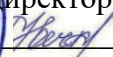


**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа
села Старое Демкино**

Принято
на педсовете
протокол № 1
от 29.08.16г.



Утверждаю:
директор школы:


Вечкасова Н.Ф.
приказ № 72 от 29.08.16г.

**Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Развитие творческого воображения и ТРИЗ»
для 1-4 классов**

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты

Обучающийся научится:

Первый и второй класс:

- оценивать простые ситуации и однозначные поступки как «хорошие» или «плохие» с позиции общепринятых нравственных норм;
- постепенно понимать, что жизнь не похожа на «сказки» и невозможно разделить людей на «хороших» и «плохих»;

Осмысление

- объяснять, почему конкретные однозначные поступки можно оценить как «хорошие» или «плохие» («неправильные», «некрасивые») с позиции известных и общепринятых правил;

Самоосознание

- объяснять самому себе: что я делаю с удовольствием, а что – нет (мотивы), что у меня получается хорошо, а что нет (результаты);

Самоопределение

- осознавать себя ценной частью большого разнообразного мира (природы и общества);
- испытывать чувство гордости за «своих» - близких и друзей;

Поступки

- признавать свои плохие поступки.

Третий и четвёртый класс

- оценивать простые ситуации и однозначные поступки как «хорошие» или «плохие» с позиции общепринятых общечеловеческих ценностей

- отделять оценку поступка от оценки самого человека (плохими и хорошими бывают поступки, а не люди):

- отмечать поступки и ситуации, которые нельзя однозначно оценить, как хорошие или как плохие;

Осмысление

- объяснять, почему конкретные однозначные поступки можно оценить как «хорошие» или «плохие» с позиции общечеловеческих и российских гражданских ценностей;

Самоосознание

- объяснять самому себе: что во мне хорошо, а что плохо (личные качества, черты характера), что я хочу (цели, мотивы), что я могу (результаты);

Самоопределение

- осознавать себя ценной частью многоликого мира, уважать иное мнение, не допускать оскорблений, высмеиваний;
- формулировать самому правила поведения, общие для всех людей, всех граждан России;
- признавать свои плохие поступки и отвечать за них.

Качества личности, которые могут быть развиты у обучающихся в результате занятий по программе «Теория Решения Изобретательских Задач» для I-IV классов четырёхлетней начальной школы:

- познавательная, творческая, общественная активность;
- готовность действия в нестандартных ситуациях;
- самостоятельность (в т.ч. в принятии решений);
- умение работать в сотрудничестве с другими, отвечать за свои решения;
- коммуникабельность;
- толерантность;
- уважение к себе и другим;
- личная и взаимная ответственность.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные действия

Первый класс

Обучающийся научится:

- принимать учебную задачу в готовом виде, а также учиться определять цель деятельности на занятии с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий на занятии, в ходе решения задачи;

Обучающийся получит возможность научиться:

- высказывать своё предположение (версию);
- работать по предложенному плану;

Второй класс

Обучающийся научится:

- определять цель учебной деятельности с помощью учителя или самостоятельно;
- высказывать свою версию, пытаясь предлагать способы её проверки;
- использовать необходимые средства (детский конструктор, пластилин, фломастеры, и т.д.), работая по предложенному плану;

Обучающийся получит возможность научиться:

- совместно с учителем обнаруживать и формулировать учебную проблему совместно с учителем;

Третий и четвёртый класс

Обучающийся научится:

- выдвигать версии решения проблемы (противоречие), осознать конечный результат (ИКР), выбирать из изученных приёмов разрешения противоречий нужный и самостоятельно использовать средства достижения разрешения противоречия;
- составлять план решения изобретательских задач, решения проблем творческого характера совместно с учителем;

Обучающийся получит возможность научиться:

- обнаруживать и формулировать проблему, определять цель учебной деятельности, проекта (тему) с помощью учителя и самостоятельно;
- выдвигать версии решения проблемы, прогнозировать результат, самостоятельно искать средства достижения цели;
- планировать решение проблемы, учебной задачи, осуществление проекта совместно с учителем;
- самостоятельно определять причины своего успеха или неуспеха и находить способы выхода из ситуации неуспеха.

