

Муниципальное автономное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Дом детского творчества»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «01» апреля 2024г.  
Протокол №2



Утверждаю  
Директор МАОУ ДО «ДДТ»  
Караульщикова Л.Ю.  
№ 100-Н от «01» апреля 2024г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности  
«Академия нескучных наук»**

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

Автор-составитель:  
Кодочигова Елена Алексеевна,  
методист

г. Верхняя Пышма, 2024

## Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана с учетом Федерального Закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»; Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Санитарных требований 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28); методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18 ноября 2015 № 09-3242; Устава муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» от 01.06.2021г. № 450; Локальных нормативных актов МАОУ ДО «ДДТ».

### **Направленность программы** – социально-гуманитарная.

Дополнительное образование в учреждении определяется социальным заказом детей и их родителей, оно расширяет возможности личностного развития за счёт расширения образовательного пространства ребёнка, исходя из его потребностей. Родители (законные представители детей) считают, что необходимо вести образовательную деятельность по данному направлению, так как это обеспечивает преемственность воспитательных институтов «семья – система дополнительного образования – начальная школа». Содержание программы реализует сразу несколько функций: образовательную, социально-адаптивную, коррекционно-развивающую, воспитательную и направлена на обеспечение целостного процесса психического, физического и умственного развития ребенка.

**Актуальность программы.** Дошкольный возраст уникален, ибо как сформируется ребенок такова будет и его жизнь. Именно поэтому важно не упустить этот период для раскрытия творческого потенциала личности. Дети получают информацию и анализируют ее с самого рождения. Традиционное обучение даёт ребёнку знания. А современному ребёнку нужны не столько знания, сколько умения оперировать ими. На первый план выдвигается задача формирования способности к активной умственной деятельности. Не секрет, что традиционное образование основывается на обычной и ёмкой схеме «знания - умения – навыки» или «услышал - запомнил - повторил – применил». В результате у ребёнка формируются стереотипы мышления и поведения. Возникает привычка мыслить по устоявшимся канонам, на основе уже опробованного опыта. В результате многократного повторения бытовых или учебных ситуаций вырабатывается условный рефлекс поведения, когда задача выступает как раздражитель. Всё в мире меняется, и появление новых условий или проблем обязательно потребует иных способов действия, тогда как инерция заставляет действовать по-старому до тех пор, пока не сформируется новый рефлекс.

Сегодня одним из приоритетных направлений педагогики является задача развития детского творчества. Обучение через творчество, через решение нестандартных задач ведёт к выявлению талантов, развивает способности детей, их уверенность в своих силах.

Дошкольник в силу своей возрастной специфики - искатель. Его внимание всегда направлено на то, что ему интересно. Поэтому через игру сделать это легче всего: дать

ребенку радость творчества, обогатить его духовный мир, воспитать находчивость, сообразительность, умение рассчитывать время, приучить ребенка к дисциплинированности и объективности. Ведь именно игра для ребенка ведущий вид деятельности, в котором он учится, развивается и растет.

**Новизна программы** характеризуется высокой способностью формирования основных компетенций у дошкольников и раскрывается в основных видах готовности детей к обучению - мотивационной, интеллектуальной, психологической и коммуникативной.

Развитие мышления, восприятия, внимания, памяти и коммуникативных навыков благотворно влияют на процесс становления личности и повышают продуктивность интеллектуальной деятельности обучающихся.

Разнообразные виды деятельности с четкой мотивацией переходов от одного вида работы к другому, постепенно развивают произвольное внимание детей и их словесно-логическую память. Все нескучные и познавательные занятия направлены на интеллектуальное и творческое развитие обучающихся.

**Отличительные особенности программы.** Данная программа отличается от других программ использованием интегрированного подхода к образованию детей дошкольного возраста, способствует тренингу образного и логического мышления, снятию психологического и эмоционального напряжения, воспитанию культуры поведения, развитию речи, навыков самоорганизации и коллективного взаимодействия в среде развивающего обучения. Содержание программы опирается на ряд нетрадиционных наработок, а именно: широкое использование технологии ТРИЗ. Данная технология построена на принципах развивающего обучения, направлена на развитие личности ребенка: умения сравнивать и обобщать собственные наблюдения, на совершенствование речи дошкольников, их мышления, творческих способностей, культуры чувств. Приоритет в обучении отдается оценке происходящего, элементам системного анализа, совместной практической деятельности педагога и детей.

**Адрес программы.** Программа рассчитана на обучающихся 5-6 лет.

**Возрастные особенности обучающихся.** Образовательная деятельность проводится в системе, что способствует созданию благоприятных условий развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями. С пяти лет начинается настоящий расцвет идей «маленьких философов». По своим характеристикам головной мозг шестилетнего ребенка приближается к показателям мозга взрослого человека — расширяются интеллектуальные возможности детей. Ребенок не только выделяет существенные признаки в предметах и явлениях, но и начинает устанавливать причинно-следственные связи между ними, пространственные, временные и другие отношения. Дети оперируют достаточным объемом временных представлений, ориентируются в последовательности и ориентируются в пространстве и на плоскости. Детей привлекает широкий социальный и природный мир, необычные события и факты. Дошкольник пытается самостоятельно осмыслить и объяснить полученную информацию.

