИЗ-РТВ технологии» («ТРИЗ-маршрут») включен в управленческий портфель департамента образования «Инновационное мышление залог будущего успеха».

В результате деятельности в проекте нами разработана компьютерная программа «ТРИЗ-маршрут» как электронный ресурс еженедельного планирования воспитательно-образовательной работы с детьми 2-7 лет по внедрению ОТСМ-ТРИЗ-РТВ технологии. Разработанный программный продукт позволяет облегчить процесс внедрения развивающей технологии ТРИЗ в воспитательно-образовательную деятельность педагогов с детьми. Это явилось главной причиной для разработки компьютерной программы «ТРИЗ-маршрут», которая, в конечном итоге, позволила пошагово реализовать содержание технологических карт методического комплекса Т.А. Сидорчук в автоматизированном режиме. Содержание каждого шага прохождения технологических карт дополнено нами вариантами игр и тренингов для детей разного возраста. Для каждой ступени прохождения технологических карт по всем направлениям формирования у детей способов познания разработана картотека игр.

Для расширения доступа педагогического сообщества всех регионов РФ к компьютерной программе создан программно-информационный комплекс «Infocultura.ru» в сети Интернет, который обеспечивает доступ к онлайн-программам по принципу «одного окна» и объединяет целый ряд уже существующих компьютерных программ благодаря единой системе. Комплекс «Infocultura.ru» предназначен для онлайн документооборота педагогических, методических и управленческих служб дошкольных образовательных учреждений.

Разработанная педагогическим коллективом МБУ детского сада № 2 «Золотая искорка» г.о. Тольятти технология планирования «ТРИЗ-маршрут» позволяет педагогам осуществлять инновационную деятельность в современной цифровой образовательной среде и высвобождает временной ресурс для деятельности с детьми.

## Содержание компьютерной программы «ТРИЗ-маршрут» на примере одной недели

Работа с компьютерной программой «ТРИЗ-маршрут» не представляет особенных сложностей, т.к. имеет простую структуру. Один клик мыши и перед нами появляется маршрутный лист и расписание образовательной деятельности с детьми на неделю. Большой объем информации, включающий в себя все технологические карты методического комплекса Т. А. Сидорчук «Я познаю мир», заложен в базу программы, структурирован по возрастам и наполнен вариантами игр-тренингов. Просмотрев план в электронном виде, можно экспортировать его в word-овский документ для дальнейшей работы или редактирования (Таблица 1-4).

Таблица 1 – Планирование образовательной деятельности по ОТСМ-ТРИЗ-РТВ технологии с детьми 1 младшей группы на первую неделю октября

<b>(1) Анализаторы</b>		
<b>Анализатор тактильный</b> <b>Степень: 3</b>	На универсальном пособии у человека найти руки и предложить детям самостоятельно рассказать об их возможностях.	<b>Что умеют руки (тактильный анализатор 1)</b> Цель игры: Способствовать осознанному отношению к руке, как к органу восприятия. Содержание игры: Найти на универсальном пособии руки и рассказать об их возможностях. Воспитатель побуждает детей повторять: «У нас есть руки, и ими можно трогать объекты. Руки могут ощущать». «Руки – помощники умной головы» «Руки ощущают значение признаков (влажность и др.)» «Руки трогают, а голова понимает признак (влажность и др.)»
<b>(2) Имена признаков</b>		
<b>Влажность</b> <b>Степень: 3</b>	Проверить усвоение детьми имени признака «влажность» с помощью вопросов. Воспитатель задает вопросы детям: «Что нужно сделать, чтобы узнать о влажности?» Дети: «Потрогать руками, руки –	<b>Интересный вопрос (влажность 1)</b> Цель игры: Упражнять детей в умении усвоение признака «влажность» с помощью вопросов. Содержание игры: Проверить усвоение детьми имени признака «влажность» с помощью вопросов. Воспитатель задает вопросы детям: «Что нужно сделать, чтобы узнать о влажности?» Дети: «Потрогать руками, руки – помощники умной головы». Помогут нам

	помощники умной головы».	определить какой предмет по влажности.
<b>Температура</b> <b>Степень: 1</b>	Объявить детям, что в гостях у нас имя признака «температура» и мы будем искать его значения в объектах.	<b>Потрогай предмет, назови какой он по температуре (температура 1)</b> Цель игры: Развивать моторику, учить выделять имя признака «температура». Содержание игры: Дети трогают разные объекты, называя температуру.

### (6) Модели

<b>Наблюдение</b> <b>Степень: 1</b>	Показать «Кольцо Наблюдения» и объявить детям о его возможностях: в дырочку можно увидеть объект и его рассматривать, чтобы больше о нем узнать.	<b>Посмотри, что видишь (наблюдение 1)</b> Цель игры: Наблюдательности, речи, внимания. Содержание игры: Показать «Кольцо Наблюдения» и объявить детям о его возможностях: в дырочку можно увидеть объект и его рассматривать, чтобы больше о нем узнать. Совушка Сова плохо видит днём, а ей так интересно, что её окружает, предложить детям посмотреть с помощью кольца наблюдений на окружающий мир. Назвать, что они видят вокруг.
--	--	---

Документ сформирован с использованием АИС "Инфокультура"

Таблица 2 – Планирование образовательной деятельности по ОТСМ-ТРИЗ-РТВ технологии с детьми 2 младшей группы на первую неделю октября

<b>(1) Анализаторы</b>		
<b>Анализатор тактильный</b> <b>Степень: 3</b>	На универсальном пособии у человека найти руки и предложить детям самостоятельно рассказать об их возможностях.	<b>Что умеют руки (тактильный анализатор 1)</b> Цель игры: Способствовать осознанному отношению к руке, как к органу восприятия. Содержание игры: Найти на универсальном пособии руки и рассказать об их возможностях. Воспитатель побуждает детей повторять: «У нас есть руки, и ими можно трогать объекты. Руки могут ощущать». «Руки – помощники умной головы», «Руки ощущают значение признаков (влажность и др.)», «Руки трогают, а голова понимает признак (влажность и др.)»
<b>Анализатор зрительный</b> <b>Степень: 1</b>	Предложить детям посмотреть в зеркало на свои глаза, сосредоточить на них внимание, повторить фразу, сказанную воспитателем: «У нас есть глаза, и ими можно увидеть объекты. Глаза могут ощущать»	<b>Наши глаза (зрительный анализатор 1)</b> Цель игры: Способствовать осознанному отношению к глазу, как к органу восприятия. Содержание игры: «У нас есть глаза, и ими можно увидеть объекты. Глаза могут ощущать». Воспитатель предлагает посмотреть вокруг и назвать различные предметы. Воспитатель предлагает

		ответить на вопрос «Что вам помогает видеть объекты?»
<b>(2) Имена признаков</b>		
<b>Влажность Ступень: 4</b>	Внести значок, который схематично изображает признак «влажность». Спросить детей: «О каком признаке объекта спрашивает значок?», «Объект, какой ты по влажности?» - ответы детей.	<b>Значок-помощник (влажность 1)</b> Цель игры: Придумать условное обозначение для признака влажность. Содержание игры: Придумать значок, который схематично изображает признак «влажность». Спросить детей: «О каком признаке объекта спрашивает значок?», «Объект, какой ты по влажности?» - ответы детей.
<b>Температура Ступень: 3</b>	Проверить усвоение детьми признака «температура» с помощью вопросов. Воспитатель задает вопросы детям: «Что нужно сделать, чтобы узнать о температуре объекта?». Дети: «Потрогать руками, руки – помощники умной головы».	<b>Спроси меня (температура 2)</b> Цель игры: Упражнять детей в умении усвоение признака «температура» с помощью вопросов. Развивать речь, умение вести диалог. Содержание игры: Перед детьми разные объекты. По очереди дети берут объект, обращаются к соседу: «Спроси меня?», другой ребёнок задает вопрос: «Какой котёнок по признаку температура?», слушает ответ «Котенок по признаку температуры тёплый». Теперь, кто отвечал, задаёт вопрос соседу: «Спроси меня?»
<b>Рельеф Ступень: 2</b>	Организовать «поиск» значений признака «рельеф» в ближайшем окружении. Поиски значений признака продолжаются: не менее 7 дней в 1-ой младшей группе; 4 - 5 дней – во 2-ой младшей и средней группах; 2-3 дня в старшей и подготовительной группах. В течение дня во всех свободных паузах, режимных моментах, на прогулке ищем значение признака «рельеф». Например: «Ковер, какой ты по рельефу?» Дети трогают и сами говорят: «Мягкий, шероховатый, колючий». Воспитатель побуждает детей повторять: «Ковер по рельефу мягкий. Стол по рельефу гладкий. Полотенце по рельефу шероховатое». Активизация словаря: в речь ребенка включаются слова: пупырчатый, шероховатый, твердый, гладкий, мохнатый, остро, тупо, твердо,	<b>Давай потрогаем (рельеф 2)</b> Цель игры: Развить тактильные ощущения, мелкую моторику рук. Различить и называть различный рельеф и температуру на ощупь. Содержание игры: Предложить потрогать детям тот или иной предмет (ствол дерева, кирпич, и т. д.) Провести по предмету рукой, попросить прокомментировать ощущения: «Какой ствол на ощупь: жёсткий, шершавый. Сколько на нем трещин бугорков? Холодный или тёплый по температуре?» «А кирпич, он по температуре какой? На ощупь шероховатый или гладкий?»



	пупырчато, заострился, распушился и т. д.	
<b>Цвет</b> <b>Ступень: 2</b>	<p>Организовать «поиск» значений признака «цвет» в ближайшем окружении. Поиски значений признака продолжаются: не менее 10 дней в 1-ой младшей группе; 5 – 7 дней – во 2-ой младшей и средней группах; 3 - 4 дня в старшей и подготовительной группах. В течение дня во всех свободных паузах, режимных моментах, на прогулке ищем значения признака «цвет».</p> <p>Например: «Пирамидка, какая ты по цвету?», «Радуга, какого ты цвета?», «Какого цвета одежда?» Дети всматриваются в объекты и дают описание: «Пирамидка красная по цвету». «Радуга имеет семь цветов: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый». «Одежда – разная по цвету». Активизация словаря: в речь ребенка включаются слова: одноцветный, разноцветный, бесцветный, цвета, как товарный знак (синий, красный, желтый и др.). Цвета, как сравнительное описание (малиновый, небесный, огненный, лимонный и т.д.). Наречия: бесцветно, прозрачно, насыщено и т.д. Глаголы: синеет, зеленеет и т. д.</p>	<p><b>Определи цвет предмета (цвет 1)</b></p> <p>Цель игры: Научить называть и различать объекты по цвету.</p> <p>Содержание игры: В течение дня во всех свободных паузах, режимных моментах, на прогулке ищем значения признака «цвет». Например: «Пирамидка, какая ты по цвету?», «Радуга, какого ты цвета?», «Какого цвета одежда?» Дети всматриваются в объекты и дают описание: «Пирамидка красная по цвету». «Радуга имеет семь цветов: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый». «Одежда – разная по цвету». Активизация словаря: в речь ребенка включаются слова: одноцветный, разноцветный, бесцветный, цвета, как товарный знак (синий, красный, желтый и др.). Цвета, как сравнительное описание (малиновый, небесный, огненный, лимонный и т.д.). Наречия: бесцветно, прозрачно, насыщено и т.д. Глаголы: синеет, зеленеет и т. д.</p>

#### (4) Вопросы

<b>Восполняющий вопрос</b> <b>Ступень: 3</b>	<p>Вместе с детьми «прочитать» получившийся вопрос. Например: какое мороженое по температуре?</p>	<p><b>Ягодная полянка (восполняющий вопрос 2)</b></p> <p>Цель игры: Учить детей задавать вопрос, используя при этом условные обозначения.</p> <p>Содержание игры: Перед ребёнком полянка. На ней разложены ягоды. На их обратной стороне условные обозначения признаков. Ребёнок берёт из коробки объект (ложка), срывает ягоду с полянке, переворачивает, видит условное обозначение признака (цвет). Формулирует вопрос: «Какая ложка по цвету?»</p>
<b>Описательный вопрос</b>	<p>Выбрать любую картинку объекта и поставить на место</p>	<p><b>Задаём вопросы (описательного типа 1)</b></p> <p>Цель игры:</p>

<p><b>Ступень: 2</b></p>	<p>для картинок с объектами. Выбрать схему признака поставить на место, для значка признака. Например: - вопросное слово «что?» - картинка с изображением собаки - схема признака – «действие».</p>	<p>Развитие памяти, словаря, мышления, умения задавать вопросы. Содержание игры: Выбрать любую картинку объекта и поставить на место для картинок с объектами. Выбрать схему признака поставить на место, для значка признака. Например: вопросное слово «что?», картинка с изображением собаки, схема признака – «действие». «Задаем вопросы» на картоне (высота 5-7см, ширина 20-25см) по схеме:</p>			
		<p>Место для значка вопросного слова</p>	<p>Место для картинки с изображением любого объекта</p>	<p>Значок (схема) любого признака</p>	<p>?</p>

