**Цель:**

* **показать педагогам возможность использования дидактических игр с элементами ТРИЗ-технологии при изучении сказок.**

**Задачи:
1. передача опыта путем прямого и комментированного показа использования дидактических игр с элементами ТРИЗ-технологии при изучении сказок;**

**2. совместная отработка методических приемов использования дидактических игр с элементами ТРИЗ-технологии при изучении сказок.**

Добрый день, уважаемые педагоги! Я очень рада, что вы решили принять участие в нашем мероприятии.

Сегодня очень хороший, солнечный день. В нашем зале тоже солнышко, но пока без лучиков. Надеюсь, что в завершении мероприятия оно засияет.

**А начать наше мероприятие хочется словами:«Дошкольный возраст уникален, ибо как сформируется ребенок, такова будет и его жизнь, именно поэтому важно не упустить этот период для раскрытия творческого потенциала каждого ребенка»**

В дошкольном возрасте у детей бурно развивается воображение, которое ярко обнаруживает себя в игре и при восприятии художественных произведений. Особенно детям дошкольного возраста нравятся сказки. Сказка занимает настолько прочное место в жизни ребёнка, что некоторые исследователи называют дошкольный возраст «возрастом сказок».

Сказка способствует формированию у детей нравственных понятий, ведь почти все дети отождествляют себя с положительными героями, а сказка каждый раз показывает, что хорошим быть лучше, чем плохим, что надо стремиться делать добро людям.

Сказка играет большую роль в эстетическом развитии детей дошкольного возраста, без которого немыслимо благородство души, чуткость к чужому горю, страданию. Благодаря сказке, дети познают мир не только умом, но и сердцем, и не только познают, но и откликаются на события и явления окружающего мира, выражают своё отношению к добру и злу.

Сказка учит детей мечтать, подчёркивать главное, индивидуальное в образе, обобщать существенные признаки, усиливает мыслительную деятельность. Сказочный вымысел всегда педагогичен. Он используется как средство воспитания лучших человеческих качеств. Сказка обогащает внутренний мир детей.

А для того, чтобы работа в этом направлении стала более эффективной, я использую дидактические игры.

**ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ**

Сейчас я предлагаю вам рассмотреть **сказки через дидактические игры с элементами ТРИЗ -технологии**. Это не только полезно, но еще и очень интересно. Но сначала разделимся на две группы. Спасибо.

Ну а теперь начнем наше путешествие на **сказочном поезде** с героями одной известной сказки. **А какой отгадайте.**

**ЗАГАДКА:**

В этом доме без забот
Жили звери, только вот,
Медведь к ним пришел потом,
Поломал звериный дом.

Сейчас я хочу вам показать, какие ТРИЗ- игры можно использовать при изучении

сказки «Теремок», а также и при изучении любой другой сказки.

**Первая игра называется «Сказочный поезд»**

**** ****

**Цель этой игры:** 1) развивать умения находить лишнее;

 2) развивать память, логическое мышление, речь;

 3) учить выстраивать линию развития сюжета знакомой сказки, делать несложные умозаключения.

**Задание для 1 группы:** Все ли пассажиры этого сказочного поезда являются героями этой сказки?

**Задание для 2 группы:** Расставьте сюжетные картинки к сказке в правильной последовательности.

Попробуйте представить себя в роли детей и выполните эти задания.

Героев сказки мы повторили.

**И следующая игра «Цепочка ассоциаций»**

****

Эта игра развивает речь дошкольников, мышление, внимание.

**Вариант 1:**Воспитатель предлагает детям ассоциацию из слов, а дети продумывают к какому сказочному герою подходит это описание. Попробуем. Участники мастер-класса отгадывают героев, а ведущий показывает картинки с их изображением .