**Режим занятий.** Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 учебному часу. В соответствии с нормами СанПиН продолжительность одного учебного часа для дошкольников составляет 30 минут.

**Объем** общеразвивающей программы. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы—36ч.

**Срок освоения программы** – 1 год, продолжительность образовательного процесса: 36 учебных недель - 9 учебных месяцев.

Количество обучающихся в группе не менее 10-ти и не более 15 человек.

**Форма обучения** очная.

**Виды занятий** – теоретические, практические, контрольные.

**Формы подведения результатов:** педагогическое наблюдение, устный опрос, контрольные упражнения, смотр работ, тестовые задания, конкурс, викторина.

**Цель программы** – формирование и развитие интеллектуально-творческой, одаренной личности через различные приемы игровых видов деятельности.

**Задачи программы:**

*Обучающие:*

- формирование знаний и представлений о здоровом образе жизни;
- активизация мыслительной деятельности;
- формирование мотивации к познанию и творчеству;
- формирование навыков учебной деятельности.

*Развивающие:*

- развитие наглядно-образного и логического мышления, произвольного внимания, зрительно-слухового восприятия, воображения, мелкой моторики и координации движения рук, умений ориентироваться в пространстве и во времени.
- развитие и реализация индивидуальных способностей;
- развитие коммуникативных, интеллектуальных и социальных компетенций детей;
- развитие эмоционально-ценностного отношения к окружающему миру.

*Воспитательные:*

- воспитание устойчивого внимания, наблюдательности, организованности;
- воспитание положительной самооценки;
- воспитание коммуникативных навыков;
- воспитание коммуникативных навыков.

**В результате обучения у детей:**

- возникает положительное эмоциональное отношение к занятиям;
- возрастают познавательная активность и интерес;
- детские ответы становятся нестандартными, раскрепощенными;
- расширяется кругозор, появляется стремление к новизне, к фантазированию;
- речь становится более образной и логичной.

**Личностными результатами обучающихся по программе** является формирование следующих умений:

- определять и высказывать простые и общие для всех правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- в предложенных ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других обучающихся и педагога, как поступить;

- готовность и способность к саморазвитию, сформированность мотивации к познанию, ценностно-смысловые установки, отражающие индивидуально-личностные позиции и социальные компетентности.

**Метапредметными результатами обучающихся** является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

*Регулятивные УУД:*

- Умение определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога, а далее самостоятельно.
- Умение проговаривать последовательность действий.
- Умение высказывать своё предположение (версию) на основе данного задания, работать по предложенному плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность (средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала)
- Умение давать эмоциональную оценку продуктивной деятельности на занятии совместно с педагогом и другими обучающимися (средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений).

*Познавательные УУД:*

- Умение добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя вне аудитории разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- Умение переосмысливать полученную информацию: делать выводы в результате индивидуальной или коллективной работы (средством формирования этих действий служит учебный материал и задания).

*Коммуникативные УУД:*

- Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль, слушать и понимать речь других.
- Умение совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
- Умение использовать коммуникативные способности, инициативность, толерантность, самостоятельность.

## Учебный (тематический) план

| № п/п         | Название раздела, темы     | Количество часов |           |           | Формы контроля/аттестации |
|---------------|----------------------------|------------------|-----------|-----------|---------------------------|
|               |                            | Всего            | Теория    | Практика  |                           |
| 1.            | Вводное занятие            | 1                | 1         | -         | Диагностика               |
| 2.            | Нескучная химия            | 4                | 2         | 2         | Устный опрос              |
| 3.            | Нескучная математика       | 8                | 2         | 6         | Анализ работ              |
| 4.            | Нескучная астрономия       | 4                | 2         | 2         | Тестовые задания          |
| 5.            | Нескучное программирование | 8                | 2         | 6         | Открытое занятие          |
| 6.            | Нескучный английский       | 4                | 2         | 2         | Устный опрос              |
| 7.            | Нескучное фантазирование   | 4                | 2         | 2         | Конкурс                   |
| 8.            | Нескучная логика           | 2                | 1         | 1         | Викторина                 |
| 9.            | Итоговое занятие           | 1                | 1         | -         | Открытое занятие-Квест    |
| <b>Итого:</b> |                            | <b>36</b>        | <b>15</b> | <b>21</b> |                           |

### Содержание учебного (тематического) плана

#### **Блок 1. Вводное занятие (1 ч.)**

*Теория:* Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство детей с программой обучения, целями и задачами на учебный год.

