

**«Использование технологий ТРИЗ в
образовательном процессе современной
ШКОЛЫ»**

Для чего это нужно в жизни?



Креативность

одна из базовых компетентностей XXI века

«Творчество есть способность обнаруживать новые решения проблем или обнаружение новых способов выражения: привнесение в жизнь нечто нового для индивида»

Бетти Эдвардс

Признаки творческой

- способность порождать новое (совсем новое или преобразовывать: наделять новым функционалом или другой эстетикой)
- способность не бояться преобразовывать мир так, как ты его видишь, не бояться быть собой во всех делах (в творчестве радость и наслаждение рождения нового)

Л.С.Выготский

«Творчество – деятельность, которая создает нечто новое, все равно, будет ли это созданное творческой деятельностью какой-либо вещью внешнего мира, или известным построением ума или чувства, живущим и обнаруживающимся только в самом человеке».

Виды творчества

художественное

музыкальное

танцевальное

литературное

**декоративно-
прикладное**

спортивное

техническое

научное

речевое

педагогическое

Дж. Гилфорд

- Конвергентное мышление
(логическое, однонаправленное)
- Дивергентное (альтернативное, творческое)
характеризуется возникновением новых,
уникальных и оригинальных идей

Качества креативного мышления

- **быстрота** – способность высказывать максимальное количество идей
- **гибкость** – способность высказывать многообразие идей
- **оригинальность** – способность порождать новые нестандартные идеи
- **точность** – способность придавать завершённый вид своему продукту

Тесты креативности Е.П.Торренса.

Параметры креативности (по Дж.Гилфорду)

- способность к обнаружению и постановке **проблем**
- способность к **генерированию большого количества проблем**
- семантическая спонтанная **гибкость** - способность к продуцированию разнообразных идей
- **оригинальность** - способность продуцировать отдаленные ассоциации, необычные ответы, нестандартные решения
- способность **усовершенствовать объект**, добавляя детали
- способность **решать нестандартные проблемы**, проявляя гибкость мышления, т. е. способность увидеть в объекте новые признаки, найти их новое использование.

Генрих Саулович Альтшуллер



Автор ТРИЗ-ТРТС (теории решения изобретательских задач - теории развития технических систем), автор ТРТЛ (теории развития творческой личности), изобретатель, писатель.

Созданию и совершенствованию ТРИЗ-ТРТС, теории сильного мышления, Г.С. Альтшуллер посвятил свою жизнь - около 50 лет (служил в инспекции по изобретательству Каспийской Военной флотилии).

Преподавал ТРИЗ школьникам с 1970 г.

С 1974 г. по 1986 г. вел изобретательский раздел в газете “Пионерская правда”.

С 1989 г. по 1998 г. президент Ассоциации ТРИЗ.

В основе ТРИЗ–педагогика лежат:

- методики и технологии, позволяющие овладеть способами снятия психологической инерции (РТВ)
 - методология решения проблем, основанная на законах развития систем, общих принципах разрешения противоречий и механизмах приложения их к решению конкретных творческих задач (ОТСМ и АРИЗ)
- воспитательная система, построенная на теории развития творческой личности (ТРТЛ)

Теория Развития Творческой Личности

Качества творческой личности:

- ❖ Достойная цель жизни (с 13-15 лет);
- ❖ Умение строить планы и программы (с 7 л);
- ❖ Работоспособность (с 3 лет);
- ❖ Техника решения задач (с 3 лет);
- ❖ Умение держать удар (с 3 лет);
- ❖ Результативность (с 3 лет).

Качества достойной цели

- Новизна;
- Общественная полезность;
- Конкретность;
- Значимость;
- «еретичность»;
- Практичность;
- Независимость.