1. Рыжая плутовка хитрая да ловкая (лиса)
2. Злой и страшный серый зверь,

Водится в лесу теперь,
Но он бедный и голодный,
Хоть страшный и проворный... (волк)

1. Большой и мохнатый, неуклюжий, косолапый (медведь)
2. Зверь ушастый, летом серый,
А зимою снежно-белый.

Боится волка и лису. (заяц)

1. Скользкая, мокрая, зеленая квакушка, выпуклые глазки, кривые лапки (лягушка)
2. Малышка в серой шубке, с длинным хвостом и остренькими зубками. (мышь)

**Может быть и другой вариант : Опиши этого героя (какой он?).**

Ведущий показывает картинку с изображением сказочного героя, а участники характеризуют его.

В продолжение этой темы можно использовать и другую игру. Ведь герои **сказок** обладают различными чертами характера. А выявить их нам помогает **игра «Черное-белое»**

**** ****

Ведущий раздает участникам картинки с изображением сказочных персонажей и дает время подумать, какими качествами обладает этот герой. Потом поднимает карточку с изображением белого домика, и они называют положительные качества сказочных героев (по очереди), затем поднимает карточку с изображением черного домика и участники перечисляют их отрицательные качества.

**НАПРИМЕР,**

**Как вы думаете, что дети могут сказать про этих героев?**

1 группа -лиса , мышка, волк

2 группа –медведь, заяц, лягушка

Усвоить *«противоположные значения»*  помогает **игра «Волшебный мяч» .** Я назову вам слово и кину мяч, а вы – антоним этого слова и вернете мяч мне.

Можно использовать **игру «Исправь ошибку сказочника».**

Я произношу предложение, в котором сопоставляются два предмета *(объекта)*. Вам необходимо исправить ошибку, предложив два правильных варианта суждения. Например: «Внучка маленькая, а бабушка старенькая .В первой части сравнения сказано о росте, а во второй части – о возрасте.

Как же будет правильно? (внучка маленькая, а бабушка большая или внучка юная, а бабушка старенькая»)

Проверим ваши способности. Я читаю выражение, а вы исправляете ошибки.

•1 группа-Лиса хитрая, а Колобок жёлтый;

2 группа- Гулливер высокий, а Дюймовочка маленькая;

1 группа- Заяц серый, а петушок смелый;

2 группа- Дюймовочка лёгкая, а ласточка большая и т. п.

В работе со сказками вы можете использовать **игру «Да-нет-ка».**

 **Цель этой игры-** учить находить задуманный предмет, отсекая лишние признаки. Воспитатель (а может и старший дошкольник) загадывает какой-то предмет, а дети с помощью наводящих вопросов отгадывают этот предмет. Ответ на вопрос может быть только да или нет. Если нельзя ответить да или нет, то вопрос перефразируется. Лишние предметы постепенно убираются.

**Попробуем.** Посмотрите на таблицу, там изображения героев сказки. Сегодня мы поиграем с одним из этих героев. Отгадайте с каким? Вы задаете мне вопросы, на которые я могу ответить только да или нет.

Начнем (по очереди).



Этот сказочный герой предлагает вам поиграть в другую **игру «Вертолина»**

**Цель игры:** расширять и активизировать словарный запас детей, закреплять знание сказок.

Герои сказки «Теремок» встречаются и в других сказках.

На плотных цветных листах картона приклеиваются иллюстрации из сказок, в которых встречаются герои сказки «Теремок». Листы картона соединяются между собой. Количество их может быть разным.



Я зачитываю отрывки из сказок или загадываю загадки, вы отгадываете название сказок.

Ну, что, поиграем?

Я начну, а вы кончайте,

На загадки отвечайте.

1. Группа

В гости к бабушке пошла,

      Пирожки её понесла.

      Серый волк за ней следил,

      Обманул и проглотил. ( «Красная шапочка»)

1. Группа

Летела стрела и попала на болото,

А в этом болоте поймал ее кто-то.

Кто распростился с зеленой кожей?

