

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа № 100 имени Героя Советского Союза И.Н. Конева» город-
ского округа Самара

РАССМОТРЕНО

на заседании школь-
ного методического
объединения учителей
начальных классов

Руководитель МО

Ларионова И.Е.
Протокол № 1 от «26» авгу-
ста 2026 г.

ПРОВЕРЕНО

заместитель директора
по УВР

Сергеева Н.Н.
27.08.2026

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ «Шко-
ла № 100» г. о. Самара

Ильин К.Ю.
Приказ № 196-од от «27»
августа 2026 г.

**Ильин
Константин
Юрьевич**

Подписано цифровой подписью:
Ильин Константин Юрьевич
DN: cn=Ильин Константин
Юрьевич, o=МБОУ Школа № 100
г.о. Самара,
email=school100smr@mail.ru,
c=RU

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности
«Теория Решения Изобретательских Задач»
для обучающихся 1-4 классов

направление: Художественно-эстетическая, творческая деятельность

срок реализации: 4 года

Составитель: Сергеева Наталья Николаевна,
учитель начальных классов

Самара 2026 год

Рабочая программа курса внеурочной деятельности
«Теория Решения Изобретательских Задач (ТРИЗ)» для 1–4 -х классов

Пояснительная записка

Рабочая программа данного учебного курса внеурочной деятельности разработана в соответствии с требованиями:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказа Минпросвещения от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;

- СП 2.4.2.4283- 26;

СанПиН 1.2.3685-21;

- основной образовательной программы начального общего образования МБОУ «Школа № 100» г.о. Самара

Цель курса – создание воспитательной среды на основе национальных ценностей для формирования творческой личности, подготовленной к решению проблем в различных жизненных ситуациях.

Задачи курса:

- формировать нравственные и эстетические представления, целостную систему взглядов на мир, способность следовать нормам поведения в обществе под девизом «Не навреди!»
- формировать потребности в самопознании, саморазвитии младшего школьника через приобщение его к творчеству на занятиях ТРИЗ.
- создать условия для личностного развития младшего школьника через формирование творческого воображения и диалектического, системного, ассоциативного, творческого мышления младшего школьника.
- совершенствование навыков общения со сверстниками и коммуникативных умений;
- развитие навыков совместной деятельности со сверстниками, становление качеств, обеспечивающих успешность участия в коллективной деятельности;
- формирование культуры поведения в информационной среде.

Учебный курс предназначен для обучающихся 2–4-х классов; рассчитан на 1 час в неделю/34 часа в год в каждом классе. В 1 классе рассчитан на 1 час в неделю/33 часа в год.

Форма организации – кружок.

Личностные результаты освоения программы «Теория Решения Изобретательских Задач (ТРИЗ)»

Личностные результаты освоения программы характеризуют готовность обучающихся руководствоваться традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и должны отражать приобретение первоначального опыта деятельности обучающихся, в части:

1) гражданско-патриотического воспитания:

становление ценностного отношения к своей Родине – России;
понимание особой роли многонациональной России в современном мире;
осознание своей этнокультурной и российской гражданской идентичности, принадлежности к российскому народу, к своей национальной общности;
сопричастность к прошлому, настоящему и будущему своей страны и родного края;
проявление интереса к истории и многонациональной культуре своей страны, уважения к своему и другим народам;
первоначальные представления о человеке как члене общества, осознание прав и ответственности человека как члена общества;

2) духовно-нравственного воспитания:

проявление культуры общения, уважительного отношения к людям, их взглядам, признанию их индивидуальности;
принятие существующих в обществе нравственно-этических норм поведения и правил межличностных отношений, которые строятся на проявлении гуманизма, сопереживания, уважения и доброжелательности;
применение правил совместной деятельности, проявление способности договариваться, неприятие любых форм поведения, направленных на причинение физического и морального вреда другим людям;

3) эстетического воспитания:

понимание особой роли России в развитии общемировой художественной культуры, проявление уважительного отношения, восприимчивости и интереса к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов;
использование полученных знаний в продуктивной и преобразующей деятельности, в разных видах художественной деятельности.