**(6) Модели**

<p><b>Сравнение Ступень: 1</b></p>	<p>Создать и постоянно обновлять копилку предметных картинок, с изображением объектов, которые можно сравнивать по какому-либо признаку. При рассматривании изображений дать возможность детям самостоятельно сравнивать объекты. Поощрять длительное рассматривание предметных картинок различного содержания.</p>	<p><b>Сравни (сравнения 1)</b> Цель игры: Учить детей выделять признаки у объекта и сравнивать их с признаками других объектов (полуактивный этап).  Содержание игры: Дети рассматривают объекты, сравнивают их по разным признакам.</p>			
<p><b>Работа с проблемой Ступень: 1</b></p>	<p>В повседневной жизни детей обращать внимание, на существование проблем (я хочу, но не знаю как сделать) и трудности (я хочу, и надо потрудиться, чтобы сделать). Побуждать детей самостоятельно искать выходы из проблемных ситуаций в быту. При чтении литературных произведений обращать внимание на проблемы героев и способы их решения.</p>	<p><b>Объяснял-ки (работа с проблемой 3)</b> Цель игры: Учить детей объяснять наличие противоположных значений одного признака у объекта с точки зрения двух разных требований. Содержание игры: Ведущий называет объект, играющие находят в нем противоположности, объясняют для кого или чего нужны разные свойства. Объявляется игра "Объяснялки". Детям предлагается картинка с изображением объекта (ботинки): "Ботинки могут быть и мокрыми и сухими. Объясните когда, в каких случаях это бывает" (ботинки – внутри сухие, снаружи – мокрые). К концу года воспитатель вводит</p>			

		<p>усложнение: «Объясни, для кого это свойство нужно». Пример: надо чтобы ботинки были сухими (для ног человека), а лужа делает их мокрыми. Работа по обучению формулировке противоречий в этом возрасте идет на полуактивном этапе. Ведущий задает вопросы, а дети отвечают с помощью взрослого. Пример: верх у щетки твердый – это хорошо, потому что щетинки держатся, но плохо для ног – можно удариться, споткнуться. Низ у щетки мягкий – это хорошо, потому что пыль туда собирается, но плохо – быстро стирается щетина.</p>
--	--	--

Документ сформирован с использованием АИС "Инфокультура"

Таблица 3 – Планирование образовательной деятельности по ОТСМ-ТРИЗ-РТВ технологии с детьми средней группы на первую неделю октября

<b>(1) Анализаторы</b>		
<b>Анализатор тактильный Ступень: 4</b>	<p>Во время любой деятельности предлагать детям закрепить понятие о том, что у человека есть руки и они могут дать умной голове информацию о значениях признаков. На основе полученной информации у человека появляются мысли.</p>	<p><b>Рука помогает рассказать об объекте (тактильный анализатор 2)</b> Цель игры: Закрепить понятие о том, что у человека есть руки и они могут дать умной голове информацию о значениях признаков. Содержание игры: Ребёнок выбирает любой объект из окружения, выбирает один (2 и более) условных обозначений признаков. Ребёнок ощупывает объект руками и пользуясь условными обозначениями признаков, рассказывает об своём объекте. Воспитатель побуждает детей говорить: «Голова думает, что объект стул по рельефу гладкий, по температуре тёплый)</p>
<b>Анализатор зрительный Ступень: 4</b>	<p>Во время любой деятельности предлагать детям закрепить понятие о том, что у человека есть глаза и они могут дать голове информацию о значениях признаков. У человека на основе полученной информации появляются мысли</p>	<p><b>Кто где находится? (зрительный анализатор 2)</b> Цель игры: Закрепить понятие о том, что у человека есть глаза и они могут дать умной голове информацию о нахождение объектов на горизонтальной плоскости. Развивать речь, внимание, словарный запас. Содержание игры: Перед детьми три (4 и более объектов). Расскажи нам кто в середине, кто справа от..., кто слева от... . затем ребёнок самостоятельно выставляет объекты для</p>

		своего товарища. Просит его рассказать: «Кто где находится?»
<b>Анализатор слуховой</b> <b>Степень: 4</b>	Во время любой деятельности предлагать детям закрепить понятие о том, что у человека есть уши и они могут дать голове информацию о значениях признаков звука. У человека на основе полученной информации появляются мысли.	<b>Грибники (слуховой анализатор 2)</b> Цель игры: Закрепить понятие о том, что у человека есть уши. Развивать внимание, память. Содержание игры: Воспитатель предлагает послушать звуковые дорожки, например: АУ, УЫ, ОА. Дети повторяют.
<b>Эмоции</b> <b>Степень: 4</b>	Во время любой деятельности предлагать детям закрепить понятие о том, что у человека есть настроение и от него зависит степень восприятия значений признаков объектов. У человека в зависимости от эмоционального состояния появляются мысли.	<b>Эмоции и цвет (эмоции 3)</b> Цель игры: Формировать представления о различных настроениях, эмоциях. Упражнять в умении выражать настроение цветом. Содержание игры: Предложить детям выбрать героя на карточки, который нарисован в чёрно-белой гамме. Назвать его, определить своё эмоциональное отношение к нему, подобрать цвет, который на взгляд игрока подходит к этому герою. Проговорить «Зайчик добрый подберу ему жёлтый цвет как солнце» «Волк злой, мне кажется, ему подойдёт чёрный, как юбка бабы Яги»...

## (2) Имена признаков

<b>Влажность</b> <b>Степень: 5</b>	Значок «влажность» помещается на пособии «Объект – имя признака – значение имени признака». Обратить внимание детей на значок, повторить какой вопрос он задает. Организовать самостоятельный поиск ответа на этот вопрос.	<b>Картинки-говорилки (влажность 3)</b> Цель игры: Закрепить представление об условном обозначении признака «влажность». Развивать речь, внимание. Содержание игры: Дети берут значок «влажности», помещают его на планшете. Выбирают картину с изображением объекта, помещают его на планшете. Говорят: «Яблоко по признаку влажности сухое, но если его намочить, оно станет по признаку влажности мокрые»
<b>Температура</b> <b>Степень: 4</b>	Внести значок, который схематично изображает признак «температура». Спросить детей: «О каком признаке у объекта спрашивает значок?», «Объект, какой ты по температуре?» - ответы детей.	<b>Значок-помощник (температура 1)</b> Цель игры: Придумать условное обозначение для признака температура. Содержание игры: Придумать значок, который схематично изображает признак «температура». Спросить детей: «О каком признаке объекта спрашивает значок?», «Объект, какой ты по температуре?» - ответы детей.
<b>Звук</b> <b>Степень: 3</b>	Проверить усвоение детьми имени признака «звук» с помощью вопросов. Воспитатель задает вопросы детям: «Что	<b>Отгадай, что звучит (звук 1)</b> Цель игры: Развить слуховое внимание, речевую активность. Ввести в активную речь имена

	нужно сделать, чтобы узнать о звуке объекта?». Дети: «Объектом надо поиграть и ушами послушать звук. Уши - помощники умной головы».	признаков: звук, действие. Содержание игры: Воспитатель спрашивает детей «Есть ли у них уши? А для чего нужны уши?» предлагает послушать, отгадать от какого предмета исходит звук. «Если звенит колокольчик, что я с ним делаю? (раскачиваю и он звенит, роняю и ...)» Называем какие действия производим с объектом, чтобы они звучали.
<b>Цвет Ступень: 4</b>	Внести значок, который схематично изображает признак «цвет». Спросить детей: «О каком признаке у объекта спрашивает значок?», «Объект, какой ты по цвету?», «Объект, какого ты цвета?» - ответы детей.	<b>Значок-помощник (цвет 1)</b> Цель игры: Придумать условное обозначение для признака цвет. Содержание игры: Придумать значок, который схематично изображает признак «цвет». Спросить детей: «О каком признаке объекта спрашивает значок?», «Объект, какой ты по цвету?» - ответы детей.
<b>Часть Ступень: 3</b>	Проверить усвоение детьми имени признака «часть» с помощью вопросов. Воспитатель задает вопрос детям: «Что нужно сделать, чтобы узнать про части объекта и их расположение?» Дети: «Посмотреть на объект и если точнее узнать, включить других помощников умной головы».	<b>Интересный вопрос (части 1)</b> Цель игры: Проверить усвоение детьми имени признака «часть» с помощью вопросов. Содержание игры: Воспитатель задает вопрос детям: «Что нужно сделать, чтобы узнать про части объекта и их расположение?» Дети: «Посмотреть на объект и если точнее узнать, включить других помощников умной головы».
<b>Место Ступень: 3</b>	Проверить усвоение детьми имени признака «место» с помощью вопросов. Воспитатель задает вопрос детям: «Что нужно сделать, чтобы узнать в каком месте находится объект?». Дети: «Посмотреть на объект и если точнее узнать, включить других помощников умной головы».	<b>Птичка летает (место1)</b> Цель игры: Учить понимать расположение объектов в пространстве. Вести в пассивный словарь имя признака - место. Содержание игры: Воспитатель: «Птичка летает. Угадайте на какое место сейчас сядет птичка?» По месту: «Где птичка?» - на заборе - под машиной - за машиной
<b>Действие Ступень: 5</b>	Значок «действие» помещается на пособии «Объект – имя признака – значение имени признака». Обратить внимание детей на значок, повторить какой вопрос он задает. Организовать самостоятельный поиск ответа на этот вопрос.	<b>Раз, два, три ко мне беги (действие 5)</b> Цель игры: Развить мелкую моторику, внимание, память, воображение, речь Содержание игры: Дети бегают по комнате в руках у них карточки с объектами. По команде воспитателя: «Раз, два, три ко мне бегите те, у кого объект стоит (лежит, поёт,

		кувыркается...))»
<b>(3) Причинно-следственные связи</b>		
<b>Причинно-следственная связь Ступень: 1</b>	В режимных процессах и в свободной деятельности детей обращать внимание на то, что у любых событий есть причина и будет следствие.	<b>Что будет, если...(причинно-следственные связи 1)</b> Цель игры: Способствовать формированию умений устанавливать причинно-следственные связи и находить взаимодействующие признаки объектов. Развивать речь, наблюдательность внимание. Содержание игры: Обращаем внимание на конкретные ситуации в жизни детей объясняем, беседуем : если подставить руки под струю воды, то они будут мокрые. Причина – подставили руки под струю воды, следствие – они стали мокрые; ложимся спать, поэтому надо снять платье и надеть пижаму; расправить одеяло; пожелать всем спокойной ночи и др. (цепочка следствий из одной причины).
<b>(4) Вопросы</b>		
<b>Восполняющий вопрос Ступень: 5</b>	Побуждать детей менять местами карточки и «читать» вопросы по- разному, например: Какое мороженое по температуре? Мороженое, по температуре ты какое? По температуре какое мороженое? Выбирать наиболее удачные вопросы.	<b>Разные вопросы (восполняющего типа 1)</b> Цель игры: Учить детей задавать разные вопрос. Содержание игры: Побуждать детей менять местами карточки и «читать» вопросы по- разному, например: какое мороженое по температуре? мороженое, по температуре ты какое? по температуре какое мороженое? Выбирать наиболее удачные вопросы.
<b>Описательный вопрос Ступень: 3</b>	Вместе с детьми «прочитать» получившийся вопрос. Например: «Что собака делает?»	<b>Футбольное поле (описательный вопрос 2)</b> Цель игры: Учить детей задавать вопрос, используя при этом условные обозначения. Содержание игры: Перед ребёнком полянка. На ней разложены мячи. На их обратной стороне условные обозначения описательного вопроса: «что» или «кто». Ребёнок берёт из коробки объект (машина), берёт мяч, переворачивает. Формулирует вопрос: «Что это? Или «Кто это?»
<b>Казуальный вопрос Ступень: 2</b>	Выбрать любую картинку объекта и поставить на место для картинок с объектами. Выбрать схему признака поставить на место, для значка	<b>Задаём вопросы (каузального типа 1)</b> Цель игры: Развитие памяти, словаря, мышления, умения задавать вопросы. Содержание игры: Выбрать любую картинку объекта и

	<p>признака. Например: - вопросное слово «почему?»; - картинка с изображением коровы; - схема признака – «вес».</p>	<p>поставить на место для картинок с объектами. Выбрать схему признака поставить на место, для значка признака. Например: вопросное слово «почему?»; картинка с изображением коровы; схема признака – «вес». Проговорить получившийся вопрос. «Задаем вопросы» на картоне (высота 5-7см, ширина 20-25см) по схеме:</p>		
<p>Место для значка вопросного слова</p>	<p>Место для картинки с изображением любого объекта</p>	<p>Значок (схема) любого признака</p>	<p>?</p>	

### (5) Преобразователи

<p><b>Преобразователь Увеличение-Уменьшение</b> <b>Ступень: 3</b></p>	<p>В литературных произведениях обращать внимание на волшебное преобразование, например: Мальчик с пальчик, Дюймовочка, Великан и др. Обсудить, какие проблемы решаются или появляются в связи с этим преобразованием в сказке.</p>	<p><b>Поиграй с волшебником (преобразователь Увеличения-Уменьшения 2)</b> Цель игры: Развитие воображения и творческой активности, кругозора, мышления, речи детей. Содержание игры: Детям предлагаются картинки, в которых объекты или части нарисованы неверно (огромные пуговицы и маленькое пальто) дети должны увидеть неточность и исправить их.</p>		
<p><b>Преобразователь Оживления-Окаменения</b> <b>Ступень: 2</b></p>	<p>«Поиграть» с волшебником: находить неподвижные объекты, представлять, как они движутся, и какие проблемы решаются, или появляются в связи с этим. Находить подвижные объекты и представлять, как они становятся неподвижными, и какие проблемы решаются, или появляются при этом.</p>	<p><b>Волшебник Оживление – Окаменения у нас в гостях (преобразователь Оживления-Окаменения 1)</b> Цель игры: Развитие воображения и творческой активности, речи детей. Содержание игры: Рекомендуются упражнения с поочередным приглашением Волшебников Оживления и Окаменения. Педагог вместе с малышами показывает действиями, получающиеся при этом преобразования. ПР.: Волшебник Оживления коснулся наших стульчиков. Давайте покажем, как стульчики побежали, а как стали разговаривать и т.д. Нашей птички в клетке коснулся Волшебник Окаменения. Покажите, как она прыгала, пела, клевала зернышки, а сейчас она какая? Кого надо</p>		

		пригласить, чтобы она ожила?
<b>Преобразователь Дробление-Объединение Ступень: 1</b>	Пригласить в гости волшебника «Дробление – Объединение». Поздороваться с ним и показать его возможности: он умеет все разъединять по частям и добавлять новые части или свойства к целому. Схему преобразования (портрет волшебника) поместить на универсальное пособие в раздел «Преобразователи».	<b>Что получится (преобразователь Дробление-Объединение 2)</b> Цель игры: Развитие воображения и творческой активности, речи детей. Содержание игры: Волшебник «Дробления – Объединения» показывает свои способности ПР.: Волшебник Деления разделил лодочку на корпус, парус, лавочки. А Волшебник Объединения объединил парус от лодочки и карандаш. Для чего это нужно?