Сделался мигом красивой-пригожей. (Царевна-лягушка)

1. Группа

Рыжая плутовка, хитрая, да ловкая

К дому подошла- обманула петуха.

Унесла его в темные леса,

За высокие горы, за быстрые реки. (Петушок-золотой гребешок)

1. Группа

В лес с подружками пошла,
Ягоды, грибы нашла,
От подружек отделилась,
В чаще леса заблудилась.
Дом увидела – вошла,
Там поела, спать легла.
И не ведала о том,
Что медведи жили в нём. (Три медведя)

1. Группа

Эта девочка – малышка

      В большой лилии спала.

     Её ночью злая жаба

      К себе в болото унесла? ( «Дюймовочка»)

1. Группа

Был он весел, был он смел
И в пути он песню пел.
А когда малыш в лесу
Встретил рыжую лису,
От нее уйти не смог.
Что за сказка? (Колобок)

Все сказки угадали, вертолину выкладываем на стол. В середину ставим юлу. Крутим по очереди и называем героев той сказки, на которую показала стрелка.

Очень интересна для детей дошкольного возраста **игра «Загадочные круги».**

**Цель игры:** закреплять знание текстов знако­мых сказок, учить изменять текст сказки в зависимости от введения новых объектов;развивать интерес, мышление, воображение, речь.

Начинать играть можно уже с детьми 4 года жизни. Для работы с детьми четвертого года жизни целесообразно брать только два круга разного диаметра с 4 секторами на каждом. В работе с детьми пятого года жизни ис­пользуют два-три круга (4-6 секторов на каждом).Дети седьмого года жизни вполне справляются с заданиями, в которых ис­пользуются три-четыре круга с 6-8 секторами на каждом. Работу целесообразно проводить вне занятий в качестве игровых упражнений (индивидуально или с подгруппами детей). На сектора прикрепляются иллюстрации сюжетов сказок, героев, сказочных предметов, мест действия.

Работа состоит из двух час­тей: 1) уточнение имеющихся знаний в оп­ределенных областях (реальное задание - РЗ);

 2) упражнения на развитие воображе­ния (фантастическое задание - ФЗ).

**Рассмотрим несколько вариантов.**

**Вариант 1:**здесь кругов только два. На них по 6 секторов. На первом изображены герои сказки «Теремок», а на другом- иллюстрации из других сказок, в которых тоже встречаются эти герои. Это вариант для средней группы.


**Вариант 2:** а здесь уже три круга по 6 секторов на каждом. На первом изображены герои сказки «Теремок», на втором- иллюстрации из других сказок, где встречаются эти герои, на третьем - предметы, которые могут принадлежать этим героям. Это вариант для старшей - подготовительной групп.



**Реальное задание:** *в первом варианте* -в какой сказке встречается этот герой?

 *во втором варианте*- в какой сказке встречается этот герой и какой предмет ему принадлежит?

**Фантастическое задание: раскручиваем круги и смотрим, что оказалось под стрелкой. В сказку «….» попал новый сказочный герой. Измените сюжет сказки. Посовещайтесь несколько минут.**

*Работа в группах.*

Посмотрим, какую сказку придумали вы (рассказывает 1 группа, потом 2 группа).

Нельзя не отметить универсальность игрового пособия: используя лишь несколько кругов, можно получить разные варианты игры. Карточки легко снимаются и меняются.

Очень увлекает детей ТРИЗ- **игра «Чудо-яблонька»**

Она формирует у детей самостоятельность и творческое воображение при придумывании решений проблемных сказочных ситуаций, опираясь на «таблицу признаков» объектов.

Многие герои сказки «Теремок» встречаются и в других сказках, например «Колобок». Колобок бежит по лесу и встречается с разными героями. Но на пути видит яблоньку, на ней чудо- яблочки с признаками. Дети обсуждают, какой колобок по этим признакам (цвет, влажность, температура, форма, размер, рельеф, части).