*Практика:* Игра –путешествие с выполнением различных заданий на память, логику, внимание. Педагогическое наблюдение на выявление интеллектуального уровня обучающихся (диагностика)

#### **Блок 2. Нескучная химия (4ч.)**

##### **Тема 1. Химия вещества**

*Теория:* Понятия – вещества, кислоты, щелочи, индикаторы.

*Практика:* Эксперименты с веществами, водой, бытовой химией, пищевыми продуктами. Опыты с индикаторами. Просмотр мультфильма с обсуждением. Творческие упражнения. Игры «Волшебные вещества», «Загадочные индикаторы».

##### **Тема 2. Периодическая таблица химических элементов**

*Теория:* Элементарные химические понятия. Простые элементы периодической системы химических элементов.

*Практика:* Составление и решение химических задач при помощи ТРИЗ. Просмотр иллюстраций. Логическая игра «Собери элемент», «Придумай название химическому элементу», «Умная сказка». Блиц опрос.

#### **Блок 3. Нескучная математика (8 ч.)**

##### **Тема 1. Веселая математика**

*Теория:* Основные математические понятия.

*Практика:* Задания на развитие быстрой реакции, формирование логического мышления, на смекалку, задания ТРИЗ. Просмотр мультфильма с обсуждением. Развивающие игры «Фея математика», «Цифры-птицы», «Дружба знаков», «Правильный ответ». Устный опрос.

## **Тема 2. Я - математик**

*Теория:* Повторение основных математических понятий.

*Практика:* Составление и решение задач, задач ТРИЗ. Просмотр мультфильма с обсуждением. Развивающие игры «Любимые примеры», «Веселый счет», «Умная математика». Анализ работ.

## **Блок 4. Нескучная астрономия (4 ч.)**

*Теория:* Понятия - космос, космическое пространство, звезды, созвездия, планеты, кометы, спутники, метеориты, метеоры, астероид, солнечная система. Характеристика планет и тел солнечной системы.

*Практика:* Презентация. Макеты планет, солнечной системы, задания для юных космонавтов. Просмотр мультфильма. Обсуждение. Логические игры «Семь планет», «Загадки о звездах», «Вопросы и ответы», «Придумай планету», «Лунный камень», «Собери солнечную систему», «Волшебный спутник». Тестовые задания.

## **Блок 5. Нескучное программирование (8 ч.)**

### **Тема 1. Мой компьютер**

*Теория:* Понятия - алгоритм, цепочка действий.

*Практика:* Просмотр мультфильма. Обсуждение. Составление элементарных цепочек действий. Задания на составление алгоритмов. Развивающие игры «Мой гаджет», «Три алгоритма». Презентация. Устный опрос.

### **Тема 2. Задачи для компьютера**

*Теория:* Повторение понятие алгоритм, цепочка действий.

*Практика:* Просмотр документального фильма. Обсуждение. Проверка у товарища цепочки действий. Настольные игры. Открытое занятие «Компьютер будущего».

## **Блок 6. Нескучный английский (4 ч.)**

*Теория:* Простые слова приветствия, короткие фразы при знакомстве.

*Практика:* Просмотр мультфильма. Диалоги. Развивающие игры «Повтори, как тебя-меня зовут», «Важные слова». Логические игры. Устный опрос.

## **Блок 7. Нескучное фантазирование (4ч.)**

*Теория:* Методы фантазирования и ТРИЗ.

*Практика:* Просмотр мультфильма. Интерактивная игра. Придумывание загадок, рассказов, задач ТРИЗ. Конкурс на лучшую фантазию.

## **Блок 8. Нескучная логика (2 ч.)**

*Теория:* Изученные понятия.

*Практика:* Выполнение тестовых заданий по изученным темам. Игры на внимательность. Комплекс развивающих и логических игр (ТРИЗ). Викторина.

## **Блок9. Итоговое занятие (1ч.)**

*Теория:* Изученные понятия и действий.

*Практика:* Презентация по изученным темам. Открытое занятие-Квест. Подведение итогов. Вручение медалей «Академии нескучных наук».

## **Планируемые результаты**

### *Метапредметные результаты:*

- выстраивание своей деятельности согласно условиям заданным педагогом;
- проявление умений решения задач изобретательского характера;
- овладение приемами придумывания загадок, рассказов, небылиц;
- формулирование цели деятельности на занятии с помощью педагога.

### *Личностные результаты:*

- проявление интереса к изучаемым наукам;
- проявление духовных и интеллектуальных способностей;
- овладение простейшими приёмами быстрого запоминания терминов и понятий;
- наличие навыков самостоятельной и групповой работы.

### *Предметные результаты:*

- сравнение, группировка простых химических элементов;
- подбор математических знаков и цифр необходимых для счета;
- умение проговаривать простые английские фразы;
- осмысленное понимание астрономических терминов.