## (6) Модели

<b>Наблюдение Ступень: 4</b>	На глазах у детей в одном из секторов Кольца Наблюдения изображается силуэт руки красным фломастером. Выбирается объект наблюдения – дерево. Помощник Умной головы - Рука узнаёт температуру и влажность этого объекта. В конце прогулки – изображается силуэт руки, синим фломастером, и отмечаются изменения температуры и влажности у этого же дерева.	<b>Изменения в игрушке (наблюдение 2)</b> Цель игры: Способствовать формированию у детей осознанного отношения к процессу наблюдения. Научить детей понимать, как и для чего проводятся наблюдения. Создать условия для усвоения обобщенной модели процесса наблюдения.  Содержание игры: В гости к детям пришла игрушка (на выбор воспитателя). Дети рассмотрели её. Назвали детали, части, потрогали, понюхали. Затем игрушка вместе с педагогом уходит в другую комнату, воспитатель меняет в ней что либо. Игрушка вновь перед детьми, дети рассматривают её, ищут, что изменилось.
<b>Морфологический анализ Ступень: 3</b>	Использование МТ в разных видах интеллектуально – творческой деятельности согласно программе обучения детей. Например, ознакомление с окружающим, подготовка к обучению грамоте, в проектной деятельности, изобразительной и музыкальной деятельности и т. д.	<b>Необычный образ Человека паука (морфологический анализ 2)</b> Цель игры: Формирование у детей осознанного отношения к анализу строения объектов и созданию на основе сочетания частей новых объектов; формирование познавательных действий; создание условий для усвоения обобщенной модели комбинаторики; создание условий для оценки ребенком полученных идей. Содержание игры: Выделим основные критерии, по которым можно охарактеризовать этот сказочный персонаж, и занесём их в таблицу по вертикали. Количество характеристик выбирается произвольно, чем их больше, тем подробнее степень описания образа. В число этих признаков можно внести части тела, особенности



	<p>Самостоятельно или с небольшой помощью воспитателя дети располагают карточки по вертикали и горизонтали МТ. Дают описание получившейся комбинации.</p>	<p>голоса, даже язык общения. Теперь забудем на время о Человеке пауке и внесём в таблицу возможные варианты выбранных характеристик.</p> <table border="1" data-bbox="687 271 1453 965"> <tr> <td data-bbox="687 271 815 383">Возраст</td> <td data-bbox="815 271 943 383">младенец</td> <td data-bbox="943 271 1070 383">подросток</td> <td data-bbox="1070 271 1198 383">юноша</td> <td data-bbox="1198 271 1326 383">мужчина средних лет</td> <td data-bbox="1326 271 1453 383">столетний старик</td> </tr> <tr> <td data-bbox="687 383 815 539">Стиль одежды</td> <td data-bbox="815 383 943 539">костюм паука</td> <td data-bbox="943 383 1070 539">водолазное снаряжение</td> <td data-bbox="1070 383 1198 539">спортивный костюм</td> <td data-bbox="1198 383 1326 539">классический костюм</td> <td data-bbox="1326 383 1453 539">форма милиционера</td> </tr> <tr> <td data-bbox="687 539 815 696">Средство передвижения</td> <td data-bbox="815 539 943 696">самолёт</td> <td data-bbox="943 539 1070 696">скейт</td> <td data-bbox="1070 539 1198 696">гироскутер</td> <td data-bbox="1198 539 1326 696">роликовые коньки</td> <td data-bbox="1326 539 1453 696">лошадь</td> </tr> <tr> <td data-bbox="687 696 815 808">Характер</td> <td data-bbox="815 696 943 808">скандальный</td> <td data-bbox="943 696 1070 808">покладистый</td> <td data-bbox="1070 696 1198 808">мечтатель по натуре</td> <td data-bbox="1198 696 1326 808">плакса</td> <td data-bbox="1326 696 1453 808">романтик</td> </tr> <tr> <td data-bbox="687 808 815 965">Место жительства</td> <td data-bbox="815 808 943 965">избушка на курьих ножках</td> <td data-bbox="943 808 1070 965">Небоскрёб в Нью-Йорке</td> <td data-bbox="1070 808 1198 965">колодец</td> <td data-bbox="1198 808 1326 965">телефонная будка</td> <td data-bbox="1326 808 1453 965">Группа детского сада.</td> </tr> </table> <p>Произвольно выберем из каждого ряда по одной характеристике и попытаемся соединить их воедино. Пример: Человек паук – столетний старик в спортивном костюме. По характеру он ужасно капризный. Домом ей служит Нью-Йоркский небоскрёб, а вместо паутины он передвигается на лошади. По каждому созданному образу следует придумать историю с участием этого героя.</p>	Возраст	младенец	подросток	юноша	мужчина средних лет	столетний старик	Стиль одежды	костюм паука	водолазное снаряжение	спортивный костюм	классический костюм	форма милиционера	Средство передвижения	самолёт	скейт	гироскутер	роликовые коньки	лошадь	Характер	скандальный	покладистый	мечтатель по натуре	плакса	романтик	Место жительства	избушка на курьих ножках	Небоскрёб в Нью-Йорке	колодец	телефонная будка	Группа детского сада.
Возраст	младенец	подросток	юноша	мужчина средних лет	столетний старик																											
Стиль одежды	костюм паука	водолазное снаряжение	спортивный костюм	классический костюм	форма милиционера																											
Средство передвижения	самолёт	скейт	гироскутер	роликовые коньки	лошадь																											
Характер	скандальный	покладистый	мечтатель по натуре	плакса	романтик																											
Место жительства	избушка на курьих ножках	Небоскрёб в Нью-Йорке	колодец	телефонная будка	Группа детского сада.																											
<p><b>Круги Луллия</b> <b>Ступень: 3</b></p>	<p>Самостоятельно или с небольшой помощью воспитателя дети составляют комбинации на кругах Луллия и объясняют, как эти сочетания могут получиться в реальной жизни.</p>	<p><b>Чей хвостик (круги Луллия 2)</b> Цель игры: Способствовать формированию у детей осознанного отношения к процессу комбинирования информации. Учить находить хвост животному, развитие памяти, речи, мышления. Содержание игры: Ребенок должен сопоставить изображения животного и его хвоста. На малом круге воспитатель располагает картинки с изображением представителей животного мира (собака, курица, лиса и т. д.), на большом круге – хвосты этих животных. Воспитатель дает задание вначале: найди животного. Далее предлагается раскрутить круги и посмотреть, каково будет их произвольное пересечение. Подумайте и скажите, будет ли удобно зайчику с хвостом лисы.</p>																														
<p><b>Да-нет Классификация</b> <b>Ступень: 1</b></p>	<p>Организовать, пополнять и постоянно обновлять картотеку предметных картинок для самостоятельного рассматривания детьми.</p>	<p><b>Раз, два, три, ко мне беги (да-нет классификация 4)</b> Цель игры: Учить детей делить объекты окружающего мира на природные и рукотворные группы и объяснять</p>																														

	Обсуждать с детьми классификационную принадлежность объекта, изображенного на картинке. Например, лодка – рукотворный мир. Человек ее делает руками, для того, чтобы перемещаться по воде. Птица – природный мир, потому что она сама растет, питается, летает.	основания такого деления. Содержание игры: У кого картинки с изображением предметов рукотворного мира, бегут к ведущему.
<b>Тексты сказочного содержания</b> <b>Ступень: 3</b>	По мере усвоения элементарных мыслительных операций составления текстов сказочного содержания, удачно составленные тексты записываются и иллюстрируются.	<b>Расскажи сказку по схеме (тексты сказочного содержания 2)</b> Цель игры: Учить детей понимать схематические изображения героев сказки и их действия. Побуждать рассказывать сказку (часть сказки) с помощью сделанных воспитателем схем. Содержание игры: Рассказывают сказки по схемам, выбранным по желанию, по заданию или случайно.
<b>Пространственные ориентиры</b> <b>Ступень: 2</b>	По мере формирования пространственных понятий игра «Найди загаданный объект» трансформируется в игру «Пространственная Дача».	<b>Найди загаданный объект в пространстве (пространственные ориентиры 1)</b> Цель игры: Учить сужать поле поиска, осваивать линейное пространство, при этом выделять середину, обозначать правую и левую часть. Учить детей классифицировать объекты материального мира. Содержание игры: Предметы выставлены на столе в одну линию. Дети и ведущий стоят с одной стороны стола. Дети отгадывают загаданный предмет, задавая вопросы ведущему по алгоритму сужения поля поиска: 1. Выбрать и назвать на линии средний объект. 2. Выяснить, с какой стороны от среднего объекта находится искомый (предметы, не участвующие в поиске, убираются). 3. Среди оставшихся предметов выбрать и назвать средний объект среди оставшихся. 4. Выяснить, с какой стороны от среднего объекта находится искомый: «Выбрал серединку - спрячь половинку! В другой половинке – найди серединку!» В качестве усложнения воспитатель может сделать набор предметов из знакомых детям классификационных групп. При этом дети закрепляют названия объектов и группируют их по какому-либо признаку.
<b>Работа с проблемой</b> <b>Ступень: 2</b>	Предложить детям модель решения проблемных ситуаций. Проводятся тренинги согласно методическим	<b>Решение творческой задачи с детьми 4 года жизни 2 задача (работа с проблемой 2)</b> Цель игры: Развитие речи, мышления.

<p>рекомендациям. Постепенно модель наращивается схематическими изображениями по следующим этапам: - в центре круга знак вопроса – проблема для решения; - в одном из секторов знак идеального конечного результата – проблема решается сама; - в другом секторе – знак противоречия; - в третьем секторе ресурсы, с помощью которых можно решить противоречие; - во внешнем круге множество мелких вопросов – появившиеся проблемы или трудности после решения основной проблемы.</p>	<p>Содержание игры: Задача №2.</p>	
	Воспитатель	Дети
	<p>Шаг №1 Однажды дети вместе с воспитателем и няней оказались случайно закрыты в комнате на втором этаже детского сада. Как это могло случиться? Действительно, сломалась защёлка в дверях. Почему это плохо?</p>	<p>Сторож случайно закрыл. Замок защёлкнулся, а ключ потерялся.  Дети на улицу не могут выйти. И в музыкальный зал пойти тоже.</p>
	<p>Шаг №2 Что же делать детям и взрослым?</p>	<p>Ответы детей. Воспитатель стимулирует высказывания детей и критически к ним не относится.</p>
	<p>Шаг №3 Дети должны открыть дверь. Для чего? И дети не могут открыть дверь. Почему?</p>	<p>Надо гулять идти. И няне за обедом на кухню надо. Не могут открыть дверь, потому что защёлка сломалась и застряла.</p>
	<p>Шаг №4 А что, если дети были сообразительными и стали думать, как бы дверь сама открылась?</p>	<p>Она сама не может. Надо, чтоб кто-то открыл. Снаружи.</p>
	<p>Шаг №5 Значит, кто-то должен открыть дверь снаружи, зачем? И не может открыть? Почему? Кто это сделает?</p>	<p>Надо позвать кого-нибудь. А группа далеко, в конце коридора. Никто не слышит.</p>
	<p>Шаг №6 В детском саду никто не слышит. А где могут услышать?</p>	<p>Надо окно открыть и крикнуть тем, что гуляет, чтоб позвали на помощь.</p>
<p>Шаг №7 Кто расскажет, как детям быть?</p>	<p>Дети повторяют идею решения проблемы.</p>	

Таблица 4 – Планирование образовательной деятельности по ОТСМ-ТРИЗ-РТВ технологии с детьми старшей группы на первую неделю октября

<b>(1) Анализаторы</b>		
<b>Анализатор тактильный</b> <b>Ступень: 4</b>	Во время любой деятельности предлагать детям закрепить понятие о том, что у человека есть руки и они могут дать умной голове информацию о значениях признаков. На основе полученной информации у человека появляются мысли.	<b>Карусель (тактильный анализатор 3)</b> Цель игры: Закрепить понятие о том, что у человека есть руки и они могут дать умной голове информацию о значениях признаков. Развивать речь детей. Содержание игры: В центр комнаты кладётся объект, вокруг него раскладываются условные обозначения признаков. Дети перемещаются по кругу, Под музыку, стихотворение... Звучит команда «Стоп!» Дети останавливаются около условного обозначения признака. Каждый строит фразу об объекте опираясь, на условное обозначение признака.
<b>Анализатор зрительный</b> <b>Ступень: 4</b>	Во время любой деятельности предлагать детям закрепить понятие о том, что у человека есть глаза и они могут дать голове информацию о значениях признаков. У человека на основе полученной информации появляются мысли	<b>Возьми столько же (зрительный анализатор 3)</b> Цель игры: Закрепить понятие о том, что у человека есть глаза и они могут дать умной голове информацию о значении признака количества. Развивать внимание, речь, умение считать объекты. Содержание игры: Цифры от 1 до 3 лежат перевернутыми. В корзине лежат мячики. Дети по очереди переворачивают карточку с цифрой, называют её, приносят столько же мячиков.
<b>Анализатор обонятельный</b> <b>Ступень: 4</b>	Во время любой деятельности предлагать детям закрепить понятие о том, что у человека есть нос и он может дать голове информацию о значениях признака «запах». У человека на основе полученной информации появляются мысли.	<b>Раз, два, три свою пару найди (обонятельный анализатор 3)</b> Цель игры: Дать понятие о том, что у человека есть мозг, который получает информацию. Развивать речь, внимание, память. Содержание игры: Дети разбирают карточки, на которых изображены объекты. Двигаются по комнате. По команде «Раз, два, три свою пару найди», находят друг друга. Например молоко-творог, клубника-морожено...
<b>Анализатор слуховой</b> <b>Ступень: 4</b>	Во время любой деятельности предлагать детям закрепить понятие о том, что у человека есть уши и они могут дать голове информацию о значениях признаков звука. У человека на основе полученной информации появляются мысли.	<b>Найди правильный звук (слуховой анализатор 3)</b> Цель игры: Закрепить понятие о том, что у человека есть уши и они могут дать умной голове информацию о звуках. Развивать мышление, внимание, память. Содержание игры: Воспитатель предлагает послушать звук, а потом подойти к столу и найти ту коробочку, где спрятался такой же звук.