• 4) физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:

соблюдение правил организации здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни; выполнение правил безопасного поведения в окружающей среде (в том числе информационной);
приобретение опыта эмоционального отношения к среде обитания, бережное отношение к

физическому и психическому здоровью;

5) трудового воспитания:

осознание ценности трудовой деятельности в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям;

6) экологического воспитания:

осознание роли человека в природе и обществе, принятие экологических норм поведения, бережного отношения к природе, неприятие действий, приносящих вред природе;

7) ценности научного познания:

осознание ценности познания для развития человека, необходимости самообразования и саморазвития;

проявление познавательного интереса, активности, инициативности, любознательности и самостоятельности в расширении своих знаний, в том числе с использованием различных информационных средств.

Метапредметные результаты

1) базовые логические действия:

- сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;
- объединять части объекта (объекты) по определенному признаку;
- определять существенный признак для классификации, классифицировать предложенные объекты;
- находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;
- выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма;

- устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы;

2) базовые исследовательские действия:

- определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогическим работником вопросов;
- с помощью педагогического работника формулировать цель, планировать изменения объекта, ситуации;
- сравнивать несколько вариантов решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);
- проводить по предложенному плану опыт, несложное исследование по установлению особенностей объекта изучения и связей между объектами (часть – целое, причина – следствие);
- формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведенного наблюдения (опыта, измерения, классификации, сравнения, исследования);
- прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях;

3) работа с информацией:

- выбирать источник получения информации;
- согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;
- распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного педагогическим работником способа ее проверки;
- соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, - родителей (законных представителей);
- анализировать и создавать текстовую, видео-, графическую, звуковую информацию в соответствии с учебной задачей;
- самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации.

Овладение универсальными учебными коммуникативными действиями:

1) общение:

- воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;
- проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;

- признавать возможность существования разных точек зрения;
- корректно и аргументировано высказывать свое мнение;
- строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;
- создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование);
- готовить небольшие публичные выступления;
- подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления;

2) совместная деятельность:

- формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учетом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;
- принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по ее достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться;
- ответственно выполнять свою часть работы;
- оценивать свой вклад в общий результат;
- выполнять совместные проектные задания с опорой на предложенные образцы.

Овладение универсальными учебными регулятивными действиями:

1) самоорганизация:

- планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;
- выстраивать последовательность выбранных действий;

2) самоконтроль:

- устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;
- корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

Овладение универсальными учебными предметными действиями:

- 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).
- 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;
- определять причины явлений, событий, делать выводы на основе обобщения знаний;
- создавать модели объекта, используя метод «Моделирования Маленькими Человечками» объекта и представлять его в знаково-символической форме;
- представлять информацию в виде таблицы, схемы, в том числе ИКТ.
- самостоятельно предполагать, какая информация нужна для решения изобретательской задачи;
- 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;
- использовать полученную информацию на занятиях ТРИЗ в проектной деятельности под руководством учителя-консультанта.

Содержание программы «Теория Решения Изобретательских Задач (ТРИЗ)»

Содержание программы первого года обучения

Развитие творческого воображения (33 часа)

Вводное занятие (1 час)

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 (9 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. [4]

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 (11 часов)

Приёмы создания фантастического предмета из обычного: «Оживление»,

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

Проверка знаний и умений учащихся 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 программы второго года обучения

Грамматика фантазии (34 часа)

Вводное занятие (1 час)

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

Алгоритм создания 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 (11 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. [6]

Практическая и игровая деятельность:

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

Закрепление и подведение итогов

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

Практическая и игровая деятельность:

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

Содержание программы третьего года обучения

Развитие системного мышления (34 часа)

Вводное занятие (1 час)

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 (6 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. [4]

Работа над понятиями «системный оператор», «волшебный экран», «девятиэкранка», «система», «надсистема», «подсистема», «функция», «прошлые системы», «будущие 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 Кощея Бессмертного»;
- досуг «Как создаётся книга?»