Виды мышления

- **Системное** – способность воспринимать любой предмет и проблему всесторонне;
- **Диалектическое** – способность видеть противоречия и развитие всех систем во времени;
- **Функциональное** – предметы создают для удовлетворения потребностей человека;
- **Логическое** – нахождение причинно-следственных связей, умение доказывать свое мнение;
- **ТРИЗовское** – это объединение всех видов мышления + знание объективных законов разв

Основные методы ТРИЗ

Мозговой
шторм

Метод
фокальных
объектов

Метод
системного
оператора

Морфоло-
гический
анализ

Синектика

Алгоритмические методы фантазирования

Метод Робинзона Крузо (цель: научиться использовать окружающие вещественно-полевые ресурсы)

Алгоритм работы:

1. Представьте себя в условиях необитаемого острова
2. Сформулировать свои потребности, составить список
3. Расставить приоритеты
4. Выбрать любой объект
5. Допустить наличие неограниченного количества данных объектов
6. Выделить свойства объекта, возможные новые свойства
7. Найти способы и средства своих потребностей

Метод фокальных объектов (МФО)

Автор метода – Чарльз Вайтинг (60-е годы XX века, Англия)

Основная идея:

Установление ассоциативных связей определенного объекта со случайными объектами или их признаками. Для этого наугад выбираются несколько объектов, у которых выявляются специфические признаки. Затем эти признаки переносятся на рассматриваемый объект, находящийся как бы в фокусе внимания.

Мозговой штурм

Метод мозгового штурма

(мозговой штурм, мозговая атака, (англ.) - *brainstorming*) — оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

Анна Страунинг

Схема проведения занятия Первый вариант.

1. Формулирование цели занятия. Объявление проблемы.
2. Формулирование ограничений.
3. Сообщение о традиционном решении поставленной задачи.
4. Выявление элементов, подлежащих улучшению.
5. Выдвижение идей. Анализ выдвинутых идей.
6. Отбор решений, встречающихся в художественной литературе.
7. Индивидуальная защита детьми своего решения (проекта).
8. Отбор оригинальных решений, которые можно реализовать.
9. Практическое выполнение (по возможности).

Второй вариант.

1. Схематический анализ объекта.
 2. Формулирование цели занятия и проблемы.
 3. Формулирование ограничений.
 4. Выдвижение идей и их анализ.
 5. Отбор решений, встречающихся в литературе.
 6. Отбор оригинальных решений.
- практическое выполнение (по возможности).

МФО

Суть: признаки нескольких случайно выбранных объектов переносятся на рассматриваемый объект

Цели:

- научить участников тренинга наделять предмет нетипичными признаками
- представлять и объяснять практическое назначение предмета с нетипичными признаками