<p><b>Анализатор вкусовой</b> <b>Ступень: 4</b></p>	<p>Во время любой деятельности предлагать детям закрепить понятие о том, что у человека есть язык и он может дать голове информацию о значениях признака «вкус». У человека на основе полученной информации появляются мысли</p>	<p><b>Найди не такой по вкусу (вкусовой анализатор 3)</b> Цель игры: Закрепить понятие о том, что у человека есть язык, он может дать умной голове информацию о значениях признаков. Развивать память, внимание, речь, мышление. Содержание игры: Воспитатель предлагает попробовать объект и найти среди других продуктов не такой же по вкусу. Построить фразу: конфета по признаку вкуса сладкая, а щавель кислый...</p>
<p><b>Эмоции</b> <b>Ступень: 4</b></p>	<p>Во время любой деятельности предлагать детям закрепить понятие о том, что у человека есть настроение и от него зависит степень восприятия значений признаков объектов. У человека в зависимости от эмоционального состояния появляются мысли.</p>	<p><b>Эмоции и цвет (эмоции 3)</b> Цель игры: Формировать представления о различных настроениях, эмоциях. Упражнять в умении выражать настроение цветом. Содержание игры: Предложить детям выбрать героя на карточки, который нарисован в чёрно-белой гамме. Назвать его, определить своё эмоциональное отношение к нему, подобрать цвет, который на взгляд игрока подходит к этому герою. Проговорить «Зайчик добрый подберу ему жёлтый цвет как солнцу» «Волк злой, мне кажется, ему подойдёт чёрный, как юбка бабы Яги»...</p>

## (2) Имена признаков

<p><b>Влажность</b> <b>Ступень: 6</b></p>	<p>В режимных моментах и образовательных ситуациях дети самостоятельно формулируют вопросы от имени признака (значка) и сами ищут ответы на него. Для становления детской самостоятельности используются карточки разных типов вопросов.</p>	<p><b>Спроси (влажность 1)</b> Цель игры: Закрепить представление об условном обозначении признака «влажность». Упражнять в умении задавать вопросы. Развитие речи, внимания, памяти, мышления. Содержание игры: Объект и условное обозначение признака «влажность» помещается на середину «ромашки», дети берут ленточки с условным обозначением вопроса, формулируют его. По возможности отвечают.</p>
<p><b>Температура</b> <b>Ступень: 6</b></p>	<p>В режимных моментах и образовательных ситуациях дети самостоятельно формулируют вопрос от имени признака (знака) и сами ищут ответ на него. Для становления детской самостоятельности используются карточки разных типов вопросов.</p>	<p><b>Объедини или различи по признакам температуры (температура 2)</b> Цель игры: Формировать представление о том, как объединять, или различать объекты по признакам температуры, цвета, частям, действиям. Содержание игры: Карточки из пособия планета Земля игра «Подумай и расскажи». Посмотри на картинки. Расскажи, какой признак объединяет изображения в каждом ряду. Значки со схемами признаков. Ребёнок берёт схему признака, ставит напротив ряда картинок и говорит, почему они</p>

		объединяются или различаются. Возможные усложнения: добавить другие схемы имен признаков. Победил тот, кто лучше смог сравнивать объекты, используя схемы признаки.
<b>Рельеф Ступень: 6</b>	В режимных моментах и образовательных ситуациях дети самостоятельно формулируют вопросы от имени признака (значка) и сами ищут ответы на него. Для становления детской самостоятельности используются карточки разных типов вопросов.	<b>Найди пару на ощупь (рельеф 2)</b> Цель игры: Развивать тактильные ощущения, формировать знания о признаке – рельеф. Содержание игры: Перед детьми карточки различаются по рельефу и материалу. Игроку даётся карточка. Ребёнок ощупывает карточку, затем ему завязывают глаза, и он на ощупь подбирает к своей карточке пару.
<b>Звук Ступень: 5</b>	Значок «звук» помещается на пособии «Объект – имя признака – значение имени признака». Обратить внимание детей на значок, повторить какой вопрос он задаёт. Организовать самостоятельный поиск ответа на этот вопрос.	<b>Какой звук убежал (звук 5)</b> Цель игры: Развить слух, умение различать звуки, развивать память, внимание. Содержание игры: Предлагаем ребёнку прослушать три звук. Объекты находятся за ширмой. Затем педагог повторяет звуки, но один нет, дети угадывают какой звук убежал. Проговаривают свой ответ.
<b>Вкус Ступень: 5</b>	Значок «вкуса» помещается на пособии «Объект – имя признака – значение имени признака». Обратить внимание детей на значок, повторить какой вопрос он задаёт. Организовать самостоятельный поиск ответа на этот вопрос.	<b>Давай меняться (вкус 3)</b> Цель игры: Развивать внимание, память, мышление, речь. Содержание игры: Дети разбирают карточки с объектами, кладут их перед собой. По очереди говорят: «Давай меняться. У меня конфета сладкая, а у тебя лук горький. Давай меняться, у меня лук горький, а у тебя молоко кислое...»
<b>Запах Ступень: 5</b>	Значок «запах» помещается на пособии «Объект – имя признака – значение имени признака». Обратить внимание детей на значок, повторить какой вопрос он задаёт. Организовать самостоятельный поиск ответа на этот вопрос.	<b>Какой запах убежал (запах 4)</b> Цель игры: Познакомить с многообразием запахов, активизация словаря Содержание игры: Перед детьми ароматизированные ёмкости, ребёнок нюхает три, называет, затем педагог убирает одну из емкостей. Ребёнок угадывает какой запах убежал. Проговаривает свой ответ.
<b>Цвет Ступень: 6</b>	В режимных моментах и образовательных ситуациях дети самостоятельно формулируют вопросы от имени признака (значка) и сами ищут ответы на него.	<b>Спроси (цвет 1)</b> Цель игры: Закрепить представление об условном обозначении признака «цвет». Упражнять в умении задавать вопросы. Развитие речи, внимания, памяти, мышления. Содержание игры:

	Для становления детской самостоятельности используются карточки разных типов вопросов.	Объект и условное обозначение признака «цвет» помещается на середину «ромашки», дети берут ленточки с условным обозначением вопроса, формулируют его. По возможности отвечают.
<b>Форма Ступень: 6</b>	В режимных моментах и образовательных ситуациях дети самостоятельно формулируют вопросы от имени признака (значка) и сами ищут ответы на него. Для становления детской самостоятельности используются карточки разных типов вопросов.	<b>Форма цвет (форма 2)</b> Цель игры: Развивать логическое мышление. Содержание игры: Большое игровое поле, большие геометрические фигуры разного цвета. На квадратном поле 3 на 3 клетки играют 2 игрока. Они должны по очереди выкладывать свои фигуры так, чтобы заполнить 3 подряд клетки по вертикали или по горизонтали или по диагонали. Фигуры выбираются по цвету или по форме. Кто быстрее выстроит своими фигурами 3 подряд клетки по какому-либо направлению. Вместо геометрических фигур использовать картинки живой и неживой природы.
<b>Размер Ступень: 6</b>	В режимных моментах и образовательных ситуациях дети самостоятельно формулируют вопросы от имени признака (значка) и сами ищут ответы на него. Для становления детской самостоятельности используются карточки разных типов вопросов.	<b>Спроси (размер 1)</b> Цель игры: Закрепить представление об условном обозначении признака «размер». Упражнять в умении задавать вопросы. Развитие речи, внимания, памяти, мышления. Содержание игры: Объект и условное обозначение признака «размер» помещается на середину «ромашки», дети берут ленточки с условным обозначением вопроса, формулируют его. По возможности отвечают.
<b>Часть Ступень: 6</b>	В режимных моментах и образовательных ситуациях дети самостоятельно формулируют вопросы от имени признака (значка) и сами ищут ответы на него. Для становления детской самостоятельности используются карточки разных типов вопросов.	<b>Спроси (часть 1)</b> Цель игры: Закрепить представление об условном обозначении признака «часть». Упражнять в умении задавать вопросы. Развитие речи, внимания, памяти, мышления. Содержание игры: Объект и условное обозначение признака «часть» помещается на середину «ромашки», дети берут ленточки с условным обозначением вопроса, формулируют его. По возможности отвечают.
<b>Место Ступень: 6</b>	В режимных моментах и образовательных ситуациях дети самостоятельно формулируют вопросы от имени признака (значка) и сами ищут ответы на него. Для становления детской самостоятельности используются карточки	<b>Спроси (место 1)</b> Цель игры: Закрепить представление об условном обозначении признака «место». Упражнять в умении задавать вопросы. Развитие речи, внимания, памяти, мышления. Содержание игры: Объект и условное обозначение признака «место» помещается на середину «ромашки», дети берут ленточки с условным обозначением вопроса,

	разных типов вопросов.	формулируют его. По возможности отвечают.
<b>Действие Ступень: 6</b>	В режимных моментах и образовательных ситуациях дети самостоятельно формулируют вопросы от имени признака (значка) и сами ищут ответы на него. Для становления детской самостоятельности используются карточки разных типов вопросов.	<b>Спроси (действие 1)</b> Цель игры: Закрепить представление об условном обозначении признака «действие». Упражнять в умении задавать вопросы. Развитие речи, внимания, памяти, мышления. Содержание игры: Объект и условное обозначение признака «действие» помещается на середину «ромашки», дети берут ленточки с условным обозначением вопроса, формулируют его. По возможности отвечают.
<b>Вес Ступень: 6</b>	В режимных моментах и образовательных ситуациях дети самостоятельно формулируют вопросы от имени признака (значка) и сами ищут ответы на него. Для становления детской самостоятельности используются карточки разных типов вопросов.	<b>Я Волшебником родился (вес 2)</b> Цель игры: Закрепить знание о весе. Содержание игры: Ведущий подходит с мешочком к детям, они достают объекты на карточках или реальные по 1 штуке и выстраиваются в одну линию. Ведущий напротив них говорит слова с определенным заданием: «Волшебником родился, на все объекты рассердился, кроме...(например, лёгких)». Дети, у кого лёгкие, проходят остальные должны пробежать, чтобы их не поймал ведущий. Возможные усложнения: ведущий меняет задание, формулирует его по другому, например: «...не рассердился на лёгкие...»; ведущий добавляет признаки: цвет, размер, части. Выигрывает и становится ведущим тот, кто правильно справился с заданием.
<b>Количество Ступень: 5</b>	Значок «количество» помещается на пособии «Объект – имя признака – значение имени признака». Обратить внимание детей на значок, повторить какой вопрос он задает. Организовать самостоятельный поиск ответа на этот вопрос.	<b>Раз, два, три свою пару найди (количество 3)</b> Цель игры: Упражнять в счёте, развитие мышления, памяти, внимание. Содержание игры: Дети берут карточки с разным количеством объектов, двигаются по залу, по команде педагога: «Раз, два, три свою пару найди», встают рядом с тем, у кого такое же количество объектов на карточке.
<b>Направление Ступень: 5</b>	Значок «направление» помещается на пособии «Объект – имя признака – значение имени признака». Обратить внимание детей на значок, повторить какой вопрос он задает. Организовать самостоятельный поиск ответа на этот вопрос.	<b>Расскажи мне (направление 2)</b> Цель игры: Закрепить представление об условном обозначении для признака «направление». Развивать речь, внимание. Содержание игры: Дети берут из коробки карточку, на которой условными обозначениями написано, про какой объект необходимо рассказать, и относительно какого объекта. На карточке изображено два объекта и условное обозначение признака