Коммуникативные универсальные действия

Первый и второй класс

Обучающийся научится:

- высказывать свою мысль (в беседе, в ходе выполнения задания) в виде одного предложения или небольшого текста;
- совместно договариваться о правилах в общения и поведения в группе и следовать им.

Обучающийся получит возможность научиться:

- воспринимать на слух информацию, данную в неявном виде;
- аргументировать свою позицию и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности.

Третий и четвёртый класс

Обучающийся научится:

- высказывать своё мнение (в монологе или диалоге) и обосновать его, приводя аргументы (разные средства, в т.ч. ИКТ);
- вести диалог с собеседником, выступая в функции «автора» и «понимающего»;
- принимать другую, не похожую на свою, точку зрения;

- предотвращать и преодолевать конфликты, в том числе уважительно относиться к позиции другого человека

Обучающийся получит возможность научиться:

- высказывать и при необходимости отстаивать своё мнение, подтверждая его аргументами, а их – фактами (учитывая ситуацию, задачу, используя разные средства, в т. ч. ИКТ);

Познавательные универсальные действия

Обучающийся научится:

Первый класс

- извлекать информацию из текста, рисунка, схематического рисунка (пиктограммы);
- сравнивать и группировать предметы по одному основанию;
- находить закономерности в расположении фигур по значению одного признака;
- составлять ответы- высказывания;

Второй класс

- сравнивать и группировать предметы по нескольким основаниям;
- находить закономерности в расположении фигур по значению двух и более признаков;
- приводить примеры последовательности действий сочинённых сказок на основе приёмов фантазирования Джанни Родари;
- составлять небольшие письменные тексты, ответы на вопросы, результаты выполнения работы (устно и письменно).

Третий и четвёртый класс

- самостоятельно предполагать или с помощью учителя, какая информация нужна для решения изобретательской задачи;
- извлекать информацию, представленную в разных формах (текст, таблица, схема, иллюстрация, ресурсы Интернет и т.д.);
- сравнивать, классифицировать, объединять факты и явления, относить объекты к известным понятиям ТРИЗ;

Обучающийся получит возможность научиться:

- сопоставлять и отбирать информацию, полученную из различных источников (словари, энциклопедии, справочники, электронные диски, сеть Интернет);
- анализировать, сравнивать, классифицировать, объединять факты, абстрактные понятия, относить объекты к известным понятиям ТРИЗ;

Предметные результаты

Первый класс

Обучающийся узнает:

- Что такое РТВ?
- для чего нужны занятия по РТВ;
- что означает девиз «Не навреди!»;
- игры на развитие творческого воображения;
- приёмы фантазирования через изобразительную деятельность;
- алгоритм изображения фантастического предмета.

Обучающийся получит возможность научиться:

- играть в игры, направленные на развитие творческого воображения;
- создавать предметы и картины, используя алгоритм изображения фантастического предмета;
- «записывать» истории при помощи пиктограмм;
- уметь пересказывать сказку по схемам-моделям (пиктограммы).
- высказывать своё мнение;
- уважать мнение других людей;
- применять полученные знания в жизни под девизом «Не навреди!»

Второй класс

Обучающийся узнает:

- что такое комикс;
- алгоритм создания комикса;
- приёмы фантазирования Джанни Родари;
- приёмы фантазирования, основанные на главных понятиях ТРИЗ.

Обучающийся получит возможность научиться:

- «записывать» истории в виде комикса;
- играть в игры, направленные на развитие творческого воображения;
- сочинять сказки, фантастические истории, используя ранее изученные приёмы фантазирования;
- описывать ситуацию с точки зрения объекта.
- высказывать свою точку зрения;
- уважать мнение других людей;
- применять полученные знания в жизни под девизом «Не навреди!»

Третий класс

Обучающийся узнает:

- определения понятий «системный оператор», «волшебный экран», «девятиэкранка», «система», «надсистема», «подсистема», «функция», «прошлое системы», «будущее системы», «антисистема», «сосистема», «несистема»;
- алгоритмы сочинения загадок;
- алгоритмы сочинения сказочных историй, игр на основе приёма «Морфологический ящик»;
- логику рассуждения игры «Да-нетка».