Давайте вспомним какой Колобок **( описываем по этим признакам**).

* А как закончилась сказка «Колобок»? Почему?

-А вот волшебные яблочки  **помогут Колобку защититься от зверей**!

Далее придумываются фантастические варианты по «спасению **Колобка**».

Каким он может быть по «рельефу», чтобы его не съели (  колючим, липким и т. д.)

\* по цвету,

\* по «влажности»,

\* по признаку «части» ,

\* по «размеру»  и т.д.

Также можно спасать и других сказочных героев (репка, аленький цветочек, золотая рыбка, козляток и т.д.)

Дети любят сказки о животных. Кот, петух, заяц, лиса, волк, медведь наиболее знакомые детям животные. Своим содержанием сказки дают детям знания о природе, животных. Дети узнают об образе жизни животных, об их повадках, о том, какие черты присущи тому или иному зверю. Ведь многие интересные особенности поведения животных, произрастания растений, суть некоторых явлений неживой природы, недоступны для наблюдения и здесь на помощь приходит сказка. Детям старшего дошкольного возраста можно рассказать об особенностях жизни животных в природных условиях, о том, как они устраивают свои жилища, заботятся о своих детёнышах, добывают пищу. Также можно объяснить значение животного в природе.

А сделать это лучше с помощью метода системный оператор. Метод системного оператора (а по- другому, **«Чудесный экран»)** позволяет посмотреть историю создания предмета, разложить предмет по деталям, а так же заглянуть в будущее предмета.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **6.Частью чего объект являлся в прошлом?**  | **4.Частью чего объект является?**  | **5.Где используется****объект?**  |
| **1.Из чего сделан объект?**  | **Объект** **Свойства****Функции**  | **2.Для чего может быть использован объект?**  |
| **7.Из каких частей объект состоял в прошлом?**  | **3.Из каких частей объект состоит?**  | **8.Каким может быть объект?**  |

**Цель игры:** [развивать](http://50ds.ru/psiholog/3062-kak-razvivat-poznavatelnuyu-aktivnost-detey-doshkolnogo-vozrasta.html) системное мышление, формировать [познавательный интерес](http://50ds.ru/psiholog/7698-razvivaem-poznavatelnyy-interes--konspekty-zanyatiy-po-femp-s-ispolzovaniem-blokov-denesha.html) к окружающему миру.

На одном из занятий мы сочиняли с детьми сказку про занимательную книжку, а перед этим мы, используя игру «Чудесный экран», узнали, как они появляются и какими бывают. Посмотрите, как мы это делали (слушатели вовлекаются в игру), **используя презентацию.**

**ТЕМА: «Книга»**

**Задачи:**

* формировать [познавательный интерес](http://50ds.ru/psiholog/7698-razvivaem-poznavatelnyy-interes--konspekty-zanyatiy-po-femp-s-ispolzovaniem-blokov-denesha.html) к окружающему миру;
* [закрепить](http://50ds.ru/logoped/1980-igra-pomogi-natashe-razlozhit-veshchi-po-mestam--zakrepit-ponimanie-i-upotreblenie-glagolov.html) знания детей о строении книги, о видах книг, о значении в жизни человека;
* учить образовывать слова с помощью суффиксов –(е) чк;
* продолжать учить ориентироваться на плоскости: вверх, вниз, вправо, влево.

**Оборудование и материалы:**

* компьютер, проектор, экран;
* презентация слайдов “ Книга”;
* игрушка КНИГА.