		направления. Дети читают карточку вопрос другому игроку. Выслушивают ответ, оценивают.
<b>(3) Причинно-следственные связи</b>		
<b>Причинно-следственная связь Ступень: 5</b>	Побуждать детей самостоятельно делать обобщение.	<b>Цепочка следствий. Найди причину (причинно-следственная связь 3)</b> Цель игры: Формирование умения устанавливать цепочку причинно – следственных отношений. Формировать знание, что любое следствие само становится причиной другого следствия, а причина была следствием. Содержание игры: Игрокам предлагается начало и конец цепочки, игрокам надо подобрать пропущенное звено и рассказать, что получилось.
<b>(4) Вопросы</b>		
<b>Восполняющий вопрос Ступень: 6</b>	По мере усвоения имён признаков вводить значки признаков на карточку формулировки вопросов восполняющего типа.	<b>Журналист (восполняющий вопрос 3)</b> Цель игры: Учить детей задавать восполняющие вопросы, используя карточку «Задаём вопросы» Содержание игры: Ведущий журналист берёт карточку «Задаём вопросы», берёт значки признаков, объекты. Выкладывает вопрос. В микрофон озвучивает свой вопрос, обращаясь к игрокам. Выслушивает ответы. Тот ответ, который журналист считает самым оригинальным, даёт право автору вопроса, построить свой вопрос. Например: "Какая машина по температуре?"
<b>Описательный вопрос Ступень: 6</b>	По мере усвоения имён признаков вводить значки признаков на карточку формулировки вопросов описательного типа.	<b>Копилка вопросов (описательный вопрос 4)</b> Цель игры: Учить детей задавать описательный вопрос, используя карточку «Задаём вопросы» Содержание игры: Дети берут схему карточку - на листе «Задаём вопросы», берут карандаши. Зарисовывают свои вопросы. По очереди формулируют вопросы друг для друга. По возможности отвечают. Побеждает тот, кто сможет больше задать вопросов про один объект. Например: "Что лягушонок кушает? Где лягушонок живёт? Как лягушонок плавает? Кто лягушонка может съесть?"...
<b>Казуальный вопрос Ступень: 6</b>	По мере усвоения имён признаков вводить значки признаков на карточку формулировки вопросов казуального (почемучкиного) типа.	<b>Правильные вопросы (казуального типа 1)</b> Цель игры: Учить детей задавать казуальный вопрос, используя карточку «Задаём вопросы» Содержание игры: Дети берут карточку «Задаём вопросы», берут значки признаков, объекты. Выкладывают. Формулируют вопросы. «Задаём вопросы» на картоне (высота 5-7см, ширина 20-25см) по схеме:

		Место для значка	Место для картинки с изображением любого объекта	Значок (схема) любого признака	?
<b>Оценочный вопрос</b> <b>Ступень: 6</b>	По мере усвоения имён признаков вводить значки признаков на карточку формулировки вопроса оценочного типа.	<b>Мой вопрос (оценочный вопрос 2)</b> Цель игры: Учить детей задавать оценочный вопрос, используя карточку «Задаём вопросы» Содержание игры: Дети берут карточку «Задаём вопросы», берут значки признаков, объекты. Выкладывают. По очереди формулируют вопросы друг для друга. По возможности отвечают. Что хорошего, что мяч гладкий? Что плохого, что мяч гладкий?			
<b>Воображаемый вопрос</b> <b>Ступень: 6</b>	По мере усвоения имён признаков вводить значки признаков на карточку формулировки вопросов воображаемого типа.	<b>Журналист (воображаемый вопрос 3)</b> Цель игры: Учить детей задавать воображаемый вопрос, используя карточку «Задаём вопросы» Содержание игры: Ведущий журналист берёт карточку «Задаём вопросы», берёт значки признаков, объекты. Выкладывает вопрос. В микрофон озвучивает свой вопрос, обращаясь к игрокам. Выслушивает ответы. Тот ответ, который журналист посчитает самым оригинальным, даёт право автору вопроса, построить свой вопрос. Например: "Что было бы, если шарик стал тяжёлым? Что случилось бы, если дети бросили тяжёлый мяч?"			
<b>Уточняющий вопрос</b> <b>Ступень: 6</b>	По мере усвоения имён признаков вводить значки признаков на карточку формулировки вопросов уточняющего типа.	<b>Копилка вопросов (уточняющий вопрос 4)</b> Цель игры: Учить детей задавать уточняющий вопрос, используя карточку «Задаём вопросы» Содержание игры: Дети берут схему карточку - на листе «Задаём вопросы», берут карандаши. Зарисовывают свои вопросы. По очереди формулируют вопросы друг для друга. По возможности отвечают. Побеждает тот, кто сможет больше задать вопросов про один объект. Например: "Верно ли, что лягушка бывает коричневой? Должен ли лягушонок плавать? Правда ли, что лягушонок питается комарами?..."			
<b>(6) Модели</b>					
<b>Наблюдение</b> <b>Ступень: 5</b>	На глазах у детей в следующих секторах изображаются схемы носа, уха и языка красным фломастером.	<b>Что ни так, как вчера у меня? (наблюдение 5)</b> Цель игры: Способствовать формированию у			

	<p>Выбираются объекты, которые могут изменять запах, звук и вкус. После фиксации изменения на другой стороне кольца наблюдения изображаются, синим фломастером эти же анализаторы.</p>	<p>детей осознанного отношения к процессу наблюдения. Развивать наблюдательность, внимание, речь. Содержание игры: Дети рассматривают себя, свой наряд, причёску, игрушки. На следующий день отмечают, что изменилось, по сравнению с прошедшим днём. Вспоминают одежду. Проговаривают. Можно делать фотографии помощь детям, рассмотреть их, если что-то забыли. Они же могут служить и для контроля.</p>																														
<p><b>Морфологический анализ</b> <b>Степень: 3</b></p>	<p>Использование МТ в разных видах интеллектуально – творческой деятельности согласно программе обучения детей. Например, ознакомление с окружающим, подготовка к обучению грамоте, в проектной деятельности, изобразительной и музыкальной деятельности и т. д. Самостоятельно или с небольшой помощью воспитателя дети располагают карточки по вертикали и горизонтали МТ. Дают описание получившейся комбинации.</p>	<p><b>Необычный образ (морфологический анализ 3)</b> Цель игры: Формирование у детей осознанного отношения к анализу строения объектов и созданию на основе сочетания частей новых объектов; формирование познавательных действий; создание условий для усвоения обобщенной модели комбинаторики; создание условий для оценки ребенком полученных идей. Содержание игры: Выделим основные критерии, по которым можно охарактеризовать этот сказочный персонаж, и занесём их в таблицу по вертикали. Количество характеристик выбирается произвольно, чем их больше, тем подробнее степень описания образа. В число этих признаков можно внести части тела, выбранного героя и внесём в таблицу возможные варианты выбранных характеристик.</p> <table border="1" data-bbox="944 1509 1477 1771"> <tr> <td>Возраст</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Нос</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Костюм</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Характер</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Место жительства</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Произвольно выберем из каждого ряда по одной характеристике и попытаемся соединить их воедино. По каждому созданному образу следует придумать историю с участием этого героя.</p>	Возраст						Нос						Костюм						Характер						Место жительства					
Возраст																																
Нос																																
Костюм																																
Характер																																
Место жительства																																
<p><b>Круги Луллия</b></p>	<p>С 4-х лет рекомендуется осуществлять тренинги с</p>	<p><b>Собери объект (круги Луллия 3)</b> Цель игры:</p>																														

<p><b>Ступень: 4</b></p>	<p>преобразователями. Например: первый круг – объекты природного или рукотворного мира, на втором круге – схемы преобразователей (волшебники), например, сочетания цветов и волшебник быстрых минут. Предполагается, что дети могут придумать и рассказать о действиях с таким необычным цветком.</p>	<p>Способствовать формированию у детей осознанного отношения к процессу комбинирования информации. Развивать речь, мышление, воображение, память. Умение вести монолог, диалог. Отвечать на вопросы. Содержание игры: Первый круг – объекты природного или рукотворного мира, на втором круге – схемы преобразователей (волшебники), например, сочетания машина и волшебник Дробления-Объединения. Предполагается, что дети могут придумать и рассказать.</p>																															
<p><b>Да-нет Классификация Ступень: 4</b></p>	<p>Вводится игра «Да – нет» на загаданный объект или на неизвестное слово, которое проводится без наглядности. Самостоятельно или с небольшой помощью воспитателя дети объясняют классификационную структуру объектов материального мира. Примечание. При освоении детьми классификационных навыков важно помнить, что главная цель: усвоение классификационной модели объектов материального мира и умение сужать поле поиска с помощью отсечения несущественных признаков. Вопросы можно задавать, опираясь на таблицу.</p> <table border="1" data-bbox="411 1411 932 2056"> <tr> <td colspan="3">Объект</td> </tr> <tr> <td>Рукотворный</td> <td colspan="2">Природный</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Принадлежность к классификационной группе</td> <td>Живая природа</td> <td>Неживая природа</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">Животный мир (черви, насекомые, ракообразные, пресмыкающиеся, рыбы, земноводные,</td> <td>Вещество</td> </tr> <tr> <td>Твёрдое</td> </tr> <tr> <td>Жидкое</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Газообразное</td> <td>Газообразное</td> </tr> </table>	Объект			Рукотворный	Природный		Принадлежность к классификационной группе	Живая природа	Неживая природа	Животный мир (черви, насекомые, ракообразные, пресмыкающиеся, рыбы, земноводные,	Вещество	Твёрдое	Жидкое	Газообразное	Газообразное	<p><b>Да - нет (да-нет классификация 1)</b> Цель игры: Закреплять умения детей сужать поле поиска с помощью уточнения признаков и значений признаков неизвестного объекта. Содержание игры: Ведущий загадывает объект или неизвестное слово, дети с помощью вопросов, основанных на сужении поля поиска признаков объекта, его отгадывают. Вопросы можно задавать, опираясь на таблицу.</p> <table border="1" data-bbox="944 1182 1474 2056"> <tr> <td colspan="3">Объект</td> </tr> <tr> <td>Рукотворный</td> <td colspan="2">Природный</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Принадлежность к классификационной группе</td> <td>Живая природа</td> <td>Неживая природа</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">Животный мир (черви, насекомые, ракообразные, пресмыкающиеся, рыбы, земноводные, моллюски, паукообразные, птицы, звери, человек)</td> <td>Вещество</td> </tr> <tr> <td>Твёрдое</td> </tr> <tr> <td>Жидкое</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Газообразное</td> <td>Газообразное</td> </tr> <tr> <td>Далее использу</td> </tr> </table>	Объект			Рукотворный	Природный		Принадлежность к классификационной группе	Живая природа	Неживая природа	Животный мир (черви, насекомые, ракообразные, пресмыкающиеся, рыбы, земноводные, моллюски, паукообразные, птицы, звери, человек)	Вещество	Твёрдое	Жидкое	Газообразное	Газообразное	Далее использу
Объект																																	
Рукотворный	Природный																																
Принадлежность к классификационной группе	Живая природа	Неживая природа																															
	Животный мир (черви, насекомые, ракообразные, пресмыкающиеся, рыбы, земноводные,	Вещество																															
Твёрдое																																	
Жидкое																																	
Газообразное	Газообразное																																
	Объект																																
Рукотворный	Природный																																
Принадлежность к классификационной группе	Живая природа	Неживая природа																															
	Животный мир (черви, насекомые, ракообразные, пресмыкающиеся, рыбы, земноводные, моллюски, паукообразные, птицы, звери, человек)	Вещество																															
Твёрдое																																	
Жидкое																																	
Газообразное	Газообразное																																
	Далее использу																																

		моллюски, паукообразные, птицы, звери, человек)			съедобные)	ются вопросы, связанные с выяснением признаков в цвета, формы, размера ...)
	Материал	Грибы (ядовитые, съедобные)	Далее используются вопросы, связанные с выяснением признаков в цвета, формы, размера ...)		Форма	Растительный мир (культурный, дикорастущий)
	Форма	Растительный мир (культурный, дикорастущий)			Цвет	Микробы
	Цвет	Микробы			Размер (по отношению к чему-либо)	Далее используются вопросы, связанные с выяснением признаков цвета, формы, размера...)
	Размер (по отношению к чему-либо)	Далее используются вопросы, связанные с выяснением признаков цвета, формы, размера...)			Наличие частей	
	Наличие частей				Местонахождение	
	Местонахождение				Время создания	
	Время создания				Количество и др.	
	Количество и др.					
	Формирование классификационных навыков невозможно без интеграции со всеми шестью зонами универсального пособия.					
<b>Системный оператор Степень: 3</b>	По мере усвоения мыслительной операции «систематизация» на системном операторе помещаются объекты живой, неживой природы, и			<b>Живая природа, неживая природа, рукотворный мир (системный оператор 1)</b> Цель игры:		