Алгоритм

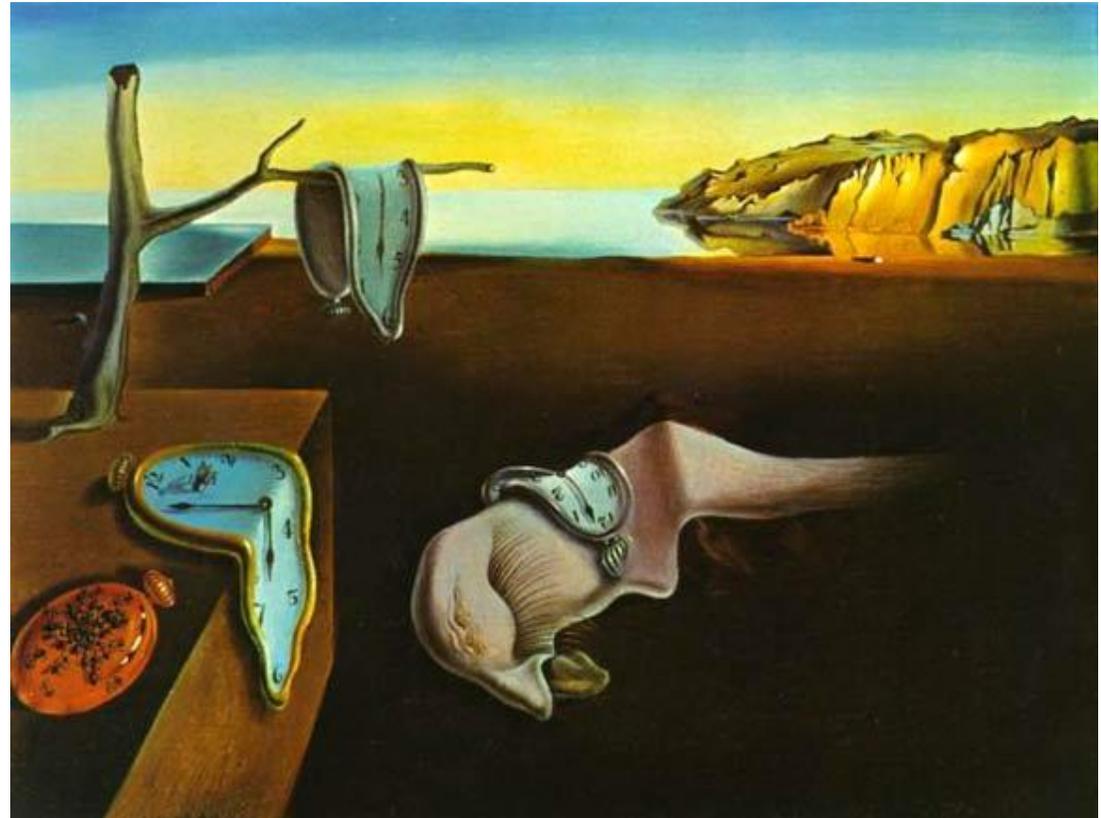
1. Предложить выбрать 2-3 объекта
2. Назвать признаки для каждого объекта
3. Предложить перенести названные признаки на объект, находящийся как бы в фокусе
4. Поочередно обсудить каждое сочетание
5. Организация продуктивной деятельности детей

Исходный объект: колыбель

человек	белка	дом
толстый	пушистая	кирпичный
кучерявый	хвостатая	разрушенный
ленивый	прыгающая	красивый
дружелюбный	заботливая	многоэтажный

Новый образ

- толстая колыбель (значит, глубокая, широкая)
- кучерявая – от большого количества подвешенных игрушек
- дружелюбная – в ней помещается не 1 младенец, а несколько
- пушистая – стенки изнутри обиты мехом
- прыгающая – это какая?
- многоэтажная - это какая? и т.д.



Морфологический анализ

Автор: швейцарский астрофизик Ф. Цвикки

Суть: выявить все возможные варианты решения проблемы.

Цели:

- формировать умение давать большое количество разных категорий ответов в рамках заданной темы
- создавать условия для оценки школьником полученных идей
 - учить детализировать наиболее удачные
- формировать подвижность мышления, развивать комбинаторику

Необычный образ Бабы Яги

Возраст	младенец	подросток	молодая дама	женщина	старуха
Стиль одежды	ползунуны	костюм водолаза	спортивный костюм	костюм	спецодежда
Средство передвижения	ступа	ходули	мотоцикл	коньки	ослик
Характер	скандальный	покладистый	мечтатель	плакса	романтик
Место	избушка	небоскре б	колодец	киоск	класс школы

Метод системного оператора

- **Автор** метода системного оператора: Г. С. Альтшуллер
- **Основополагающий механизм:**
 - установление связей разного уровня
- **все объекты** (рукотворные и природные) имеют функцию, состоят из частей, взаимосвязаны между собой, изменяются с течением времени, имеют свойства (хорошие и (или) плохие)
- **систематизация** объектов осуществляется с помощью таблицы

Метод системного оператора

	Надсистема	
Прошлое системы	Система	Будущее системы
	Подсистема	

Алгоритм

- Выбор объекта
- Определение функции или свойства (объект в прошлом и в будущем)
- Выявление частей объекта
- Выявление места функционирования или обитания
- Сравнение объекта с другими по разнообразным признакам
- Выявление отрицательных свойств
- Описание улучшенного варианта
- Представление идеального объекта (замена части или функции) или отсутствие объекта в будущем