Обучающийся получит возможность научиться:

- слушать друг друга, высказывать свои мысли, не перебивая друг друга.
- задавать вопросы, сразу отсеивающие большое поле неизвестности;
- сочинять сказочные истории, используя приёмы «Морфологический ящик», «Морфологический анализ», «девятиэкранку»;
- придумывать игры, используя приём «Морфологический анализ»;
- представлять предметы, используя Метод «Моделирование Маленькими Человечками (ММЧ)».
- высказывать свою точку зрения;
- уважать мнение других людей;
- применять полученные знания в жизни под девизом «Не навреди!»

Четвёртый класс

Обучающийся узнает:

- определение понятий «противоречие», «принципы разрешения противоречий»;
- определение понятия «изобретательская задача (ИЗ)»;
- определение понятия «Идеальный Конечный Результат (ИКР)»;
- определение понятия «Вещественно-полевые Ресурсы (ВПр)»;
- приёмы разрешения противоречий: «Инверсия», «Фазовый переход», «Переход в другое состояние», «Заранее подложенной подушки», «Матрёшка», «Дробление-объединение», «Проскока», «Обратить вред в пользу».

Обучающийся получит возможность научиться:

- устанавливать логические связи между явлениями и предметами;
- находить и разрешать противоречия в ИЗ, используя изученные принципы;
- решать ИЗ, используя приёмы разрешения противоречий;
- применять полученные знания в жизни под девизом «Не навреди!»;

2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.

Особенности реализации программы «Теория Решения Изобретательских Задач (ТРИЗ)» для I-IV классов четырёхлетней начальной школы заключаются в том, она состоит из трёх содержательных линий, каждая из которых предполагает организацию определённого вида внеурочной деятельности обучающихся и направлена на решение своих целей.

Первая содержательная линия **«Развитие творческого воображения (РТВ)» - 1-2 классы.**

Вторая содержательная линия. **«Системное мышление» - 3 класс**

Третья содержательная линия **«Диалектическая составляющая мышления». – 4 класс.**

Формы организации внеурочной деятельности по итогам изученных тем на занятиях ТРИЗ разнообразны:

- по результату: поделки (игрушки, рисунки, модели, макеты и т.д.)
- по мероприятиям: спектакли, викторины, конкурсы, выставки...
- по количеству детей: индивидуальные, групповые или коллективные презентации.
- по использованию информационных технологий: создание рисунков, живых картинок, текстов на компьютере.

Занятия могут проводиться как со всем классом, так и по группам, подгруппам, индивидуально.

Каждое занятие состоит из двух частей – теоретической и практической. Теоретическая часть планируется с учётом возрастных, психологических и индивидуальных особенностей обучающихся.

Программа предусматривает проведение занятий, интегрирующих в себе различные формы и приёмы игрового обучения, изобразительной, литературно-художественной, физической и проектной деятельности.

Виды деятельности:

- игровая деятельность (в т.ч. подвижные игры);
 - литературно-художественная деятельность;
 - изобразительная деятельность;
 - выполнение упражнений на релаксацию, на развитие творческого воображения и диалектического, системного, ассоциативного, творческого, логического мышления;
- проектная деятельность.

Содержание курса 1 класс **Развитие творческого воображения (33 часа)**

№ п/п	Наименование тем	Количество часов
1	Вводные занятия	2
2	Упражнения на развитие творческого воображения	8
3	Путешествие по фантастическим городам, странам, планетам	12
4	Упражнения на использование приёмов фантазирования через изобразительную деятельность	10
5	Закрепление и подведение итогов	1
		33

Вводное занятие (2 часа)

Что такое РТВ? Упражнения на выявление творческого воображения. «Таланты» - поощрения за фантастические идеи.

Практическая и игровая деятельность:

- конкурс «Мой любимый сказочный герой»;

Упражнения на развитие творческого воображения (8 часов)

Понятие «фантазия». Роль фантазии в жизни людей. Сочинение сказки о любом предмете, который нас окружает. Новизна и убедительность – специальные показатели фантазии. Фантазия по творчеству: создание в воображении образов на основе схематического изображения предмета.

Использование девиза «Не навреди!» при создании сказочных историй и фантастических предметов.