	<p>рукотворного мира. При систематизации объектов рукотворного мира вводится понятие «противоречие» и осуществляется прогноз развития данного объекта через разрешение противоречия с использованием преобразователей.</p>	<p>Способствовать формированию у детей основ системного мышления. Умение достраивать информацию и элементарно прогнозировать развитие систем. Создать условия для усвоения обобщенной модели систематизации объектов.</p> <p>Содержание игры:          Если мы рассмотрим что-то... (объект)          Это что-то для чего-то... (функция объекта) Это что-то из чего-то... (подсистема объекта) Это что-то часть чего-то... (надсистема объекта) Чем-то было это что-то... (прошлое объекта) Что-то будет с этим что-то... (будущее объекта) Что-то ты сейчас возьми, на экранах рассмотри!</p> <table border="1" data-bbox="943 779 1477 976"> <tr> <td colspan="3" data-bbox="943 779 1477 824"><b>НАДСИСТЕМА:</b></td> </tr> <tr> <td data-bbox="943 824 1117 976">6. Место объекта в прошлом</td> <td data-bbox="1117 824 1310 976">3. Место объекта в настоящем</td> <td data-bbox="1310 824 1477 976">9. Место объекта в будущем</td> </tr> </table> <table border="1" data-bbox="943 1021 1477 1249"> <tr> <td colspan="3" data-bbox="943 981 1477 1025"><b>СИСТЕМА:</b></td> </tr> <tr> <td data-bbox="943 1025 1117 1249">4. Прошлое объекта, его функция</td> <td data-bbox="1117 1025 1310 1249">1. Объект в настоящее время, его функция или какое-либо свойство</td> <td data-bbox="1310 1025 1477 1249">7. Будущее объекта, его функция</td> </tr> </table> <table border="1" data-bbox="943 1294 1477 1413"> <tr> <td colspan="3" data-bbox="943 1254 1477 1299"><b>ПОДСИСТЕМА:</b></td> </tr> <tr> <td data-bbox="943 1299 1117 1413">5. Части объекта в прошлом</td> <td data-bbox="1117 1299 1310 1413">2. Части объекта в настоящем</td> <td data-bbox="1310 1299 1477 1413">8. Части объекта в будущем</td> </tr> </table>	<b>НАДСИСТЕМА:</b>			6. Место объекта в прошлом	3. Место объекта в настоящем	9. Место объекта в будущем	<b>СИСТЕМА:</b>			4. Прошлое объекта, его функция	1. Объект в настоящее время, его функция или какое-либо свойство	7. Будущее объекта, его функция	<b>ПОДСИСТЕМА:</b>			5. Части объекта в прошлом	2. Части объекта в настоящем	8. Части объекта в будущем
<b>НАДСИСТЕМА:</b>																				
6. Место объекта в прошлом	3. Место объекта в настоящем	9. Место объекта в будущем																		
<b>СИСТЕМА:</b>																				
4. Прошлое объекта, его функция	1. Объект в настоящее время, его функция или какое-либо свойство	7. Будущее объекта, его функция																		
<b>ПОДСИСТЕМА:</b>																				
5. Части объекта в прошлом	2. Части объекта в настоящем	8. Части объекта в будущем																		
<p><b>Заучивание стихотворений</b> <b>Степень: 3</b></p>	<p>Схематизация текста вместе с детьми. Воспроизведение стихотворения разными интонациями, темпом и обыгрывание стихотворения. Схему стихотворения вложить в папку «Схемы стихов».</p>	<p><b>Расскажи стихотворение Мишутке (заучивание стихов 1)</b>          Цель игры:          Способствовать формированию у детей осознанного отношения к процессу заучиванию. Упражнять в умении работать со схемами и таблицами. Развивать интонационную выразительность, темп речи.</p> <p>Содержание игры:          Дети выбирают стихи. Рисуют схемы вместе с воспитателем. Воспроизводят стихотворения разными интонациями, темпом. Обыгрывают их. Схему стихотворения вложить в папку «Схемы стихов».</p>																		
<p><b>Пространственные</b></p>	<p>Вводится игра пространственная «Да-нет» в зеркальном и боковом</p>	<p><b>Зеркальная Да – нет (пространственные ориентиры 3)</b></p>																		

<p><b>ориентиры</b> <b>Ступень: 3</b></p>	<p>вариантах. Самостоятельно или с небольшой помощью воспитателя дети объясняют как играть в эти игры.</p>	<p>Цель игры: Учить детей сужать поле поиска в пространстве, задавая вопросы с точки зрения зеркально расположенного ведущего. Содержание игры: Ведущий (ребенок) самостоятельно подбирает объекты, расставляет их линейно, встает лицом к играющим и загадывает предмет. Перед началом игры ведущий и дети уточняют смену ориентиров.</p>
<p><b>ММЧ</b> <b>Ступень: 3</b></p>	<p>Постепенно наращиваются модели процессов, происходящих в окружающем мире. Схемы помещаются в копилку физических эффектов.</p>	<p><b>Теремок (ММЧ 2)</b> Цель игры: Учить выделять свойства веществ, находить общее и различное. Содержание игры: В условном теремке живет какое-то вещество или материал. Ребенок, исполняющий роль другого материала, стучится в теремок. В: Ты кто? 1-й ребенок: Я вода. Пусти меня в теремок. В: А я – гвоздь. Пущу, если скажешь, чем мы с тобой похожи. 1-й ребенок: Во мне живут маленькие человечки и в тебе живут маленькие человечки. Маленькие человечки держатся за руки. 2-й ребенок: Я – соль. Пусти меня в теремок. В: А я – сок. Пущу, если скажешь, чем мы с тобой отличаемся. 2-й ребенок: Я твердое вещество, а ты – жидкое. Во мне живут твердые человечки, а в тебе – жидкие. Мои человечки очень крепко держатся за руки, а твои – слабо. Мою форму изменить нельзя, а твою можно.</p>
<p><b>Анализ литературных произведений</b> <b>Ступень: 1</b></p>	<p>В повседневной жизни детей, при чтении сказок обращать внимание на проблемы героев и способы их решения. Обсуждать положительные и отрицательные результаты поступков героев. Фиксировать внимание детей на жизненных правилах, которые «дарят» герои.</p>	<p><b>Читаем и обсуждаем (анализ литературных произведений 1)</b> Цель игры: Создать условия для усвоения обобщенной модели анализа литературного произведения. Научить анализировать литературные тексты исходя из способов решения проблем героями. Содержание игры: В повседневной жизни детей, при чтении сказок обращать внимание на проблемы героев и способы их решения. Обсуждать положительные и отрицательные результаты поступков</p>

		героев. Фиксировать внимание детей на жизненных правилах, которые «дарят» герои.
<b>Пейзаж Ступень: 1</b>	Организовать и обновлять картотеку разных типов пейзажа для самостоятельного рассматривания детьми. При рассматривании иллюстраций дать возможность детям самостоятельно воспринимать изображения. Поощрять длительное рассматривание пейзажей.	<b>Рассматриваем разные пейзажи (пейзаж 1)</b> Цель игры: Способствовать формированию у детей осознанного отношения к процессу составления рассказа по пейзажу. Создать условия для усвоения обобщенной модели составления творческих рассказов по пейзажу. Содержание игры: Организовать и обновлять картотеку разных типов пейзажа для самостоятельного рассматривания детьми. При рассматривании иллюстраций дать возможность детям самостоятельно воспринимать изображения. Поощрять длительное рассматривание пейзажей.
<b>Детские проекты Ступень: 1</b>	В повседневной жизни детей обращать внимание, на то, что существует непонятное и неизвестное. Всегда надо знать, как разобраться в этом, для того, чтобы создать что-то лучшее и интересное. Стимулировать детскую любознательность и инициативу. Побуждать детей самостоятельно искать выходы из проблемных ситуаций в быту. При чтении литературных произведений обращать внимание на то, как герои что-либо исследуют, или изобретают.	<b>Это интересно (детские проекты 1)</b> Цель игры: Способствовать формированию у детей основ исследовательской деятельности. Создать условия для усвоения обобщенной модели организации собственного исследовательского проекта. Содержание игры: В повседневной жизни детей обращать внимание, на то, что существует непонятное и неизвестное. Дети говорят о том, что им интересно: рассматривая иллюстрации, рисуя, слушая литературные произведения, читая самостоятельно.
<b>Работа с проблемой Ступень: 3</b>	По мере усвоения алгоритма решения проблемных ситуаций рекомендуется знакомить с приемами разрешения физических противоречий (9 способов). Рекомендуется анализировать образы героев из известных литературных произведений на предмет решения ими проблемных ситуаций. Свойство характера героя определяется способами работы с проблемами. В работе с детьми используются следующие приемы разрешения противоречий:	<b>Взаимодействия (работа с проблемой)</b> Цель игры: Развивать речь, мышление, умение находить, как можно больше связей между объектами Содержание игры: Ребёнок имеет право взять мел и провести на доске линию, связывающую два объекта, если он смог выразить эту связь словами, т. е. сказать, что первый объект делает второму (или наоборот). У: Итак, мы выделили объекты в



	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. В пространстве (противоположные значения одного признака разносятся в пространстве).</li> <li>2. Во времени (сначала одно значение признака проявляется, а потом другое).</li> <li>3. В подсистеме (одно значение признака в части объекта, другое – во всем объекте).</li> <li>4. В смене агрегатного состояния (в одном агрегатном состоянии одно значение признака, в другом – противоположное).</li> <li>5. На микроуровне (изменение структуры вещества ведет к тому, что проявляются разные значения одного признака).</li> <li>6. По сравнению (противоположное значение одного признака проявляется по сравнению с другим значением).</li> <li>7. Антисистема (противоречие решается тогда, когда объект начинает выполнять антифункцию, или наделяется антисвойством).</li> <li>8. Объединение с другими системами (одно значение признака в системе, другое – в других объектах).</li> <li>9. Замена объекта моделью (противоположное значение признака находится в модели объекта).</li> </ol>	<p>картине. Кто хочет связать их между собой?</p> <p>Д (1): Я хочу связать туман и тропинку... Туман скрывает тропинку.</p> <p>У: Принимается (отдает ему мел, ученик проводит стрелочку).</p> <p>Д (2): Сосна ждет тропинку (ставит стрелочку от сосны к тропинке).</p> <p>Д (3): Я хочу связать тропинку и туман иначе. Тропинка теряется в тумане (ставит стрелочку)...</p> <p>Д (4): Я хочу связать траву и крону. Они похожи, они обе зеленого цвета.</p> <p>У: Такие связи не принимаются. Если ты хочешь их связать, ты должен сказать, что крона делает траве или что трава делает кроне.</p> <p>Д (4): Трава хочет быть похожей на крону сосны.</p> <p>У: Принимается, ставь стрелочку...</p>
--	---	--

## **Инструкция по работе с программно-информационным комплексом «Infocultura.ru»**

В рамках проекта информатизации образовательной среды муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения детского сада № 2 «Золотая искорка» городского округа Тольятти на интернет платформе был создан программно-информационный комплекс «Infocultura.ru», который обеспечивает доступ к онлайн-программам по принципу «одного окна» и объединяет целый ряд уже существующих компьютерных программ благодаря единой системе. Комплекс «Infocultura.ru» предназначен для онлайн документооборота педагогических, методических и управленческих служб дошкольного образовательного учреждения.

Одним из модулей комплекса является компьютерная программа «ТРИЗ-маршрут», которая позволяет составлять еженедельное календарное планирование методов ОТСМ-ТРИЗ-РТВ в воспитательно-образовательной работе с детьми 2-7 лет (авторский коллектив: Новикова У.М., заведующий МБУ детского сада № 2 «Золотая искорка», Нуждина Н.В., заместитель заведующего по ВМР, Медведева Л.В., воспитатель).

Адрес программно-информационный комплекс «Infocultura.ru» в сети интернет: <http://infocultura.ru>.

## Алгоритм работы в программно-информационном комплексе «Infocultura.ru»

Открыть стартовую страницу программно-информационного комплекса «Infocultura.ru», пройдя по адресу: <http://infocultura.ru> «рисунок 2».

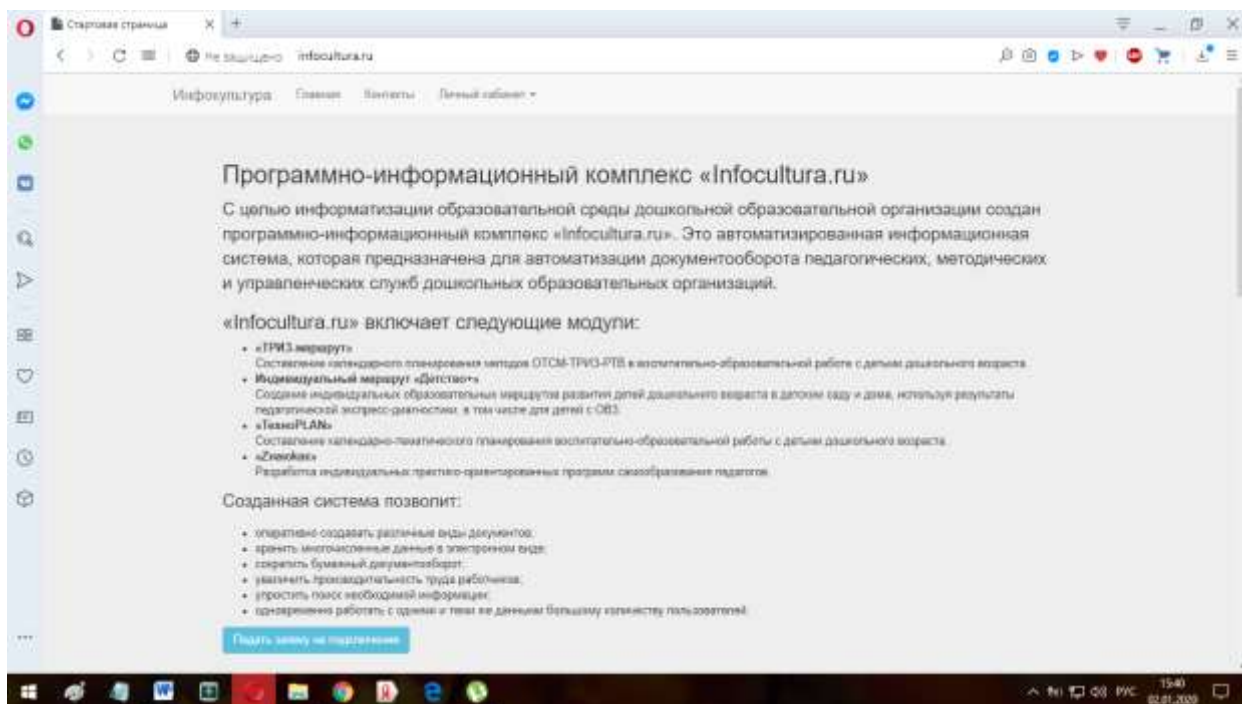


Рисунок 2 - Стартовая страница

Для открытия доступа работы в программе вам необходимо подать заявку на подключение. Нажать на кнопку [Подать заявку на подключение](#).

Заполнить заявку и отправить разработчикам с помощью активной кнопки [ОТПРАВИТЬ](#) «рисунок 3». Вам придет ответ на вашу электронную почту с логином и паролем для доступа в программу «ТРИЗ-маршрут».