Вопросы

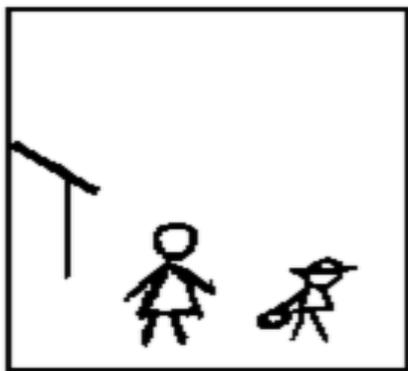
Объекты живые	Объекты рукотворные
Это кто? Какое оно?	Что это?
Что умеет делать?	Основная функция, назначение?
Из каких частей состоит?	Части?
Где живет?	Главное место функционирования
Условия жизни?	Окружение
Каким было в прошлом?	Чем было в прошлом?
Что будет в будущем?	Чем будет в будущем?
Окружение (друзья, враги)	Почему не будет нужен в далеком будущем?

Технология «Раскадровка»

(По материалам Мурашковой И.Н.)

Суть технологии: представление текста в виде кадров – последовательных схематичных рисунков.

Технология позволяет лучше проанализировать и запомнить основные действия и детали текста.



Алгоритм технологии «Раскадровка»

- Прочитать текст и разделить его на смысловые части
- В каждой из частей текста выбрать и обозначить главные составляющие
- Определить вид изображения кадра (схема, рисунок, буквенное обозначение и др.)
- Нарисовать кадры (рамка кадра: квадрат, прямоугольник, овал, круг, облако)
- Решить задачу

Задание

- Прочитать текст
- Нарисовать кадры к тексту
- Решить учебные задачи:
 - перечислите основные вехи в обучении древнего школьника
 - определите сходства и различия в обучении современного и российского школьника и древнешумерского
 - определите поступок ученика, который повлек наказание со стороны учителя

Составление рассказа по сюжетной картине

Авторы: Ингрида Николаевна Мурашковска, Надежда Петровна Валюмс «Картинка без запинки» (для младших школьников)

Авторы методики для дошкольников:

Татьяна Александровна Сидорчук, Николай Николаевич Хоменко, Светлана Викторовна Лелюх «Составление детьми творческих рассказов по сюжетной картине» (Технология ТРИЗ), Москва, 2011

I этап

«Определение состава картины»

- прием «Подзорная труба»: навести глазок подзорной трубы на 1 объект и назвать его (волшебник «Дели-давай»)
- для определения деталей 1 объекта используются приемы «Аукцион», «Охота за подробностями», «Кто самый внимательный»
- Моделирование выявленных объектов производится схемами, буквами, картинками, цветом и др. средствами

Алгоритм мыслительных действий

- **Перечисление объектов на картине (в том числе и частей)**
- **Моделирование объектов**
- **Группировка по заданному признаку**
- **Обобщение перечисленных объектов**
- **рефлексия**

II этап

«Установление взаимосвязей между объектами на картине»

- **волшебник «Объединяй» объединил 2 объекта, объясни почему он это сделал**
- **Игра «Ищу друзей»**
- **Игра «Ищу недругов»**
- **«Кто-то теряет, а кто-то находит, и что из этого выходит» (объяснение причинно-следственных отношений сложного характера между 2 объектами)**

Алгоритм мыслительных действий

- **выделение двух объектов на картине**
- **обоснование связей между ними**
- **обобщение наиболее существенных связей, подводящих к осмыслению содержания картины**
- **рефлексия**

III этап

«Описание на основе возможного восприятия объектов картины разными органами чувств»

- Прием «вхождения в картину» (побуждение детей к описанию возможных ощущений, педагог предлагает прислушаться, вдохнуть запахи, попробовать на вкус, притронуться рукой)
- Речевую зарисовку начинать с фразы: «Я слышу, как ...», «Я чувствую запах ...», «Когда я трогаю руками ...»