Практическая и игровая деятельность:

- экскурсия в природу «На что похожи облака?»;
- подвижные игры «Волшебная поляна», «Мир вокруг», «Вообрази, что ты...», и т. д.
- игры «Этот предмет похож на ...». Игры «Поиграем с точкой», «Дорисуй картинку», «Новогодние подарки», «Волшебные картинки», «Обведи ладонь и оживи её»;
- моделирование фантастических предметов из разных по цвету, размеру, форме геометрических фигур;
- создание фантастических предметов из конструктора лего или из пластилина;
- индивидуальные, групповые презентации сочинённых сказок о любом предмете.

Путешествие по фантастическим городам, странам, планетам (12 часов)

Создание в воображении образа на заданную тему. Понятие о цвете как характеристики персонажа, как приём передачи настроения.

Сочинение историй по вопросам: Из чего там всё сделано? Кто там живёт? Какой у них характер? Чем любят заниматься?

Практическая и игровая деятельность:

- экскурсия в природу «Ледяная страна»;
- рисование в альбомах или на ватмане: «Кляксоград», «Мы приехали в город Рукоград», «В стране Вообразили», «Бумажный город», «Мыльная планета», «Страна добрых глупостей – Оксюморония»;
- аппликация «Газетный зоопарк»;
- игры: «Рисует компьютер», «Механический робот», «Фоторобот», «Сказочный инопланетянин»;
- игры: «Волшебные кляксы». Игры «Волшебные очки», «Использование предметов», «Винегрет», «Фантастический образ», «Неоконченные рассказы»;
- моделирование фантастических городов, стран, планет из конструктора Лего или из пластилина;
- экскурсия в природу «Снежный город».

Упражнения на использование приёмов фантазирования через изобразительную деятельность (10 часов)

Приёмы создания фантастического предмета из обычного: «Оживление», «Наоборот», «Увеличить-Уменьшить», «Универсализирование», «Раздробление – Объединение», «Изменение закона природы», «Внести внутрь – вынести наружу».

Рисование «следами» фантастического предмета «точками», «контурами», «штрихами», «различными линиями», «пятнами» и т. д.

Алгоритм изображения фантастического предмета.

История возникновения пиктографии. Пиктограммы – запись «рисунками» любых историй, объединённых одним сюжетом.

Практическая и игровая деятельность:

- индивидуальные, групповые презентации фантастических предметов, нарисованных в альбомах или на ватмане;
- индивидуальные, групповые презентации фантастических историй, записанных при помощи пиктограмм.

Закрепление и подведение итогов (1 час)

Проверка знаний и умений обучающихся по предмету.

Подведение итогов обучения.

Практическая и игровая деятельность:

- подготовка рисунков, поделок, моделей, макетов по предмету РТВ;
- оформление выставки работ;
- конкурс «Сто фантазий в голове».

Содержание курса 2 класс

Грамматика фантазии (34 часа)

№ п/п	Наименование тем	Количество часов
1	Вводные занятия	2
2	Приёмы фантазирования Джанни Родари	22
3	Упражнения по РТВ, основанные на главных понятиях ТРИЗ	8
4	Закрепление и подведение итогов	2
		34

Вводное занятие (2 часа)

Для чего нужны занятия по РТВ. Что означает девиз «Не навреди!» Новизна и убедительность – специальные показатели фантазии.

Алгоритм создание комикса: Тема. Ход событий. Список действующих лиц. Роли и характеры героев. Рисование кадров истории. Запись речи героев.

Новизна, убедительность, оригинальность собственных комиксов.

Практическая и игровая деятельность:

- изготовление книжки-самоделки по придуманному комиксу;
- индивидуальные презентации собственных комиксов.

Приёмы фантазирования Джанни Родари (22 часа)

Книга Джанни Родари «Грамматика фантазии» – книга об искусстве придумывания сказок. Приёмы фантазирования Джанни Родари для сочинения фантастических историй и сказок.

Приём «Фантастическая гипотеза». Сочинение истории через фразу: «Что было бы, если»

Приём «Круги по воде». Последовательность работы: Выбор слова. Написание рядом с каждой буквой произвольных существительных, начинающихся на эту букву.

Составление рассказа с использованием всех слов. Название рассказа – исходное слово.

Приём «Бином фантазии». Составление интересных словосочетаний из двух слов, которые не связаны между собой. Сочинение истории на основе оригинального словосочетания.