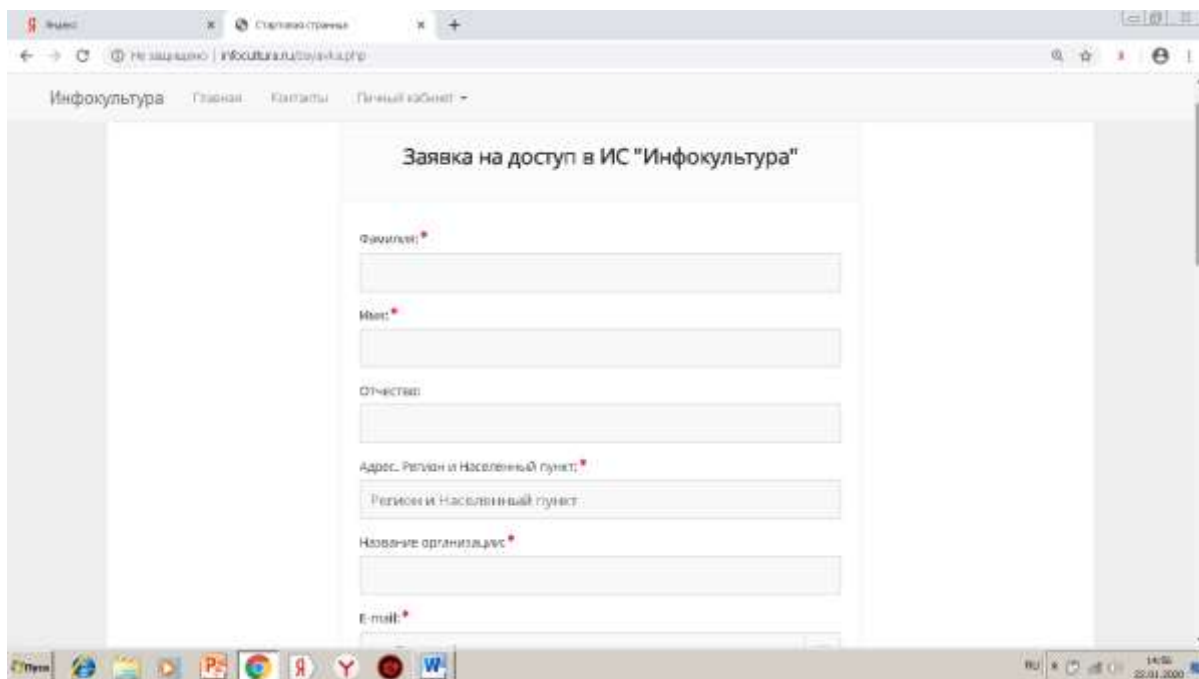


Рисунок 3 - Заявка на доступ в программу «ТРИЗ-маршрут».

### Инструкция по работе с компьютерной программой «ТРИЗ-маршрут»

1. Открыть стартовую страницу программно-информационного комплекса «Infocultura.ru» «рисунок 2».
2. Открыть вкладку **Личный кабинет** «рисунок 4». Ввести логин и пароль.

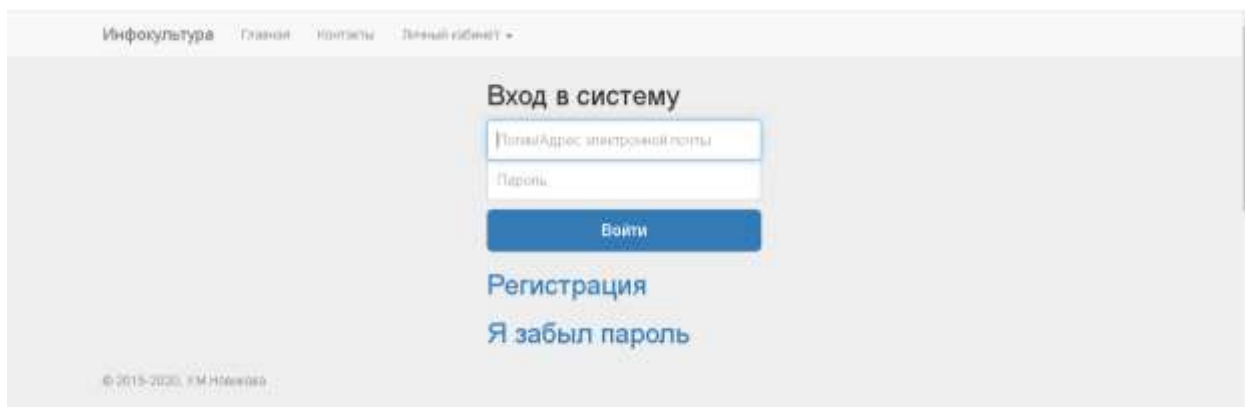


Рисунок 4 – Вход в систему

3. Открыть вкладку «ТРИЗ-маршрут» «рисунок 5».

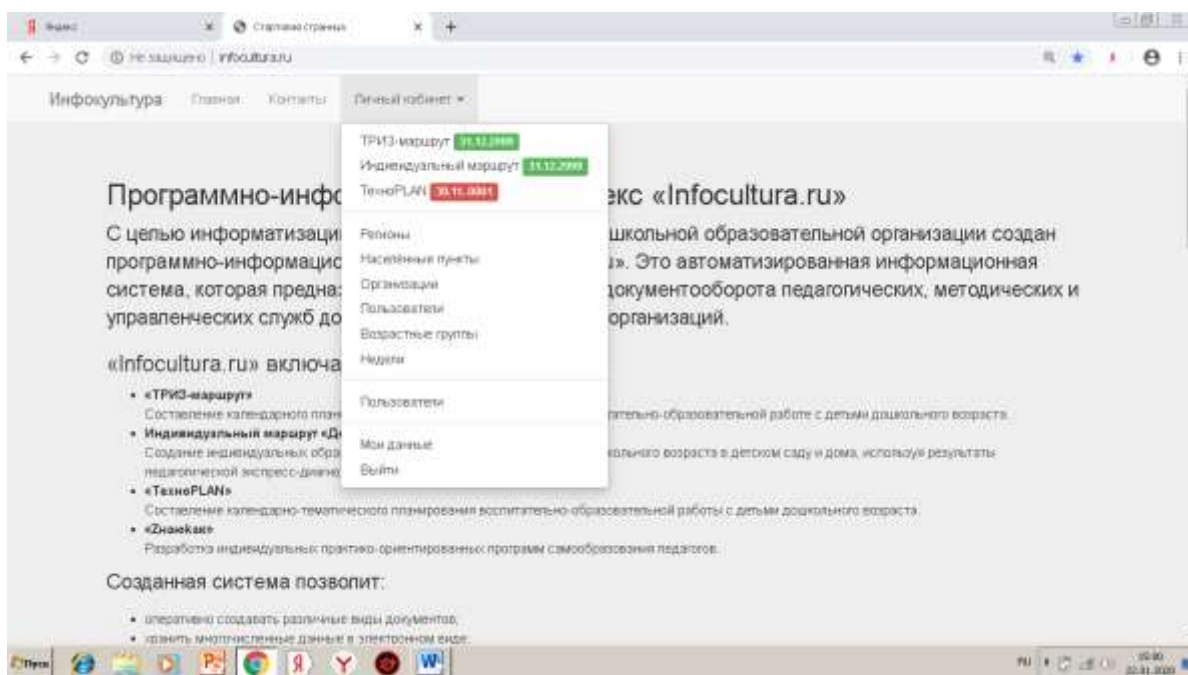


Рисунок 5 – Вкладка вход в программу «ТРИЗ-маршрут»

4. Открыть вкладку **План на выбранные даты** «рисунок 6».

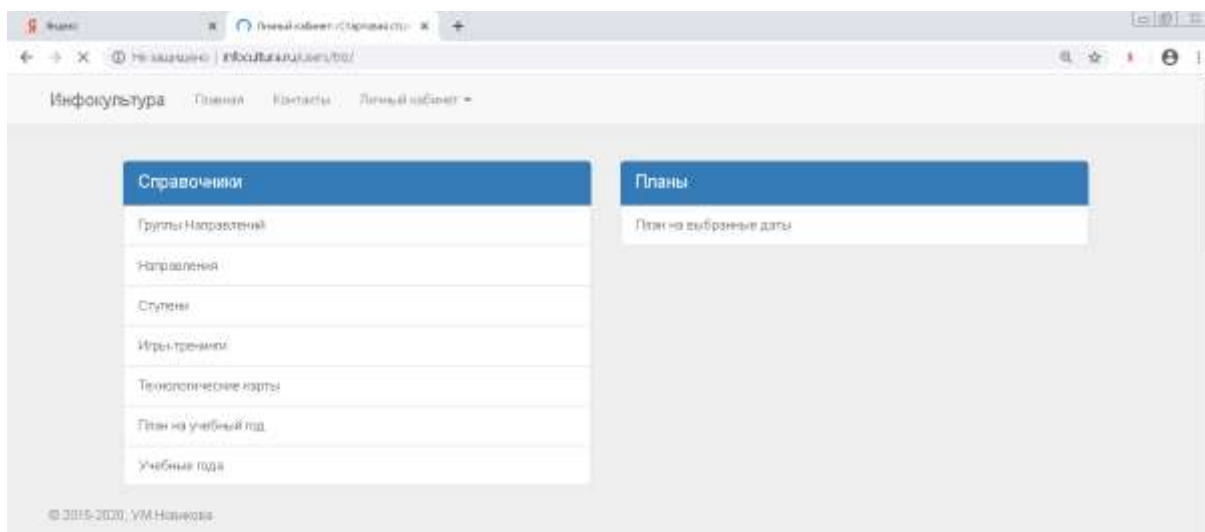


Рисунок 6 – Вкладка План на выбранные даты

5. Открыть и выбрать, с помощью прокрутки вкладки **Начало** и **Окончание** на конкретный период времени «рисунок 7».

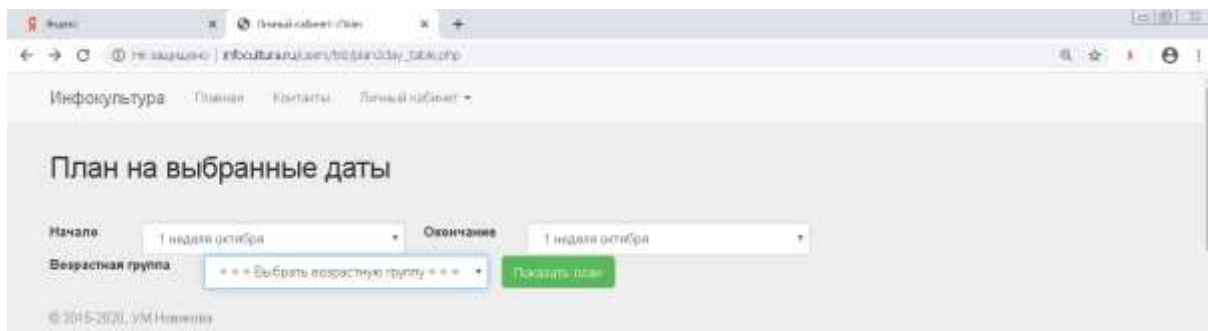


Рисунок 7 – Вкладки Начало и Окончание

Каждый месяц состоит из пяти недель. Чтобы выбрать нужный период времени, например, 1 неделя октября: выбираем вкладку **Начало** 1 неделя октября и **Окончание** 1 неделя октября. Чтобы выбрать план на месяц, например, март: выбираем вкладку **Начало** 1 неделя марта и **Окончание** 5 неделя марта.

6. Открыть и выбрать, с помощью прокрутки вкладку **Возрастная группа** «рисунок 8».

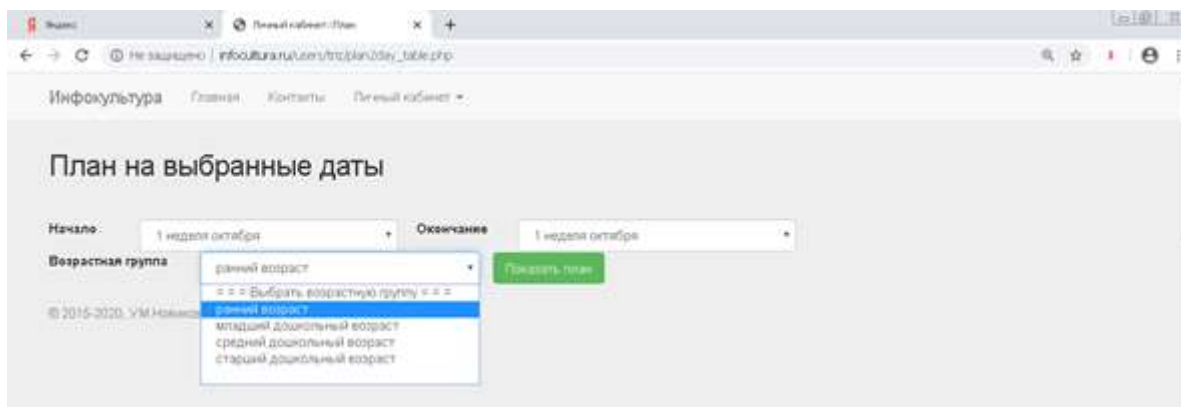


Рисунок 8 – Вкладка Возрастная группа

7. Нажать на зеленую кнопку **Показать план** «рисунок 9».