Морфологический анализ (4 часов)

Морфологический анализ, морфологический ящик - способы, как получать разнообразные варианты объектов. Фантазирование несуществующих в реальности объектов. Придумывание новых игр с помощью приёма «Морфологический анализ». [4]

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. [7]

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» (5 часов)

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. [4]

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

Подведение итогов обучения. Проверка знаний и умений учащихся.

Практическая и игровая деятельность:

- конкурс «И тут появился изобретатель».

Знать – понимать:

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

Содержание программы четвёртого года обучения

Диалектическая составляющая мышления (34 часа)

Вводное занятие (1час)

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 (19 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 ИЗ с 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», «Перевёртыши»;
- сочинение «Вредных советов»;
- Путешествие в Город «Противоречий»;

Приёмы разрешения противоречий (14 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

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

Практическая и игровая деятельность:

- праздник «Одиссея разума».

Тематическое планирование первого года обучения

№	Форма	ЦОР/ЭОР	Дата
Кол- проведения занятия	во часов		
Тема занятия			
пп./			
п			
1	Вводное занятие	Викторина	1
		http://ratriz.ru/triz -v-obrazovanii-2021	
2	Упражнения на развитие творческого воображения (9 часов)		
	Понятие о	http://ratriz.ru/triz	
	конкурс «Мой	4	
	фантазировании	-v-obrazovanii-2021	
	любимый	https://trizway.co	
	сказочный герой»	https://trizway.co	
	Чудесные превращения	подвижные игры	3
		«Волшебная	m/content/Fan_1.pdf
		поляна», «Мир	https://nsportal.ru/nachalnaya-
		вокруг»	https://nsportal.ru/nachalnaya-
	Что на что похоже?	экскурсия в	2
		shkola/materialy-	
		природу «На что	dlya-
		похожи облака?»	roditelei/2015/01/ 14/kopilka-igr-i-treningov-sispolzovaniem
3	Путешествие по фантастическим городам, странам, планетам (12 часов)		

игра: «Волшебные 2

«Кляксоград»	кляксы.		-v-obrazovanii-2021
В стране Вообразили	игры «Поиграем с точкой», «Дорисуй картинку»	2	https://trizway.com/content/Fan_1.pdf
Мы приехали в город «Рукоград»	Игра «Обведи ладонь и оживи её»	2	https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-dlya-roditelei/2015/01/14/kopilka-igr-i-treningov-s-ispolzovaniem
«Бумажный» город.	аппликация	2	
Газетный зоопарк	«Газетный зоопарк»		

[14/kopilka-igr-i-](#)

[treningov-s-](#)

Страна добрых глупостей – «Оксюморония».

игры: «Рисует компьютер», «Механический робот», «Фоторобот», «Сказочный инопланетянин»

[ispolzovaniem](#)

Путешествие на «Мыльную планету»

конкурс «Мыльные пузыри»

<http://ratriz.ru/triz-v-obrazovanii-2021>

https://trizway.com/content/Fan_1.pdf

4 Упражнения на использование приёмов фантазирования через изобразительную деятельность (11 часов)

Приём «Оживление»,

- конкурс рисунков 2

<http://ratriz.ru/triz>

приём «Наоборот».	на тему		-v-obrazovanii-2021
Приём «Увеличить-уменьшить», приём «Раздробление – Объединение»	«Волшебные очки», «Использование предметов», «Винегрет», «Фантастический образ», «Неоконченные рассказы»;	2	https://trizway.com/content/Fan_1.pdf
Приём «Изменение закона природы», приём «Внести внутрь – вынести наружу»	«Фантастический образ», «Неоконченные рассказы»;	2	https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-dlya-roditelei/2015/01/14/kopilka-igr-i-treningov-s-ispolzovaniem
Приём «Универсализирование»	- рисование «следами» фантастического предмета	2	

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

- подвижные игры;
индивидуальные,
групповые
презентации
фантастических
предметов, нарисованных в
альбомах или на
ватмане;
- индивидуальные,