Приём «Фантастический префикс». Приставки: анти -, супер-, макси-, мини-, полу-, микро-, сверх-, и т.д. Образование необычных слов с помощью различных приставок.

Приём «Творческая ошибка». Сочинение истории, сказки, рассказа из письменных ошибок, допущенных в своих работах.

Приём «Завиральные истории». Ошибка в известной сказке. Сочинение новой сказки на основе приёма.

Приём «Знакомые незнакомцы». Сочинение новой сказки на основе известной сказки с добавлением слова, которое не относится к ней.

Сказки «наизнанку». Составление сюжета на основе изменения характеров главных героев.

Приём «Что было потом?». Придумывание продолжения к известной сказке. Приём «Салат из сказок». Герои разных сказок – герои одной истории.

Приём «Смешные истории». Сказка, где у героев смешные имена.

Практическая и игровая деятельность:

- индивидуальные и групповые презентации сочинённых сказок;
- викторина «Угадай сказку».

Упражнения по РТВ, основанные на главных понятиях ТРИЗ (8 часов)

Приём «эмпатия» (Личностная аналогия). Отождествление себя с элементом проблемной ситуации. Вхождение в образ. Последовательность работы: О чём ты мечтаешь? Кого боишься? С кем бы ты подружился?

Практическая и игровая деятельность:

- игры «Представь себя на месте ...», «Если я был бы маленький-маленький ...», «Рыбка в аквариуме»;

- работа в группах. Рисование себя большим, при условии, что все предметы остаются прежнего размера.

Приём «Метод фокальных объектов (МФО)» - привычные объекты начинают обладать необычными свойствами. Сравнение результатов придумывания нового объекта «просто так» и с использованием приёма МФО. Новизна и разнообразие придуманных объектов. Упражнение «Где можно использовать?»

Практическая и игровая деятельность:

- подвижная игра «Невпопад: Кто? Что делает?»;
- работа в группах. Задание: используя приём МФО, придумать и изготовить необычный стул.

Приём «Кит-Кот». Последовательность работы: Выбор двух слов, схожих по звучанию. Поменять их местами. Объяснение, как такое может быть. Развитие сюжета.

Практическая и игровая деятельность:

- игра – пантомима «Покажи слова, схожие по звучанию»
- сочинение сказки по приёму «Кит-Кот».
- конкурс «Планета сказок»;

Закрепление и подведение итогов (2 часа)

Подведение итогов обучения. Проверка знаний и умений обучающихся по предмету.

Практическая и игровая деятельность:

- подготовка и показ спектакля по мотивам лучшей сказки конкурса «Планета сказок»;

Содержание курса 3 класс

Развитие системного мышления (34 часа)

№ п/п	Наименование тем	Количество часов
1	Вводные занятия	2
2	Системное мышление	4
3	Морфологический анализ	5
4	Страна Загадок	15
5	Метод «Моделирование Маленькими Человечками (ММЧ)»	3
6	Метод «Чёрный ящик»	3
7	Закрепление и подведение итогов	2
		34

Вводное занятие (2 часа)

Что такое РТВ? Упражнения на выявление творческого воображения. «Таланты» - поощрения за фантастические идеи. Приёмы фантазирования Джанни Родари.

Приёмы фантазирования, основанные на главных понятиях ТРИЗ.

Практическая и игровая деятельность:

- викторина «Приёмы фантазирования».

Системное мышление (4 часа)

Система – это всё, что нас окружает. Это нечто целое, состоящее из взаимосвязанных частей, входящих в более высокую систему, имеющее прошлое и будущее. Любой предмет природного и рукотворного мира – система.

Работа над понятиями «системный оператор», «волшебный экран», «девятиэкранка», «система», «надсистема», «подсистема», «функция», «прошлое системы», «будущее системы», «антисистема», «сосистема», «несистема». Упражнения на развитие системного мышления.

Практическая и игровая деятельность:

- игры «Найди общее», «Зеркало», «Движение по системному лифту», «Исключи лишнее», «Найди способ применения», «Другими словами», «Укажи системное свойство», «Найди систему, подсистему, надсистему»;
- сочинение сказочных историй на тему: «Баба-Яга будущего», «Детство Кошечки Бессмертного»;
- досуг «Как создаётся книга?»