## Особенности организации образовательного процесса

### Комплекс организационно-методических условий

#### Методическое обеспечение программы

*Общепедагогические приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса.*

Одним из этапов занятий детей является диагностика развития психологических параметров детей, обуславливающих успешное обучение, а именно – коммуникативность, усидчивость, память, внимание, логическое мышление, обобщение и другие интеллектуальные характеристики. Диагностика проводится на начальном этапе обучения и при его завершении и определяет необходимость соблюдения некоторых особенностей в проведении занятий по обучению: оптимальное разнообразие видов деятельности, введение физкультминуток, использование игрового материала, переключения внимания детей с одного вида деятельности на другой.

#### Форма организации образовательного процесса:

- индивидуальная (работа с раздаточными карточками, самостоятельные работы, выполняемые в пространственно-предметной среде),
- фронтальная (беседа),
- подгрупповая (наблюдение, проведение эксперимента).

#### Формы организации учебного занятия:

- беседа,
- эксперимент;
- учебное занятие,
- игра,
- творческая работа.

#### Методические принципы:

- *Принцип развивающей деятельности:* игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- *Принцип активной включенности* каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны.
- *Принцип доступности, последовательности и системности* изложения программного материала.

#### Дидактические принципы:

- *Принцип психологической комфортности* - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса.
- *Принцип минимакса* - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом.
- *Принцип целостного представления о мире* - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира.
- *Принцип вариативности* - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора.
- *Принцип творчества* - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Использование данных принципов позволяет рассчитывать на проявление у детей интереса к занятиям. Процесс обучения является максимально наглядным, доступным, эмоционально-насыщенным, интересным и желанным. Использование различных **педагогических технологий** позволит увлечь ребенка:

- *Развивающее обучение*— при развивающем обучении ребёнок самостоятельно приобретает какую – либо информацию, самостоятельно приходит к решению проблемы в результате анализа своих действий.
- *Игровое обучение*— влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов – от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, ребёнок подчиняет этой задаче все свои сиюминутные действия. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого.
- *Эвристическое обучение* позволяет подвести детей с помощью умелой постановки вопросов педагога и благодаря собственным усилиям к самостоятельному мышлению и приобретению новых знаний.

#### **Методы:**

- *Словесный метод* даёт возможность передать детям информацию, поставить перед ними учебную задачу, указать пути его решения.
- *Игровой метод* предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приёмами. При использовании игрового метода за педагогом сохраняется ведущая роль: он определяет характер и последовательность игровых и практических действий.
- *Наглядный метод* - один из основных, ведущих методов дополнительного образования. Ведущая роль этого метода связана с формированием основного содержания знаний дошкольников – представления о предметах и явлениях окружающего мира. Наглядный метод соответствует основным формам мышления дошкольника. Наглядность обеспечивает прочное запоминание.
- *Метод проблемного обучения.* Разбор заданий/упражнений из разных учебных блоков и творческое осмысление учебного материала, помогает ребенку выработать свою модель поведения и творческий стиль.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

#### **Основные формы и средства обучения:**

- дидактические игры и задания;
- решение поставленных задач;
- теоретические занятия, эксперименты;
- развивающие и логические игры.

#### **Материально-техническое обеспечение образовательного процесса**

##### *Техническое оснащение:*

- кабинет, соответствующий санитарно-гигиеническим и противопожарным требованиям;
- столы и стулья;
- демонстрационная или интерактивная доска;
- компьютер, проектор, музыкальный центр;
- фонотека, видеотека, аудиотека.

## **Информационное обеспечение**

*Методический и дидактический материал:*

- демонстрационные тематические фильмы;
- мультфильмы и отрывки из кинофильмов и видеофильмов;
- наглядные пособия (комплекты иллюстраций, схем, таблиц, дидактических карточек).

## **Кадровое обеспечение**

Реализацию данной программы обеспечивает педагог дополнительного образования высшей категории с высшим профессиональным образованием и стажем работы с детьми дошкольного возраста.

**Формы аттестации/контроля и оценочные материалы** (см. Приложения)

## **Формы подведения итогов**

Мониторинг освоения детьми содержания дополнительной образовательной программы с помощью игровых заданий, а также при помощи:

- скрытого тестирования (устные опросы);
- наблюдений в ходе занятий;
- педагогической диагностики обучающихся на начальном и завершающем этапе обучения,
- промежуточная диагностика (тестовые задания);
- мозговой штурм;
- конкурсы (на придумывание загадок, рассказов, небылиц);
- творческая работа;
- головоломки (тематическая разминка на повторение материала);
- викторины.