		групповые презентации фантастических историй, записанных при помощи пиктограмм.			
5	Закрепление и подведение итогов	- конкурс рисунков, поделок, моделей, макетов по теме: «Развитие Творческого воображения»; - оформление выставки работ; - конкурс «Сто фантазий в голове».	3		
	Итого		33		

Тематическое планирование второго года обучения

№	Тема занятия	Форма проведения занятия	Кол-во часов	ЦОР/ЭОР	Дата
1	Вводное занятие	викторина	1	http://ratriz.ru/triz -v-obrazovanii-2021	
2	Приёмы фантазирования Джанни Родари (22 часа)				
	Приём «Фантастическая гипотеза».	- викторина «Угадай сказку»;	2	http://ratriz.ru/triz -v-obrazovanii-2021	
	Приём «Круги по воде».	- подвижные игры;	2		
	Приём «Бином фантазии».	- изготовление книжки-самodelки по придуманному комиксу;	2	https://trizway.com/content/Fan_1.pdf	
	Приём «Фантастический префикс».		2	https://nsportal.ru/	

Приём «Творческая ошибка».	- индивидуальные и групповые презентации	2	shkola/materialy-dlya-roditelei/2015/01/14/kopilka-igr-i-treningov-s-ispolzovaniem
Приём «Завиральные истории».	сочинённых сказок;	2	https://vio.uchim.info/Vio_35/cd_site/articles/art_3_7.htm
Приём «Знакомые незнакомцы».		2	https://vio.uchim.info/Vio_35/cd_site/articles/art_3_7.htm
Сказки «наизнанку».		2	https://vio.uchim.info/Vio_35/cd_site/articles/art_3_7.htm
Приём «Что было потом?».		2	
Приём «Салат из сказок».		2	
Приём «Смешные истории».		2	
3 Упражнения по РТВ, основанные на главных понятиях ТРИЗ (11 часов)			
	- игры «Представь себя на месте ...»,	2	http://ratriz.ru/triz-v-obrazovanii-2021
Приём «эмпатия» (Личностная аналогия).	«Если я был бы маленький-		https://trizway.co



маленький ...»,

[m/content/Fan_1.](https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-dlya-roditelei/2015/01/)

«Рыбка в

[pdf](#)

аквариуме»;

[https://nsportal.ru/](https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-dlya-roditelei/2015/01/)

Приём «Метод
фокальных объектов

- подвижная игра
«Невпопад: Кто?

4

[nachalnaya-shkola/materialy-dlya-roditelei/2015/01/](https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-dlya-roditelei/2015/01/)

(МФО)»

Что делает?»;

- работа в группах.

Задание: используя приём МФО, придумать и изготовить модель из подручных средств...

Приём «Кит-Кот».

- игра – пантомима 2 «Покажи слова, схожие по звучанию»

- сочинение сказки по приёму «Кит-Кот».

- конкурс «Планета сказок»;

4	Закрепление и подведение итогов	- подготовка и показ спектакля по мотивам лучшей сказки конкурса «Планета сказок»; - письменный контроль	3	http://ratriz.ru/triz-v-obrazovanii-2021	
	Итого		34		

Тематическое планирование третьего года обучения

№ пп./п	Тема занятия	Форма проведения занятия	Кол-во часов	ЦОР/ЭОР	Дата
1	Вводное занятие	Викторина	1	http://ratriz.ru/triz-v-obrazovanii-2021	
2	Системное мышление (6 часов)				
	Системный оператор	- игры «Найди общее», «Зеркало», «Движение по системному лифту», «Исключи лишнее», «Найди способ применения»,	3	http://ratriz.ru/triz-v-obrazovanii-2021	
	Системный оператор «Девятиэкранка»		3	https://trizway.com/content/Fan_1.pdf https://nsportal.ru/	