Морфологический анализ (5 часов)

Морфологический анализ, морфологический ящик - способы, как получать разнообразные варианты объектов. Фантазирование несуществующих в реальности объектов.

Придумывание новых игр с помощью приёма «Морфологический анализ».

Практическая и игровая деятельность:

- игра-рисование «Превращалки»;
- соревнование-эстафета «Кто быстрее превратит зайца в лису»;
- работа в группах «Фоторобот»;
- сочинение сказок;
- проект «Школьный кабинет будущего»;

Страна Загадок (15 часов)

Систематизация предметов и явлений через придумывание загадок. Ассоциативные загадки – на что похож предмет?

Упражнение «Цепочка ассоциаций». Критерии оценивания: длина цепочки и оригинальность. Алгоритмы сочинения загадок.

Практическая и игровая деятельность:

- Путешествие по городам: «Город Самых Простых Загадок», «Город Пяти Чувств», «Город Похожестей и Непохожестей», «Город Загадочных Мест», «Город Загадочных Дел», «Загадочная школа».
- конкурс загадок «Угадай одноклассника»;
- конкурс «Лучшая ассоциативная цепочка»;
- проект «Как легко запомнить словарные слова».

Метод «Моделирование Маленькими Человечками (ММЧ)» (3 часа)

Агрегатные состояния веществ. Представление любого предмета или явления в виде «человечков». Осмысление явлений живой и неживой природы, свойств предметов и вещей окружающего мира.

Практическая и игровая деятельность:

- моделирование предметов с помощью ММЧ на карточках или рисунком;
- игры «ММЧ стакана воды, в которой растворили гуашь», «ММЧ кастрюли, в которой кипит суп» и т.д.

Метод «Чёрный ящик» (3 часа)

Угадывание предметов. Рассматривание характерных свойств предметов через систему вопросов, на которые можно получить ответ «Да» или «Нет». Предметы рукотворного и природного мира. Физические, биологические, механические и химические свойства предметов. Функциональность, местонахождение предмета или вещи.

Практическая и игровая деятельность:

- игры в командах, группах «Назови вещь в мешке», «Отгадай, что лежит в сундуке»;
- угадывание сказочного героя с помощью игры «Да-нетка».

Закрепление и подведение итогов (2 часа)

Подведение итогов обучения. Проверка знаний и умений обучающихся.

Практическая и игровая деятельность: конкурс «И тут появился изобретатель».

Знать – понимать:

- определения понятий «системный оператор», «волшебный экран», «девятиэкранка», «система», «надсистема», «подсистема», «функция», «прошлое системы», «будущее системы», «антисистема», «сосистема», «несистема»;

- алгоритмы сочинения загадок;
- алгоритмы сочинения сказочных историй, игр на основе приёма «Морфологический ящик»;
- логику рассуждения игры «Да-Нетка»;

Содержание курса 4 класс

Диалектическая составляющая мышления (34 часа)

№ п/п	Наименование тем	Количество часов
1	Вводные занятия	2
2	Диалектическая составляющая мышления	18
3	Приёмы разрешения противоречий	12
4	Закрепление и подведение итогов.	2
		34

Вводное занятие (2 часа)

Приёмы фантазирования, основанные на главных понятиях ТРИЗ. Логика рассуждения игры «Да-Нетка». Представление любого предмета или явления в виде «маленьких человечков».

Практическая и игровая деятельность:

- угадывание сказочного героя с помощью игры «Да-нетка»;
- моделирование предметов с помощью ММЧ на карточках или рисунком.

Диалектическая составляющая мышления (18 часов)

Родословная предметов. Их прошлое, настоящее, будущее.

Метод проб и ошибок (МПиО). Перебор вариантов решения проблем.

Чёткая формулировка противоречивых свойств и явлений.

Понятие «противоречие». Принципы разрешения противоречий: в пространстве, во времени, переход от одного объекта к объединению нескольких объектов.

Понятие «изобретательская задача (ИЗ)». Изобретательские задачи в сказках.

Понятие «Идеальный Конечный Результат (ИКР)». Решение ИЗс использованием ИКР.

Понятие «Вещественно-полевые Ресурсы (ВПР)». Их максимальное использование при решении ИЗ.