Алгоритм мыслительных действий

- **«Вхождение в картину»**
- **Выбор органа чувств, который помогает «путешествовать» по картине**
- **Речевая зарисовка ощущений**

IV этап

«Составление загадок и метафор по картине»

- **работа с загадками и метафорами является пропедевтической этапу составления образных характеристик объекту**
- **при совместном составлении загадок окончательный вариант читает педагог, дети повторяют**
- **выбор объектов, имеющих многоплановую, разнообразную характеристику**

Алгоритм мыслительных действий при составлении загадок

- **выбор объекта на картине**
- **выбор модели загадки**
- **подбор характеристик и сравнение с другими объектами**
- **выбор наиболее удачных сравнений**
- **связка сравнений в единый текст с помощью речевых оборотов «как», «но не»**

Алгоритм мыслительных действий при составлении метафор

- **выбор объекта на картине**
- **выбор модели метафоры**
- **подбор характеристик**
- **выбор наиболее удачных сравнений и включение их в речевую фразу**

V этап

«Преобразование объектов во времени»

- **в рассказе использовать словесные обороты «было-будет, утро-вечер, весна-осень, раньше-позже, до того- после того»**
- **использование схемы для объекта, показывая стрелками влево – вправо линию прошлого и будущего**
- **придумывание название рассказа-фантазии**

Алгоритм мыслительных действий

- **выбрать объект, определить его настоящее, схематизировать**
- **обозначить прошлое (будущее)**
- **составить рассказ – фантазию о прошлом (будущем) объекта**
- **назвать рассказ**

VI этап

«Описание местонахождения объектов на картине»

- **игровые приемы «Да-Нетка», «Ожившая картина» (найденный объект «оживает» и находит себе место на сцене (ковре)**
- **задача: описать объект по месту на картине, а затем на сцене**
- **постепенно выстраивается композиционная модель картины на сцене**
- **смоделированная композиция картины наблюдается 5-7 секунд и поощряется аплодисментами**

Алгоритм мыслительных действий

- **выбрать объект на картине и описать его местонахождение на плоскости**
- **описать объект с точки зрения расположения других объектов по отношению к нему:**
 - **с позиции стороннего наблюдателя**
 - **в роли самого объекта**

VII этап "Составление рассказов от лица разных объектов"

Подготовительная работа: творческие задания, которые имеют следующее содержание:

"Я назову тебе черту характера, а ты скажи наоборот"

"Покажи действием и мимикой изменение твоих чувств"

"Превратись в кого-нибудь и опиши твои чувства«

Советы педагогам

- при выборе объекта и его эмоциональной характеристики необходимо учитывать возраст ребенка**
- следует побуждать ребенка брать на себя роль частей объекта (глаза кошки-мамы) или места происходящего (я - сарай, в котором находится кошачья семья)**
- от простых и обобщенных эмоциональных характеристик (добрый - злой) осуществлять переход к нюансам настроений (встревоженный, равнодушный...)**

Алгоритм действий

- Выбрать объект (героя) на картине
- Определить его эмоциональное состояние, настроение или черту характера
- Войти в образ героя
- Описать восприятие изображенного на картине от лица выбранного объекта с заданной эмоциональной характеристикой
- Решение проблемных ситуаций, содержащихся в сюжете картины

VIII этап "Смысловая характеристика картины»

Подготовительный этап включает в себя углубленную работу по пониманию детьми пословиц и поговорок и обучению объяснять их с точки зрения опыта ребенка.

Осмысление содержания картины детьми строится как игра "Объясни, почему так названа картина?"

Следующая игра "Найди самое удачное название картины". Ребенку предлагается вспомнить несколько пословиц и поговорок, выбрать одну-две самых подходящих к содержанию картины, объяснить свой выбор.

Далее ребенок самостоятельно выбирает название картины, представленное в виде пословицы или поговорки и составляет рассказ по сюжету картины согласно выбранной пословице или поговорке.