		«Другими словами», «Укажи системное свойство», «Найди систему, подсистему, надсистему»; - сочинение сказочных историй на тему: «Баба-Яга будущего», «Детство Кощея Бессмертного»;		nachalnaya-shkola/materialy-dlya-roditelei/2015/01/14/kopilka-igr-i-treningov-s-ispolzovaniem	
3	Морфологический анализ (4 часа)				
	Приёмы «Морфологический анализ», «Морфологический ящик»	- игра-рисование «Превращалки»; - соревнование-эстафета «Кто быстрее превратит зайца в лису»; - работа в группах «Фоторобот»; - сочинение сказок;	2	http://ratriz.ru/triz-v-obrazovanii-2021 https://trizway.com/content/Fan_1.pdf https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-dlya-roditelei/2015/01/14/kopilka-igr-i-treningov-s-ispolzovaniem	
	Проект «Школьный кабинет будущего»	проект	2		
4	Страна Загадок (15 часов)				
	Город «Самых Простых Загадок»	- 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	2	http://ratriz.ru/triz-v-obrazovanii-2021	
	Город «Пяти Чувств»		2	https://trizway.com/content/Fan_1.pdf	
	Город «Похожестей и Непохожестей»		2		
	Город «Загадочных Мест»		2	https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-dlya-roditelei/2015/01/14/kopilka-igr-i-treningov-s-ispolzovaniem	
	Город «Загадочных Дел»		2		
	«Загадочная школа»		2		

		ассоциативная цепочка»;			
	Проект «Как легко запомнить словарные слова»	проект	3		
5	Метод «Моделирование Маленькими Человечками (ММЧ)»(3 часа)				
	ММЧ. Моделирование предметов.	- моделирование предметов с помощью ММЧ на	3	http://ratriz.ru/triz -v-obrazovanii- 2021	

	карточках или рисунком; - игры « ММЧ стакана воды, в которой растворили гуашь», « ММЧ кастрюли, в которой кипит суп» и т.д.		
	6	Метод «Чёрный ящик» (5 часа)	
	Игра «Да-Нетка»	- угадывание	3
		сказочного героя с помощью игры «Да-нетка».	
	Закрепление и подведение итогов	- письменный контроль; - творческая работа.	2
	Итого		34

Тематическое планирование четвёртого года обучения

https://trizway.com/content/Fan_1.pdf

<http://ratriz.ru/triz -v-obrazovanii- 2021>

https://trizway.com/content/Fan_1.pdf

<https://nsportal.ru/ nachalnaya-shkola/materialy-dlya-roditelei/2015/01/ 14/kopilka-igr-i-treningov-sispol-zovaniem>



№ пп./ п	Тема занятия	Форма проведения занятия	Кол-во часов	ЦОР/ЭОР	Дата
1	Вводное занятие	- угадывание сказочного героя с помощью игры «Да-нетка»; - моделирование предметов с помощью ММЧ на	1	http://ratriz.ru/triz-v-obrazovanii-2021	

карточках или рисунком.

2 Диалектическая составляющая мышления (19 часов)

Родословная предметов - подвижные игры;	3	http://ratriz.ru/triz-v-obrazovanii-2021
Метод проб и ошибок - аукцион (МПиО) «Назначение предмета»;	2	https://trizway.com/content/Fan_1.pdf
Игра «Хорошо-Плохо» - игра «Хорошо-Путешествие в Город Плохо»;	2	https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-dlya-roditelei/2015/01/14/kopilka-igr-i-treningov-s-ispolzovaniem
«Противоречий» - игры «Наоборот», Принципы разрешения «Перевертыши»;	2	
противоречий - сочинение	2	
Изобретательская задача «Вредных (ИЗ). ИЗ в сказках. советов»;	2	
Идеальный Конечный -Путешествие в Результат (ИКР)». Город «Противоречий»;	2	
Вещественно-полевые	2	
Ресурсы (ВПр)». - творческая работа.	2	
Алгоритм Решения Изобретательских Задач	2	

(АРИЗ)		
3 Приёмы разрешения противоречий (14 часов)		
Приём «Инверсия». Решение - решение ИЗ	2	http://ratriz.ru/triz
ИЗ. на изученные		-v-obrazovanii-
приёмы		2021