## **Виды контроля:**

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| <i>Входящий контроль</i>      | Проверка уровня подготовки детей и готовности к обучению (квест-диагностика)                  |
| <i>Промежуточный контроль</i> | Проверка усвоения блоков программ в течение учебного года (игровые задания или блиц-тест)     |
| <i>Итоговый контроль</i>      | Проверка знаний и умений, полученные в ходе освоения программы (квест-тест, открытое занятие) |

## **Способы определения результативности**

### **Критерии и индикаторы эффективности реализации учебной программы:**

- сформированная мотивационная готовность к учебной деятельности;
- развитая функция произвольного поведения;
- овладение детьми основными компонентами учебной деятельности (умение принимать учебную задачу, планировать свою деятельность, контролировать её ход, правильно оценивать её результаты);
- сформированность индивидуальных учебно-познавательных умений (умений наблюдать, «слушать» и «слышать», смотреть и видеть, воспринимать и понимать речь взрослого, сверстников, следовать инструкции, умений умственной деятельности: обобщать, сравнивать, анализировать, классифицировать и др.);
- сформированность умений взаимодействия со сверстниками в процессе фронтальных форм организации деятельности (умение относить к себе

поставленную задачу, играть в общем темпе и ритме, способность слышать и понимать речь сверстников).

### **Критерии оценки результатов в ходе реализации программы**

Определены критерии уровня знаний детей по программе Л.А.Венгера «Развитие» раздел «Познавательное развитие»:

- *высокий уровень* – четкое представление о целостности мира, взаимосвязи и взаимозависимости явлений, времени, пространстве; поисковая и исследовательская деятельность: умение решить поставленную задачу и сформулировать вывод; активное участие в играх, исследовательской деятельности;
- *средний уровень* – наличие элементарных представлений у детей о взаимосвязи и взаимозависимости явлений, времени, пространстве; с помощью взрослого; участие в играх и исследовательской деятельности;
- *низкий уровень* – отсутствие представлений об окружающем мире; отсутствие интереса к занятиям, отказ от исследовательской деятельности.

### **Способы определения результативности:**

- Мониторинг личностной и поведенческой сферы, познавательных способностей, обучающихся проводится два раза в год в начале и конце учебного года.
- Применение диагностического инструментария.

## Список литературы

### Нормативно-правовые документы:

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 № 273-ФЗ.;
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
4. Санитарные требования 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28);
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18 ноября 2015 № 09-3242;
6. Устав муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» от 01.06.2021г. № 450;
7. Локальные нормативные акты МАОУ ДО «ДДТ».

### Литература для педагогов:

- 
1. Бубенцов, В. Ю. Алгоритм первичного анализа проблемной ситуации / Бубенцов В. Ю. — Москва: СОЛОН-Пресс, 2020. — 151 с.
  2. Кукалев, С. В. Простые решения непростых задач: процессная ТРИЗ в жизни и бизнесе / С. В. Кукалев. — Москва: Солон-Пресс, 2019. — 315 с.
  3. Орлов, М. А. Блиц-ТРИЗ: мини-конспект по ключевым элементам ТРИЗ (Теории Изобретения Г. С. Альтшуллера) в формате Модерн ТРИЗ / Михаил Орлов, Валентина Орлова. — Изд. 2-е, исправленное. — Москва: Солон-Пресс, 2019. — 48 с.
  4. Кашкаров, А. П. Учим дома по ТРИЗ: как сделать интересным каждое занятие / А. П. Кашкаров. — Москва: Солон-Пресс, 2019. — 160 с.
  5. Кашкаров, А. П. Развиваем нестандартное мышление: ТРИЗ для детей / А. П. Кашкаров. — 2-е изд., исправленное. — Москва: Солон-Пресс, 2019. — 116 с.
  6. Кашкаров, А. П. Как воспитать успешных и конкурентных: практика ТРИЗ для детей / Кашкаров А. П. — Москва: Солон-Пресс, 2019. — 163 с.
  7. Шрагина, Л. И. Творческое воображение: формирование и развитие: учебное пособие / Шрагина Л. И. — Москва: Солон-Пресс, 2019. — 203 с.
  8. Пчелкина, Е. Л. Маленькие секреты большой памяти: рабочая тетрадь по курсу «Развитие внимания и памяти методами эйдетики» (2 год обучения) / Пчелкина Е. Л. — Москва: Солон-Пресс, 2019. — 32 с.
  9. Кислов, А. В. Диагностика творческих способностей дошкольников и младших школьников: с комплектом карточек для тестирования / А. В. Кислов, Е. Л. Пчелкина. — 3-е изд., исправленное и дополненное. — Москва: Солон-Пресс, 2019. — 50 с.
  10. Петров, В. М. ТРИЗ. Теория решения изобретательских задач: уровень 1 / Владимир Петров. — Изд. 2-е, исправленное. — Москва: Солон-Пресс, 2019. — 255 с.