Перед вами откроется план на выбранные даты, включающий согласно выбранному возрасту характеристику направлений, ступеней и набор игр. Просмотреть план в электронном виде и распечатать

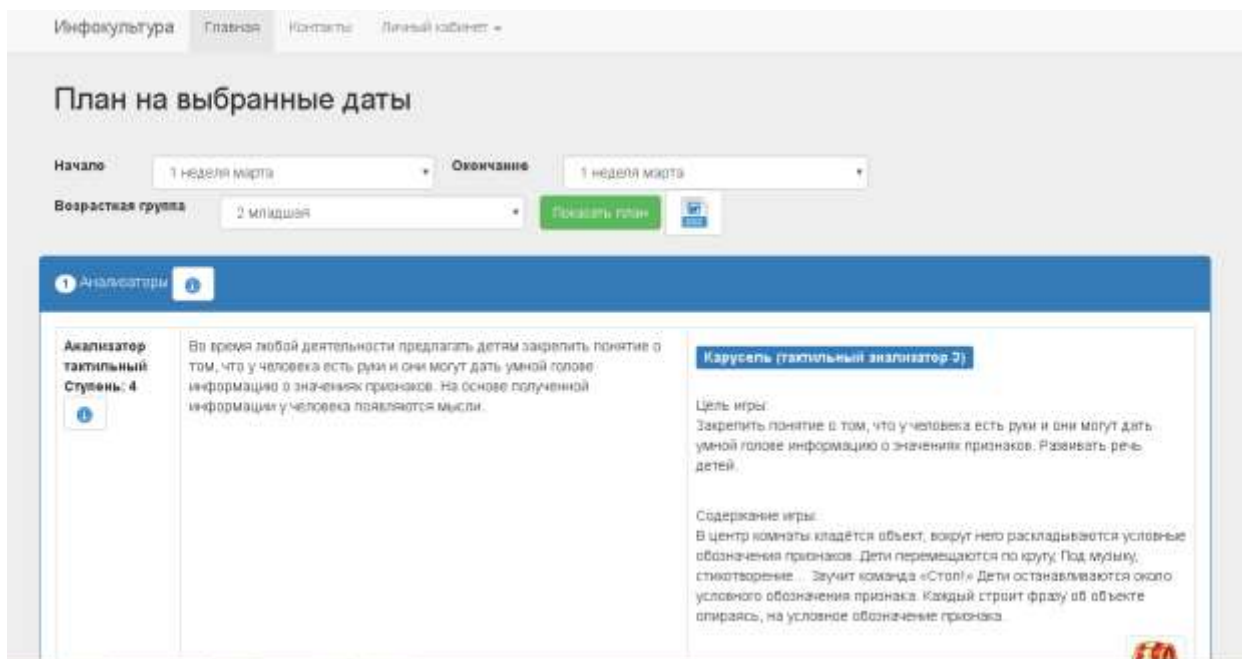



Рисунок 9 – План в электронном виде

8. Нажать на значок  и экспортировать план в word-овский документ для дальнейшей работы.

### Дополнительные функции



1. Нажать на сундучок . Перед вами откроются примерные варианты игр-тренингов по каждому направлению прохождения технологических карт, которые могут использоваться на данном этапе «рисунок 10».



Рисунок 10 – Картотека игр

2. Нажать на синий значок  «рисунок 11». Перед вами откроется дополнительная информация о направлениях обучающего характера.

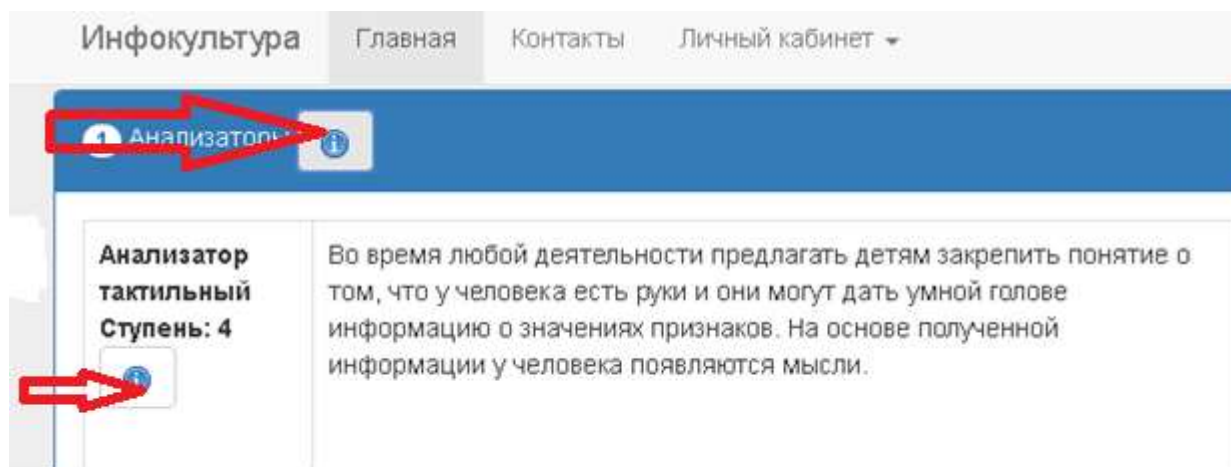


Рисунок 10 – Информация о направлениях



## Заключение

Об актуальности использования технологии ТРИЗ свидетельствуют те аргументы, что в научной педагогической литературе она упоминается в контексте с гуманизацией образования, проблемным и развивающим обучением, педагогикой сотрудничества, личностно-ориентированным и деятельностным подходами, обеспечивающими качественные результаты педагогической деятельности. У педагога должна быть возможность обеспечить свое профессиональное саморазвитие как субъекта профессиональной деятельности, так как профессиональное саморазвитие педагога - неотъемлемое условие саморазвития воспитанника.

Помочь педагогам оптимизировать процесс внедрения инновационных технологий - важная задача методической службы. Разработанный программный продукт позволяет облегчить процесс внедрения развивающей технологии ТРИЗ в воспитательно-образовательную деятельность педагогов с детьми, экономя временной ресурс воспитателя. Компьютерная программа «ТРИЗ-маршрут» значительно упрощает работу по подбору методического и игрового материала, структурирует большой объем информации, включающий в себя все технологические карты методического комплекса Т.А. Сидорчук «Я познаю мир», систематизирует его по возрастам и дополняет вариантами игр-тренингов.

Создание новой компьютерной программы по планированию воспитательно-образовательного процесса с детьми по ТРИЗ:

- обеспечит автоматизацию и структурирование планирования, как системы решения образовательных задач в совместной деятельности взрослого и детей в режиме дня во всех возрастных группах;

- приведет к 100% ориентированности педагогов на новые подходы к календарному планированию воспитательно-образовательного процесса, повысит в целом информационную культуру в дошкольной организации;

- улучшит качество информации, необходимой для принятия управленческих решений стратегического и тактического характера (быстрота обработки, достоверность, объективность и др.);

- повысит профессиональный уровень педагогов за счет овладения инновационными технологиями, информационно-коммуникативными технологиями;

- обеспечит упорядочение процедур и унификацию документов внутреннего информационного обмена в методической службе ДОО.

Надеемся, что созданная электронная системы планирования воспитательно-образовательной работы с детьми 2-7 лет по технологии ОТСМ-ТРИЗ-РТВ способствует ее эффективному внедрению в образовательный процесс ДОО, с целью повышения уровня познавательной активности дошкольников.

## Список литературы

1. Альтшуллер Г.С. Найти идею. Введение в теорию решения изобретательских задач. / Г.С. Альтшуллер. — 3-е изд., дополненное. — Петрозаводск: Скандинавия, 2003. — с.240.
2. Анисимов О.С. Методологическая культура педагогической деятельности и мышления. / О.С.Анисимов. — ИНОАН СССР. Всесоюзный методологический центр. — М.: Экономика, 1991, - 416 с. ISBN 5-282-01500-5
3. Бухвалов В.А. Алгоритмы педагогического творчества / В.А. Бухвалов. — М.: Просвещение, 1983.
4. Выготский Л.С. Мышление и речь. / Л. С. Выгодский. — М., 1983.
5. Гордова Н.А., Апресова А.Г., Сидорчук Т.А. Моделирование мыслительных процессов. /Ж. «Управление ДОУ» 2011, № 3, г. Москва ООО «Торговый центр Сфера», стр. 72-75.
6. Гуткович И.Я., Самойлова О.Н. Сборник дидактических игр по формированию системного мышления дошкольников: Пособие для воспитателей детских садов. \под ред. Т.А.Сидорчук - Ульяновск, 1998:64с.
7. Доклад центра стратегических разработок и высшей школы экономики Двенадцать решений для нового образования: Москва, апрель 2018. [file:///C:/Users/Moscow/Desktop/МЕТОДИСТ/2019-2020/сборник/Doklad\\_obrazovanie\\_Web.pdf](file:///C:/Users/Moscow/Desktop/МЕТОДИСТ/2019-2020/сборник/Doklad_obrazovanie_Web.pdf). 106 с.
8. Корзун А.В. Веселая дидактика: Использование элементов ТРИЗ и РТВ в работе с дошкольниками / А. В. Корзун. — Минск: Университетское, 2000.
9. Модель открытой электронной офлайн-площадки как инновационной формы информатизации образовательной среды дошкольной организации. Методические рекомендации/ У.М.Новикова. - Тольятти, 2018.
10. Окно в школьный мир: Программа и методическое обеспечение интеллектуально-речевой подготовки детей 5-7 лет к обучению к школе / А.Г. Апресова, Н.А. Гордова, Т.А. Сидорчук. — М.:АРКТИ, 2010. — 232 с. (Растем умными (Технология ТРИЗ)).
11. Приказ Министерства образования науки Российской Федерации от 17 октября 2013 года «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».
12. Сидорчук Т.А. Я познаю мир. Методический комплекс по освоению детьми способов познания. - Ульяновск: ОА «Первая образовательная типография», филиал «УЛЬЯНОВСКИЙ ДОМ ПЕЧАТИ», 2015. 136 с.
13. Сидорчук Т.А., Гуткович И.Я. Продвижение педагогического опыта в учреждениях дошкольного образования./В сб. материалов VIII — IX Всероссийских конференций «От уникальной идеи к передовой практике». -Ульяновск, «Вектор-С», 2010. стр. 30-34.

14. Сидорчук Т.А., Корзун А.В. Воображаем, размышляем, творим...: пособие для педагогов, руководителей учреждений, обеспечивающих получение дошкольного образования/ Т.А. Сидорчук, А.В.Корзун. – Мозырь: ООО ИД «Белый Ветер», 2006.-201,(3) с.: ил.
15. Сидорчук Т.А., Кузнецова М.А. «Я и мир вокруг меня»: Программа по социальному развитию дошкольников на основе современных образовательных технологий. /Т.А.Сидорчук, М.А.Кузнецова. - М.: АРКТИ, 2013. - 140 с. (Растем умными (Технология ТРИЗ)).
16. Сидорчук Т.А., Лелюх С.В. Обучение дошкольников составлению логического рассказа по серии картинок: Методическое пособие. — М.: АРКТИ, 2009. — 28 с.: (Растем умными (Технология ТРИЗ)).
17. Сидорчук Т.А., Лелюх С.В. Составление детьми рассказов по сюжетной картине: Методическое пособие для воспитателей детских садов и родителей. — М.: АРКТИ, 2009. — 40 с.: ил. (Растем умными (Технология ТРИЗ)).
18. Сидорчук Т.А., Лелюх С.В. Методика формирования у дошкольников классификационных навыков: Практическое пособие. — М.: АРКТИ, 2010. — с. (Растем умными (Технология ТРИЗ)).
19. Сидорчук Т.А., Лелюх С.В. Познаем мир и фантазируем с кругами Лулия: Практическое пособие для занятий с детьми 3-7 лет. — М.: АРКТИ, 2011. — 40 с.: ил. (Растем умными (Технология ТРИЗ)).
20. Сидорчук Т.А. Несколько мыслей о ОТСМ – ТРИЗ в российской педагогике. /В сб. «ТРИЗ в системе дошкольного образования». – Вологда: ВИРО, 2004. – стр. 3 – 8.
21. Сидорчук Т.А. Профессиональная компетентность педагогов ДОУ в системе внутрифирменного обучения на основе технологий ОТСМ – ТРИЗ. /В сб. «Дошкольник. Образование. Родной край» [Текст]: методические рекомендации по организации и содержанию образовательного процесса в ДОУ Ульяновской обл. в 2010 – 2011 учебном году /отв. Ред. М.А.Ковардакова. – Ульяновск: УИПКПРО, 2010. – с. 76-86.
22. Сидорчук Т.А. Система творческих заданий, как средство формирования креативности на начальном этапе становления личности: диссертация кандидата педагогических наук: 13.00.01 / Т.А. Сидорчук. — М., 1998.
23. Сидорчук Т.А. Технологии развития мышления, воображения и речи дошкольников; Методическое пособие / Т.А.Сидорчук. - Ульяновск: УИПКПРО, 2011. - 100 стр. ISBN 978-5-7432-0696-4
24. Сидорчук Т., Хоменко Н., Лелюх С. Развитие творческого воображения и мышления дошкольников на основе ТРИЗ и РТВ. //ж. «Ребенок в детском саду» № 2 (стр. 2 – 8), № 3 (стр. 8 – 13), № 4 (стр.22 – 27), № 5 (стр. 10 – 15), № 6 (стр. 6-12) 2006.
25. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273 – ФЗ. «Об образовании в Российской Федерации». – М: УЦ Перспектива, 2013. – 224 с. ISBN 978-5-98594-425-9

26. Хоменко Н.Н., Сидорчук Т.А. «Можно ли учить творчеству?» Основы образовательной парадигмы, построенной на общей теории сильного мышления и теории решения изобретательских задач (ОТСМ — ТРИЗ). В сб. «Дошкольник. Образование. Интеграция.» Сборник статей по организации и содержанию образовательного процесса в ДОУ Ульяновской области в 2011-2012 уч.году. В 2ч. Часть II. - Ульяновск: ОГБОУ ДПО УИПК ПРО, 2011. стр. 23-35.