Приём «Фазовый переход».	разрешения	2	
Решение ИЗ.	противоречий		https://trizway.com/content/Fan_1.
	;4		
Приём «Переход в другое состояние».	- подвижные	2	pdf
	игры;		https://nsportal.ru/
Приём «Заранее подложенной подушки», приём «Проскока».	- творческая работа.	2	nachalnaya-shkola/materialy-dlya-roditelei/2015/01/14/kopilka-igr-i-
Решение ИЗ.			
Приём «Матрёшка», приём		2	treningov-s-
«Дробление-объединение».			
ispolzovaniem			

	Решение ИЗ.			
	Приём «Обратить вред в пользу».	Решение ИЗ.	2	
	Закрепление и подведение итогов	- письменный контроль;	2	
		- праздник		
		«Одиссея разума»		
	Итого		34	http://ratriz.ru/triz -v-obrazovanii-
				2021

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Список литературы для учителя

1. Абатянова Л.А., Иванова Т.А.. Развитие мышления и познавательных способностей младших школьников конспекты занятий, упражнения и задания. – Волгоград: Учитель, 2010. – 87 с.
2. Гин С.И. Мир фантазии: Методическое пособие для учителей начальной школы. Библиотека учителя начальной школы.- М.: Вита-Пресс, 2001.-128 с.
3. Димитрова Т.В. Сто фантазий в голове. Самара, 1996. – 131 с.
4. Нестеренко А.А. «Кит и кот»// ТРИЗ № 2.2.91.с 60.
5. Нестеренко А.А. Страна загадок. Петрозаводск, 1994.
6. Родари, Джанни Грамматика фантазии/ Джанни Родари; пер. с итал. Ю.А. Добровольской. - М.: Самокат, 2011. – 240 с.

Список литературы для обучающихся

1. Кислов А.В. Развивающие рассказы для дошкольников и младших школьников «Приключения в мире идей школьника Микки и его друзей». – СПб: Речь, 2008. – 128 с., илл.
2. Некрасов А. Приключения Капитана Врунгеля. М.: НПО «Геолит», 1992. – 191с.
3. Распэ Э. Приключения барона Мюнхаузена. М, Дом, 1992. – 104 с.
4. Родари Джанни Грамматика фантазии: Введение в искусство придумывания историй. М.: Прогресс, 1978.
5. Шустерман З. Г. Новые приключения Колобка, или Наука думать для больших и маленьких. М.: Прогресс, 1993.
6. Шустерман М.Н. Шустерман З. Г. Новые приключения Колобка, или Развитие талантливого мышления ребёнка. – СПб.: Речь, 2006. – 208 с.

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

«ТРИЗ в образовании» – 2021/РА ТРИЗ <http://ratriz.ru/triz-v-obrazovanii-2021>

Сборник заданий по технологии «ТРИЗ» <https://infourok.ru/sbornik-zadaniya-po-tehnologii-triz-5586514.html>

Копилка игр и тренингов с использованием элементов ТРИЗ и РТВ для младших школьников <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-dlya-roditelei/2015/01/14/kopilka-igr-i-treningov-s-ispolzovaniem>

А.Гин ТРИЗ- педагогика http://ds383samara.ru/images/ТРИЗ/Gin_A_A_Triz-pedagogika_uchim_kreativno_myslit_-2016_-97_s.pdf

С.И. Гин Мир фантазии https://trizway.com/content/Fan_1.pdf

Решение сказочных и реальных изобретательских задач в начальной школе https://vio.uchim.info/Vio_35/cd_site/articles/art_3_7.htm

Из опыта работы "ТРИЗ-педагогика в начальной школе" <https://infourok.ru/iz-opita-raboti->

trizpedagogika-v-nachalnoy-shkole-1503878.html

Книги и игры по ТРИЗ https://drive.google.com/drive/folders/1pAUD3BOdT-Kc_Mddl4NKj2foHzpsY3UY

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Набор рабочих листов, дидактические игры, альбомы, фломастеры, цветные карандаши, пластилин, цветная бумага, цветной картон, клей, ножницы.

ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ЛАБОРАТОРНЫХ, ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ, ДЕМОНСТРАЦИЙ

Ноутбук, мультимедийный проектор, демонстрационный материал