11. Зайниев, Г. А. От первичной идеи до массового продукта: создаем инкубатор идей / Г. А. Зайниев. — Москва: Солон-Пресс, 2018. — 276 с.
12. Кислов, А. В. Новые задачи для изучающих ТРИЗ: с методическим разбором хода решения / Кислов А. В., Пчелкина Е. Л. — Москва: КТК «Галактика», 2018. — 131 с.
13. Бубенцов, В. Ю. Эвроритм — «инструмент» творчества: методическое пособие по генерации инновационных идей / Бубенцов В. Ю., Бубенцов Н. В. — Москва: Солон-Пресс, 2018. — 67 с.
14. Глебов, И. Т. Методы технического творчества: учебное пособие / И. Т. Глебов. — Изд. 2-е, стереотипное. — Санкт-Петербург [и др.]: Лань, 2017. — 110 с.
15. Орлов, М. А. Блиц-ТРИЗ: мини-конспект по ключевым элементам ТРИЗ (Теории Изобретения Г. С. Альтшуллера) в формате Модерн ТРИЗ / Михаил Орлов. — Москва: Солон-Пресс, 2018. — 48 с.

### **Литература для родителей обучающихся:**

---

1. Пчелкина, Е. Л. Маленькие секреты большой памяти: рабочая тетрадь по курсу «Развитие внимания и памяти методами эйдетики» (1 год обучения) / Пчелкина Е. Л. — Москва: Солон-Пресс, 2019. — 43 с.
2. Пчелкина, Е. Л. Развитие творческого мышления. По ступенькам ТРИЗ: первая ступень: рабочая тетрадь / Пчелкина Е. Л.; [редактор А. В. Кислов]. — Москва: Солон-Пресс, 2019. — 48 с.
3. Петров, В. М. Приключения Алисы и Алика: практикум по развитию творческого мышления: тетрадь / Владимир Петров, Павел Амнуэль. — Москва: Солон-Пресс, 2019. — 131 с.
4. Пчелкина, Е. Л. Маленькие секреты большой памяти: методическое пособие по развитию образно-ассоциативного мышления и памяти методами эйдетики: (второй год обучения) / Е. Л. Пчелкина, А. В. Кислов. — Москва: Солон-Пресс, 2019. — 151 с.
5. Петров, В. М. Приключения Алисы и Алика: практикум по развитию творческого мышления: книга для детей / Владимир Петров, Павел Амнуэль. — Москва: Солон-Пресс, 2019. — 207 с.
6. Петров, В. М. Приключения Алисы и Алика: практикум по развитию творческого мышления: книга для родителей и педагогов / Владимир Петров, Павел Амнуэль. — Москва: Солон-Пресс, 2019. — 119 с.
7. Пчелкина, Е. Л. Развитие творческого мышления. По ступенькам ТРИЗ: первая ступень: методическое пособие с использованием рабочей тетради / Е. Л. Пчелкина. — 3-е изд., дополненное. — Москва: Солон-Пресс, 2019. — 187 с.

### **Интернет-источники:**

1. <https://pedportal.net>
2. <http://www.maam.ru>
3. <https://ru.pinterest.com>
4. <http://stranamasterov.ru>
5. <http://cyberleninka.ru>
6. <http://tehnologiya.ucoz.ru/>

**Входная диагностика**  
(педагогическое наблюдение)

Группа № \_\_\_\_\_ Программа «Академия нескучных наук»

| Ф.И.<br>обучающегося | Уровень   |                                  |              |                     |
|----------------------|-----------|----------------------------------|--------------|---------------------|
|                      | Мотивация | Наличие<br>базовой<br>подготовки | Социализация | Среднее<br>значение |
|                      |           |                                  |              |                     |
|                      |           |                                  |              |                     |
|                      |           |                                  |              |                     |
|                      |           |                                  |              |                     |
|                      |           |                                  |              |                     |
|                      |           |                                  |              |                     |
|                      |           |                                  |              |                     |

Дата: \_\_\_\_\_

Подпись педагога: \_\_\_\_\_

**Критерии уровневой оценки:** «Н» низкий, «С» средний, «В» высокий

Мотивация:

*низкий уровень* – не проявляет интерес к занятиям;

*средний уровень* – способен заниматься при постоянной эмоциональной поддержке педагога;

*высокий уровень* – испытывает постоянную потребность к занятиям без педагога.

Наличие базовой подготовки:

*низкий уровень* - почти или совсем не готов к освоению программы;

*средний уровень* - соответствует требованиям;

*высокий уровень* - имеет определенные начальные навыки к освоению программы.

Социализация:

*низкий уровень* - плохо адаптируется в коллективе, плохо идет на контакт;

*средний уровень* - соответствует в общении возрастным данным;

*высокий уровень* - активен в общении и со сверстниками и педагогом.

**Диагностика обучающихся по программе «Академия нескучных наук»**

**Тест «Вспомни 10 предметов»**

*Стимульный материал*

Карточка, на которой нарисовано 10 разных предметов, достаточно крупных и находящихся на некотором расстоянии друг от друга. Размер карточки не должен быть меньше стандартного альбомного листа.