**Организация деятельности:**

**Воспитатель:** В нашем волшебном домике кто-то поселился. Отгадайте загадку и узнаете кто это.

***Слайд 4***

**Хоть не шляпа, а с полями, не цветок, а с корешком,
Разговаривает с нами терпеливым языком.**

*Воспитатель показывает КНИГУ. Подходит с ней к каждому ребёнку и здоровается. Дети рассматривают и гладят её.*

***Слайд 5***

**Воспитатель:** Книга хочет посмотреть свой новый домик. Проведём её по комнатам.

*Двигаясь последовательно влево, вправо, дети уточняют, из чего сделана книга****(слайд 6)****и для чего используются книги* ***(слайд 7)****.*

**Воспитатель:**Книга совсем ничего о себе не знает. Давайте поможем ей узнать о себе.

*Дети рассматривают книгу, перечисляют части книги.*

**Обложка** создает первое впечатление о книге.

**Корешок** книги служит для скрепления листов в одно целое.

Следующий элемент, с которым вы все давно знакомы – **страница.** Книги бывают разного объема, он зависит от количества страниц.

**Назначение иллюстрации** – помочь лучше понять то, что сказано в тексте, осветить его содержание, сделать его ясным и наглядным. Иллюстрации помогают еще до чтения сориентироваться в содержании книги, привлечь читателей*. Игра на словообразование (корешок-корешочек и т.д.).****Слайд 8***

**Воспитатель:** Книга хочет узнать, кто ее друзья. ***Слайд 9***

*На слайде последовательно появляются изображения газет, журналов, плакатов, открытки, календари, брошюры. Дети сравнивают их между собой* ***(игра «Чем похожи и чем отличаются»)***

**Воспитатель:** Книга является частью бумажной печатной продукции.

***Слайд 10:****Дети рассматривают домик и определяют, как книге попасть в верхнюю правую комнату: вверх и вправо или вправо и вверх.*

**Воспитатель:**Чтобы узнать, что находится в этой комнате, надо отгадать три загадки.

*Дети последовательно отгадывают загадки.*

Снаружи смотришь – дом как дом,

Но нет жильцов обычных в нём,

 В нём книги интересные

 Стоят рядами тесными

На длинных полках

Вдоль стены

 Собрались сказки старины,

 И Черномор,

И царь Гвидон,

И добрый дед Мазай …

Как называют этот дом?

 Попробуй, отгадай!  ***Слайд 11***

Стоит весёлый, светлый дом.
Ребят проворных много в нём.
Там пишут и считают,
Рисуют и читают. ***Слайд 12***

Тут играем и поём,
Дружно, весело живём.
Каждый день сюда идём,
Здесь, друзья, второй наш дом.
Ждет с утра он всех ребят
Наш весёлый... ***Слайд 13***

**Физкультминутка:**подвижная игра ***«Муха- Цокотуха»***

***Слайд 14:****Дети рассматривают домик, определяют, как попасть в верхнюю левую комнату. Воспитатель говорит, что попав в эту комнату, книга узнает, откуда пришли ее друзья.*

***Слайд15:****появляется изображение бумажной фабрики, срубленных деревьев, леса .*

**Воспитатель:** Всю эту продукцию делают из бумаги, бумагу- из деревьев, а деревья растут в лесу. ***Слайд 16***

***Слайд 17:****Дети обсуждают, как попасть в нижнюю левую комнату, в которой можно узнать из чего же состоит бумага.*

***Слайд 18:*** Бумагу делают из древесной целлюлозы (это смесь крошек древесины с водой), которую варят в специальных машинах, а чтобы закрепить этот состав добавляют клей или смолы. ***Слайд 19***

***Слайд 20:****Дети обсуждают, как попасть в нижнюю правую комнату, в которой можно узнать какие бывают книги.*

***Слайд 21:***Книги бывают подарочные, музыкальные, с двигающимися деталями, с глазками, склеенные, на пружинках, с яркими разноцветными иллюстрациями, с черно-белыми иллюстрациями.

***Слайд 22:****Итоговая таблица “Что мы знаем о книге”(подробный рассказ о книге)*

Часто с детьми сочиняем сказки про различные предметы (посуду, мебель, бумагу, транспорт и т.д.), а используя эту игру, узнаем о предметах подробно.

Очень нравится детям **игра «Сказочный кубарик»**

Начинать играть можно со средней группы.