Алгоритм действий

1. Выбор пословицы или поговорки
2. Представить содержание картины через призму выбранной пословицы или поговорки
3. Объяснение-рассуждение ребенка, почему эта пословица может быть названием картины
4. Целостный рассказ по сюжету картины согласно смыслу пословицы или поговорки

IX этап "Составление рассказов-фантазий»

Основные приемы фантазирования:

- "Увеличение - уменьшение" (преобразование размера, формы, цвета, изменение степени проявления какого-либо свойства объекта)
- "Деление-объединение" (деление объектов на части, объединение их в другой последовательности или взаимообмен объектами своими частями)
- "Оживление-окаменение" (объект наделяется свойствами динамики или статики)
- "Специализация - универсализация" (расширение либо ограничение ресурсов объекта)
- "Наоборот" (приобретение объектом инверсных свойств)
- "Ускорение - замедление" (остановка тех или иных процессов, увеличение их скорости, перемещение объекта во времени и др.)

Алгоритм действий

1. выбрать объект, изображенный на картине, либо его часть
2. пригласить одного из Волшебников (один из приемов фантазирования)
3. преобразовать объект или его часть
4. составить фантастический рассказ

XI этап "Составление рифмованных текстов по картине»

Этапы работы:

- обсуждение с детьми признаков выбранного объекта, его связей, места действия и сами действия**
- проведение игры "Складушки-ладушки", в которой подбираются существительные, прилагательные, глаголы, рифмующиеся между собой и соответствующие содержанию картины**
- составление двухстрочных рифмующихся фраз**
- создание полного рифмованного текста по содержанию картины в соответствии с предложенным алгоритмом**

Советы педагогам

- заучивая или читая детям стихотворения, проводить с детьми их анализ
- чаще включать в педагогический процесс игры по составлению рифмы
- на занятиях по развитию речи проводить с детьми лексические упражнения по подбору признаков, действий с целью активизации в речи прилагательных и глаголов
- целесообразно возвращаться к сочиненным детьми рифмованным текстам с целью их модификации.

"СОСТАВЛЕНИЕ ЛИМЕРИКОВ»

Детям предлагается сочинить смешные стишки с помощью модели:

- Жил-был объект
- Какой?
- Что делал?
- С кем общался?
- Вывод

Дети вспоминают 2 пары рифмованных слов (птичка - синичка, бежала - лежала). Эти слова подставляются в 1-4 строчки. Вместе с детьми педагог сочиняет текст лимерика по модели. Лимерик повторяется несколько раз детьми.

Например: «Жила-была певунья-птичка,

Была красивой, как синичка.

По дороге она за жуком бежала,

А потом на травке долго лежала.

Вот какая беззаботная птичка»

Затем предложить детям новые слова зачина "Что было бы..., если бы..." и самостоятельно переделать знакомый лимерик:
«Что было бы, если бы певунья-птичка
Была не такой красивой, как синичка,
То за жуком бы она не бежала,
И долго потом на траве не лежала.
Лучше пусть бы она в небесах полетала».



"СТИШОК ПРО НАС»

Детям предлагается вспомнить случаи, которые происходили с ними, и написать стишок про это.

**«Если бы девочка Светочка
Не ела часто конфеточки,
То прыщики бы у нее не появлялись,
И сильно бы они не чесались.
Меньше надо есть сладкого, Света!»**

"ПРИДУМАЕМ СТИШОК ПРО уроки»

После урока может родиться следующее стихотворение:

**«Если бы кисточка была смелая,
То она была бы и умелая.
Неаккуратные пятна бы не оставляла
И хорошими работами нас удивляла.
Ох, как тяжело работать с палитрой.
Но мы все равно научимся».**

По итогах чтения сказки "Золушка" и анализа литературных героев создаются подобные рифмованные тексты:

**«Жила-была мачеха вредна
И была она не бедная.
Золушке все время работу давала
И делать ее заставляла.
Нет, чтобы пожалеть бедную Золушку».**

Работа с противоречиями

Игра «Хорошо-плохо»

Игра «Антонимы»

Соревнование между командами по мотивам сказки «Девочка-умница»: необходимо спасти отца девочки, выполнив задание царя: принести и не принести подарок.