*Инструкция*

Необходимо посмотреть внимательно на картинку, рассмотреть нарисованные предметы, хорошо их запомнить. Через некоторое время назвать предметы, которые были изображены на картинках.

*Проведение теста*

После инструкции детям дают на 2-3 минуты картинку. После того как дети рассмотрели предметы, карточки у них забирают, напоминая о том, что в конце занятия они должны будут вспомнить все нарисованные предметы. При воспроизведении, когда дети вспоминают, какие предметы были нарисованы, можно добавить: «Помнишь, задание о том, что их надо было хорошо запомнить?».

Количество правильно воспроизведенных предметов, а также число ошибок, допущенных ребенком, фиксируются. Ошибки в процессе воспроизведения не исправляются педагогом. Когда ребенок скажет, что больше он ничего не помнит, можно показать ему карточку, спросив, какие предметы он забыл назвать. Таким образом можно выявить способность ребенка к узнаванию. Обычно карточку предъявляют повторно только при плохом воспроизведении, если он может вспомнить не больше 1-3 предметов.

*Анализ результатов*

Нормой считается воспроизведение 6-8 предметов. Если ребенок не может вспомнить ни одного предмета либо вспоминает их неправильно, можно предположить наличие интеллектуального отклонения, однако только дальнейшее исследование покажет, связано ли оно с нарушением самой памяти либо с нарушением произвольной регуляции деятельности (особенно часто встречающейся у импульсивных детей, которые просто не могут сосредоточиться на задании).

## Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ – игры)

*Инструкция:* необходимо минимум материалов, основной акцент на рассуждениях и поиске идей для игры или задачи.

### 1. Игра «Волшебная палочка»

*Комментарий:* В ТРИЗ есть приёмы, которые помогают фантазировать и находить интересные идеи. Один из них — увеличение и уменьшение. Его суть в том, что надо мысленно представить, как какой-либо предмет или начинает становиться все больше и больше или наоборот уменьшаться. А для этого можно придумать волшебную палочку!

*Задание:* «У меня есть карандаш, давай представим, что он превратился в волшебную палочку. Теперь он может увеличить или уменьшить все, что захочешь. Что бы ты хотел увеличить или уменьшить?»

*Возможные варианты ответов:*

- Хочу уменьшить зиму и увеличить лето.
- Хочу увеличить выходные.
- Хочу увеличить капли дождя до размеров арбуза.

А теперь усложним эту игру дополнительными вопросами: «Зачем это увеличивать или уменьшать?»

Хочу увеличить конфету до размера холодильника, чтобы можно было отрезать куски ножом.

Пусть руки на время станут такими длинными, что можно будет достать с ветки яблоко, поздороваться с другом через форточку или достать с крыши мячик.

*Обсуждение:* что в этих идеях будет хорошего и удобного, а что плохого. Вместо карандаша вы можете использовать любую палочку, пусть она у вас станет волшебной!

### 2. Игра «Хорошо-плохо»

*Комментарий:* уметь находить и выявлять противоречия — важный навык, составляющий тризовское мышление, потому что именно с разрешения противоречий начинается изобретение и создание нового.

*Задание:* Первый участник называет явление или событие и говорит почему это хорошо, следующий продолжает, но объясняет, в каких случаях это может быть плохо, после чего первый начинает рассуждать о хороших сторонах последнего высказывания. Например, первый ребенок начинает: «Пойти гулять — это хорошо, потому что можно найти что-нибудь интересное». Второй ребенок продолжает: «Найти что-нибудь интересное — плохо, потому что это нельзя принести домой с улицы». Следующий ребенок говорит: «Если что-то интересное нельзя принести домой с улицы — это хорошо, потому что тогда можно найти что-нибудь интересное дома», и так далее.

### 3. Игра «Мешочек с сокровищами»

*Комментарий:* Одной из важных составляющих тризовского мышления является системное умение видеть предмет во всех его взаимосвязях, а это значит — его прошлое, настоящее и будущее. Эта игра научит понимать предметы в настоящем, осознавать, для чего они созданы, из чего состоят, к какому виду принадлежат.

*Задание:* В мешочек из непрозрачного материала сложено некоторое количество предметов или игрушек. Ребенок должен опустить руку в мешочек и ощупывая предмет вслух перечислить те свойства, которые подсказывают ему тактильные ощущения.

Желательно брать одновременно не более 5–6 предметов, изготовленных из разных материалов и не имеющих ярко выраженных частей, бывает, что вместо свойств ребёнок называет части, и ответ становится очевидным.

После того, как свойства определены и перечислены, необходимо подумать, что похоже на этот предмет. Например, если в мешочке лежит мыло, оно скользкое и холодное. Что еще бывает таким же? Можно придумывать свои сочетания, а, чтобы оживить игру, можно предложить ребёнку найти предмет с загаданным свойством (мокрое, тяжелое, шершавое и так далее).