Алгоритм Решения Изобретательских Задач (АРИЗ) – инструмент решения ИЗ. Его основные составляющие и линия анализа.

Практическая и игровая деятельность:

- аукцион «Назначение предмета»;
- игра «Хорошо-плохо»;
- игры «Наоборот», «Перевертыши»;
- сочинение «Вредных советов»;
- Путешествие в Город «Противоречий»;

Приёмы разрешения противоречий (12 часов)

Приёмы «Инверсия», «Фазовый переход», «Переход в другое состояние», «Заранее подложенной подушки», «Матрёшка», «Дробление-объединение», «Проскока», «Обратить вред в пользу». Применение данных приёмов при решении изобретательских задач: сказочных и бытовых.

Практическая и игровая деятельность: решение ИЗ

Закрепление и подведение итогов (2 часа)

Подведение итогов обучения. Проверка знаний и умений обучающихся. «Портфель достижений по ТРИЗ».

Практическая и игровая деятельность - праздник «Одиссея разума

3. Тематическое планирование 1 класс (33 часа)

№ п/п	Тема	Кол- во часов
1	Вводное занятие. Что такое РТВ?	1
2	Для чего нужны занятия по РТВ	1
Упражнения на развитие творческого воображения (8 часов)		
3	Понятие о фантазировании	1
4	Приёмы фантазирования	1
5	Фантазируем и изображаем	1
6	Игры на развитие творческого воображения	1
7	Играем и изображаем	1
8	Чудесные превращения	1
9	Что на что похоже?	1
10	Похоже или не похоже?	1
Путешествие по фантастическим городам, странам, планетам (12 часов)		
11	Что такое «Кляксоград»?	1
12	Путешествие в «Кляксоград»	1
13	Где страна Вообразия?	1
14	Мы - жители Вообразии	1
15	Мы приехали в город «Рукоград»	1
16	Мастера города «Рукоград»	1
17	«Бумажный» город	1
18	Газетный зоопарк	1
19	Бывают ли «добрые глупости»?	1
20	Страна добрых глупостей «Оксюморония».	1
21	Придумываем «Мыльную планету»	1
22	Путешествие на «Мыльную планету»	1
Упражнения на использование приёмов фантазирования через изобразительную деятельность (10 часов)		
23	Приём «Оживление»	1
24	Приём «Наоборот».	1
25	Приём «Увеличить-уменьшить»	1
26	Приём «Раздробление – Объединение»	1
27	Приём «Изменение закона природы»	1
28	Приём «Внести внутрь – вынести наружу»	1
29	Приём «Универсализирование»	1
30	Комбинируем приёмы	1
31	Закрепляем приёмы фантазирования	1
32	Повторяем приёмы	1
33	Закрепление и подведение итогов	1

Тематическое планирование 2 класс (34 часа)

№п/п	Тема	Кол-во часов
1	Вводное занятие	1
2	Вводное занятие. Что такое РТВ?	1
Приёмы фантазирования Джанни Родари (22 часа)		
3	Приём «Фантастическая гипотеза».	1
4	Приём «Фантастическая гипотеза». Применяем средства изображения	1
5	Приём «Круги по воде».	1
6	Приём «Круги по воде». Игры на развитие творческого воображения	1
7	Приём «Бином фантазии».	1
8	Приём «Бином фантазии». Чудесные превращения	1
9	Приём «Фантастический префикс».	1
10	Приём «Фантастический префикс». Похоже или не похоже?	1
11	Приём «Творческая ошибка».	1
12	Приём «Творческая ошибка». Разрешаем противоречия	1
13	Приём «Завиральные истории».	1
14	Приём «Завиральные истории». Высказываю точку зрения.	1
15	Приём «Знакомые незнакомцы».	1
16	Приём «Знакомые незнакомцы». Чудесные превращения	1
17	Сказки «наизнанку».	1
18	Придумываем сказки	1
19	Приём «Что было потом?».	1
20	Приём «Что было потом?». Учимся задавать вопросы	1
21	Приём «Салат из сказок».	1
22	Приём «Салат из сказок». Сочинение сказочных историй	1
23	Приём «Смешные истории».	1
24	Сочиняем смешные истории	1
Упражнения по РТВ, основанные на главных понятиях ТРИЗ (8 часов)		
25	Приём «Эмпатия»	1
26	Личностная аналогия	1
27	Приём «Метод фокальных объектов (МФО)»	1
28	Логика рассуждения игры «Да-нетка».	1
29	Используем МФО	1
30	Разрешаем противоречия	1
31	Приём «Кит-Кот».	1
32	Рассуждаем логически	1
33	Закрепление приёмов	1
34	Подведение итогов	1