**Цель:**1) развивать активную речь, коммуникативные навыки, обогащать словарь;
 2) составлять грамматически правильные предложения;

 3) узнавать сказочные ситуации;

 4) развивать детское речевое творчество;

 5) воспитывать интерес к сказке;

 6) активизировать ребенка использовать в речи прилагательные; слова, обозначающие действия.

Суть ее заключается в том, что нужно подбросить кубик со словами «Вертись, крутись- на бочок ложись!» и отгадать, что изображено на верхней грани.



Варианты этой игры могут быть разные. Мы сейчас попробуемотгадать названия сказок, которые будут выпадать на верхней грани.

Не менее интересна для старших дошкольников остается **ТРИЗ-игра «Волшебная дорожка»**

**Цели:**обучать составлению творческих рассказов на основе знакомого сюжета; формировать умения коллективного обсуждения общей проблемы; развивать связную речь; активизировать творческое воображение; включить в процесс познания все доступные для ребенка мыслительные операции и средства восприятия (анализаторов, причинно-следственных выводов).



**Попробуем –поиграем:**

В: А вот и герои нашей сказки

Сестрица и братец, которого похитили гуси-лебеди

* Из какой они сказки?
* А давайте пофантазируем и придумаем свою необычную сказку с этими героями.
* Наши герои направляются на «волшебную дорожку». Цифра на дорожке определяет последовательность рассказывания сказки: «Что сначала, что потом».

С чего сказку начнем, как продолжим и чем закончим. Отвечая на вопрос, вы выбираете конверт с цифрой, в котором лежат картинки, помогающие вам ответить.

Зашла сестрица в домик Бабы-Яги, увидела братца.

 Выберите, каким могла увидеть сестрица братца.

**Конверт №1.** Выберите картинку, лишнее уберите обратно в конверт.

Выложите картинку на «волшебную дорожку».

Взяла братца за руки и побежала. Чтобы сказка была интересней, выберите средство передвижения для них, на котором они отправились в путь.

Выберите картинку из **конверта №2** и выложите на дорожку.

 Все было хорошо, но тут случилось… Подумайте, с каким препятствиям встретятся герои.

Выберите картинку из **конверта №3** и выложите на дорожку.

Мы выбрали препятствие, но без помощи не обойтись.

Что делать, что или кто поможет нашим героям.

Выберите картинку из **конверта №4** и выложите на дорожку.

Подумайте, чем закончится ваша сказка.

Выберите картинку из **конверта №5** и выложите на дорожку.

Вот мы ее с вами собрали, а теперь с помощью «волшебной дорожки» попробуйте ее рассказать. Сначала своей команде. Обговорите, кто сначала будет рассказывать, кто потом, кто ее закончит.

Звучит спокойная музыка, играющие начинают работать в командах. А потом рассказывают вслух.

**СЛАЙД 17**

Не менее интересна для детей **игра «Волшебный домик».**

 

**Цель:**

* закреплять знания детей о добродетелях, о свойствах различных предметов;
* расширять активный словарь детей.

**Варианты игры могут быть разные:**

Например,

1. ведущий называет качество характера (доброта, отзывчивость, трудолюбие и т.д.), а участники по очереди выбирают из большого числа картинок изображения сказочных героев, которые проявляют это качество. При этом они обосновывают свой выбор. Выбранные картинки с изображенными героями прикрепляются к окошечкам домика .
2. рассели сказочные геометрические фигуры.
3. ведущий прячет в домике предмет из сказки (яблоко, пирожок, гриб и т.д.). Нужно определить его на ощупь и описать.
4. А иногда мы с ребятами сочиняем небольшие сказки. Например, посадил дед весной овощи. Осенью выросли ароматные, душистые, вкусные…. Догадайтесь, что? Опускаем руку в домик, берем один предмет, на ощупь определяем, что это.