#### **4. Игра «Не да, а нет!»**

*Комментарий:* Необходимость переключаться с одного способа работы на другой, с одной деятельности на другую, делают мышление ребенка динамичным, гибким, способным справляться с нестандартными, неожиданными задачами, развивают его творческое мышление. Для этого отлично подходит игра «Не да, а нет!».

*Задание:* В игре нужно отвечать на вопросы, которые обычно подразумевают положительный ответ, отрицательно:

- Машина всегда обгонит пешехода? Нет, если машина стоит на светофоре, пешеход её легко обгонит!
- Днём всегда светло? Нет, если погода плохая и на небе тучи, то даже днём будут сумерки.
- У всех деревьев есть листья? Нет, у ёлки — иголки.

*Дополнительно:* можно задать другие вопросы ребёнку и порассуждать вместе с ним, а если ребёнок не справился, можно рассказать, как по-разному устроен окружающий мир и обратить внимание на интересные вещи.

#### **5. Игра «Составь загадку»**

*Задание:* необходимо выбрать любой объект, про который нужно сочинить загадку, определить, какой этот объект и что есть на свете, на него похожее. Например, если в качестве объекта выбрана «игла», то на вопросы: «Объект какой? На что это похоже?», будут ответы: «Острая, похожа на стрелу, блестящая, похожа на ёлочную игрушку, скользкая, похожа на рыбку». Далее все слова соединяются с выражением «но не» и получаем загадку: «Острая, но не стрела, блестящая, но не ёлочная игрушка, скользкая, но не рыбка. Что это такое?»

#### **6. Игра «А что потом?»**

*Комментарий:* Эта игра может постепенно усложняться, в зависимости от интеллекта ребенка.

*Задание:* Первый ребенок называет начальное явление, а следующий продолжает цепочку последовательности в правильном порядке. Примеры.

- Сначала осень, а потом? — Зима, а потом? — Весна, а потом? — Лето.
- Сначала вторник, а потом? — Среда.
- Сначала вечер, а потом? — Ночь.
- Сначала завтрак, а потом? — Обед.
- Сначала глина, а потом? — Ваза, кирпич, скульптура.
- Сначала бревно, а потом? — Дом, бумага, шкаф.

**Примерный сценарий первого занятия для обучающихся  
по программе «Академия нескучных наук»**

**(по методике ТРИЗ)**

Задачи:

- активизировать логику мышления;
- стимулировать развитие воображения при решении творческих задач;
- учить видеть в целом его части;
- подвести к осознанному применению понятий «хорошо» и «плохо»;
- способствовать развитию кругозора и интереса к знаниям.

Ход занятия:

Педагог: Ребята, скажите, зачем вы пришли ко мне в студию? (Ответы детей)

Как вы думаете, для чего вам нужны знания? (Ответы детей)

Подумайте, что мы будем с вами изучать на занятиях? (Ответы детей)

Какими будут наши с вами занятия? (Ответы детей)

Хорошо, тогда мы с вами прямо сейчас начинаем учиться...

Проводится игра «Хорошо — плохо» (см. Приложение №3)

*Педагог:* А теперь я приглашаю вас в путешествие. Но это путешествие будет непростое и вас будут ждать разные испытания. Вы готовы отправиться в путь? Тогда отправляемся с вами в замок Наук к Нескучному Академику. И поможет вам в этом план карта.

*Первая остановка «Прояви внимательность»*

Игра-упражнение. (Дети выполняют задание)

*Вторая остановка «Исключи лишнее»*

Конверт с заданием «Вы можете идти дальше, если правильно ответите, какая картинка здесь лишняя и почему». (Дети выполняют задание)

*Третья остановка «Правильный выбор»*

Распутье – три дороги: алгоритмическая игра «Дорога к замку». (Дети выполняют задание)

*Педагог.* Наконец-то мы с вами пришли в замок Наук к Нескучному Академику. Ребята, обратите внимание, как называется замок «Академия нескучных наук»! А вот и сам Академик!

*Академик.* Приветствую вас, ребята. Я рад, что вы благополучно добрались ко мне в гости. Все препятствия позади. Я предлагаю немного поиграть со мной. Согласны? (Ответ детей)

*Академик задает умные вопросы и приглашает детей погостить у него в замке.*

*Педагог.* Ребята, вот и подошло к концу наше путешествие. Вам понравилось? (Ответы детей). Вы согласны теперь изучать разные науки! Я точно знаю – они вам очень пригодятся в жизни, ведь все науки распахивают двери в удивительный мир знаний! И еще они открывают удивительные тайны мироздания!

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 447200959609934981311677372486379060188671997366

Владелец Караульщикова Людмила Юрьевна

Действителен с 05.09.2024 по 05.09.2025