Тематическое планирование

3 класс (34 часа)

№ п/п	Тема	Кол- во часов
1	Вводное занятие	1
2	Чему учит ТРИЗ?	1
Системное мышление (4 часа)		
3	Системный оператор.	1
4	Понятие «Волшебный экран»	1
5	Девятиэкранка.	1
6	Применяем «Девятиэкранку»	1
Морфологический анализ (5 часов)		
7	Приём «Морфологический анализ»	1
8	Приём «Морфологический ящик»	1
9	Как создать проект?	1
10	Выбираем приём и тему	1
11	Проект «Школьный кабинет будущего»	1
Страна Загадок (15 часов)		
12	Город «Самых Простых Загадок»	1
13	Алгоритм сочинения загадок	1
14	Город «Пяти Чувств»	1
15	Алгоритм отгадывания загадок	1
16	Город «Похожестей и Непохожестей»	1
17	Придумываем игры «Похоже или не похоже»	1
18	Город «Загадочных Мест»	1
19	Разрешаем противоречия	1
20	Город «Загадочных Дел»	1
21	Придумываем загадки	1
22	«Загадочная школа»	1
23	Сочиняем фантастические истории	1
24	Проект «Как легко запомнить словарные слова?» Работа над содержанием	1
25	Сбор информации, оформление	1
26	«Как легко запомнить словарные слова?» Защита проекта	1
Метод «Моделирование Маленькими Человечками (ММЧ)» (3 часа)		
27	Что такое ММЧ.	1
28	Моделирование предметов.	1
29	Представляем предметы, используя ММЧ	1
Метод «Чёрный ящик» (3 часа)		
30	Игра «Да-Нетка»	1
31	Логика рассуждения при анализе ситуации	1
32	Применяем приёмы разрешения противоречий	1
33	Закрепление пройденного	
34	Подведение итогов	

Тематическое планирование

4 класс (34 ч)

№ п/п	Тема	Кол- во часов
1	Вводное занятие.	1
2	Учимся задавать вопросы, отсеивающие большое поле неизвестности	1
Диалектическая составляющая мышления (18 часов)		
3	Родословная предметов	1
4	Изучаем происхождение предметов	1
5	Метод проб и ошибок (МПиО)	1
6	Решаем задачи методом проб и ошибок	1
7	Правила игры «Хорошо-Плохо»	1
8	Противоречия в игре «Хорошо-Плохо»	1
9	Путешествие в Город «Противоречий»	1
10	Как разрешать противоречия?	1
11	Принципы разрешения противоречий	1
12	Применяем принципы разрешения противоречий	1
13	Изобретательская задача (ИЗ).	1
14	Изобретательская задача в сказках.	1
15	Идеальный Конечный Результат (ИКР)»	1
16	Решение заданий с ИКР	1
17	Вещественно-полевые ресурсы (ВПР)».	1
18	Использование ВПР	1
19	Алгоритм Решения Изобретательских Задач (АРИЗ)	1
20	Решение задач с использованием АРИЗ	1
Приёмы разрешения противоречий (12 часов)		
21	Приём «Инверсия».	1
22	Решение ИЗ с использованием приёма «Инверсия».	1
23	Приём «Фазовый переход».	1
24	Решение ИЗ с использованием приёма «Фазовый переход»	1
25	Приём «Переход в другое состояние».	1
26	Решение ИЗ с использованием приёма «Переход в другое состояние».	1
27	Приём «Заранее подложенной подушки»	1
28	Приём «Проскока». Решение ИЗ.	1
29	Приём «Матрёшка»	1
30	Приём «Дробление-объединение». Решение ИЗ.	1
31	Приём «Обратить вред в пользу».	1
32	Решение ИЗ с использованием приёма «Обратить вред в пользу».	1
33	Закрепление пройденного	1
34	Подведение итогов	1