А сейчас, чтобы вы могли отдохнуть, предлагаю **игру «Теремок на новый лад»**

**Цель:** тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.



**Вариантов игры может быть несколько:**

Вместо животных в домике могут поселиться ягоды (или фрукты), овощи, разные виды машин, геометрические фигуры, домашние животные и т.д.

А сейчас я вам предлагаю ту же самую сказку, но на новый лад. Перед вами карточки, на которых изображены геометрические фигуры. Пофантазируйте и превратите эти овалы в героев сказки «Теремок» (нарисуйте им лапки, уши, нос, глаза и т.д.).

А теперь поиграем в сказку. Я начну, а вы продолжайте. Вы можете попасть в теремок только в том случае, если определите сходство между животными (героями сказки).

Спасибо, за такое интересное представление.

**Вывод:**

**В завершение хочется сказать, что** используя игры с элементами ТРИЗ -технологии, я заметила, что у детей повысился уровень развития интеллектуальных способностей, памяти, внимания, воображения, речи, логического мышления, повысилась исследовательская активность. ТРИЗ- игры детям очень интересны. Не бойтесь использовать их в работе.

«Учите – играя, а воспитывайте детей любя!»

В завершение хочу поблагодарить всех за поддержку, за терпенье, за улыбки, за веселье. Очень хочется, чтобы наше солнышко тоже улыбнулось и заиграло своими лучиками. Прикрепите их к солнышку. Если вы считаете, что мероприятие было интересным, и вы получили много полезной информации, то прикрепите желтый лучик. Если мероприятие не понравилось, не было никакой полезной информации - голубой. Спасибо.

**Список использованной литературы:**

1. Альтов Г.С. И тут появился изобретатель. - М.: Детская литература, 1984 г. - 243 с.

2. Альтшуллер Г.С. Найти идею. Введение в теорию решения изобретательских задач. - Новосибирск: Наука, 1991 год. - 223 с.

3.  Гуткович И.Я. Методическое пособие по организации и проведению развивающих занятий с дошкольниками. сборник конспектов занятий воспитателей Центра. -Ульяновск, 1996г. -100 с.

4. Мурашковска И.Н. Развивающие игры. Игра "Теремок". -Рига 1994 г.

5.  Нестеренко А.А. Страна загадок. - Ростов-на-Дону, 1993г. - 32 с.

6.  Поддъяков Н.Н., Сохин Ф.А., Умственное воспитание детей дошкольного возраста. - М, 1998 г.

7.  Программа воспитания, обучения дошкольников и формирования у них диалектического способа мышления. сост. Н.И.Ардашева, И.Я.Гуткович, Т.А.Сидорчук, О.Н.Тарасова. -Ульяновск, 1995г. -67с.

8. Саламатов Ю. П. Как стать изобретателем. 50 часов творчества. - М.: Просвещение, 1990 г.

9. Салмина Н.Г. Знак и символ в обучении. - М, 1998.

10. Самойлова О.Н. Технологические цепочки по использованию методов РТВ в работе с дошкольниками. пособие для воспитателей и методистов дошкольных учреждений. -Ульяновск, 1996г. -39с.

11. Сидорчук Т.А. К вопросу об использовании элементов ТРИЗ в работе с детьми дошкольного возраста. изд. 2, - Ульяновск, 1991г.- 52с.

12. Сидорчук Т.А., Мушарапова Л.А. Некоторые пути формирования системного мышления у детей старшего дошкольного возраста в сб. Проблемы образ. в системе детский сад - школа: традиции и инновации, -г. Ростов-на-Дону, 1994г. - стр.75-77.

13. Сидорчук Т.А. Программа формирования творческих способностей дошкольников: Пособие для педагогов детских дошкольных учреждений. - Обнинск: ООО "Росток", 1998. -64 с.

16. Сидорчук Т.А. Технология обучения дошкольников умению решать творческие задачи. -Ульяновск, 1996г. -152с.