Золотое правило

организации руководства деятельностью детей состоит в том, что ребёнку должно быть интересно и комфортно!
Только при этом условии развитие всех сторон личности будет гарантированным и полноценным.

Советы американского психолога Д.Треффингера:

1. Не занимайтесь наставлениями, помогайте детям действовать независимо.
2. Не делайте скоропалительных допущений; на основе тщательного наблюдения и оценки определяйте сильные и слабые стороны детей.
3. Не сдерживайте инициативы детей и не делайте за них то, что они могут сделать самостоятельно.
4. Приучите детей к навыкам самостоятельного решения проблем, исследования и анализа ситуации.
5. **Подходите ко всему творчески!**



А. А. Гин С. А. Фаер И. Ю. Андржеевская



ОКРУЖАЮЩИЙ МИР



1 КЛАСС

В ДВУХ ЧАСТЯХ

**И.Н.Мурашковска «Сказка, отворись!»
Оценка поступков героев на основе следующих
вопросов**

- о действии героя (Д)
- о целях этого действия (Ц)
- о характере героя (Х)
- о достигнутом результате (Р)
- о морали (М)

ДЮЙМОВОЧКА

ЖАБА:

Действие: похитила Дюймовочку

Цель: женить сына на Дюймовочке (для чего?):

- чтобы была хозяйка - варила, убирала: расчетливая;
- чтобы полюбоваться на красивую жену: "красотолюбивая"
- чтобы похвастаться перед другими красивой женой: хвастливая;
- чтобы была любовь: одинокая, романтическая;
- чтобы было, кем командовать: властная, честолюбивая.

Характер: расчетливая, «красотолюбивая», честолюбивая, романтическая, властная, деспотичная.

Результат:

(-) не женила, рыбы помогли Дюймовочке сбежать.

Мораль: кто жену силой домой приводит, у того ее и уводят.

Обобщающее обсуждение

Вопрос: - Можем ли мы руководствоваться только своими суждениями при определении целей героя? Если нет, что еще мы должны учитывать? (Дети приходят к выводу, что свою точку зрения надо сверять с текстом – нет ли там каких-либо противопоказаний. Или наоборот - в тексте может иметься косвенная подсказка.

Например, в тексте находим, что жаба приносит Дюймовочке подарки, старается устроить жилье - значит, она заботится о будущей невестке, скорее всего рассчитывает на любовь.)

Вопрос: - Можем ли мы расценивать помощь герою со стороны как чисто случайную, не зависящую от характера и поведения самого героя? (На примере помощи рыб Дюймовочке дети рассуждают о том, что помощь может быть независимой от самого героя, она зависит от доброты и смелости спасающего. Но может и не всякого будут спасать?

Многое зависит от того, как ведет себя попавший в беду герой или от того, как действует обидчик.)

Для более **полного выяснения характера** подумаем, можно ли было принять другое решение для этой цели? Какое? «Попросить согласие».

ВОПРОС: Почему жаба не спросила согласия у Дюймовочки?

Возможные ответы:

- не зачем спрашивать, достаточно, что я хочу; значит, жаба неуважительная, бесцеремонная;
- не сомневалась, что Дюймовочка согласна; значит, жаба самонадеянная;
- она сама не согласится, надо заставить силой; значит, жаба агрессивная, деспотичная, нахальная, подлая.
- если жаба это не поняла, то она недогадливая.

Это выяснение послужило основой для морали:

- Кто бесцеремонный бывает, тот всех пугает.
- Кто силу применяет, любви не получает.

Как работать с чертами характера?

- Отличить рассматриваемую черту характера в предложенных ситуациях
- Спрогнозировать развитие ситуации, наделив героя рассматриваемой чертой характера
- Обнаружить и доказать рассматриваемую черту характера в рисунках-портретах
- Вспомнить и рассказать из личного опыта случай, в котором ярко проявлялась рассматриваемая черта характера
- Придумать, когда и почему рассматриваемая черта характера может быть "хорошей", а когда - "плохой"

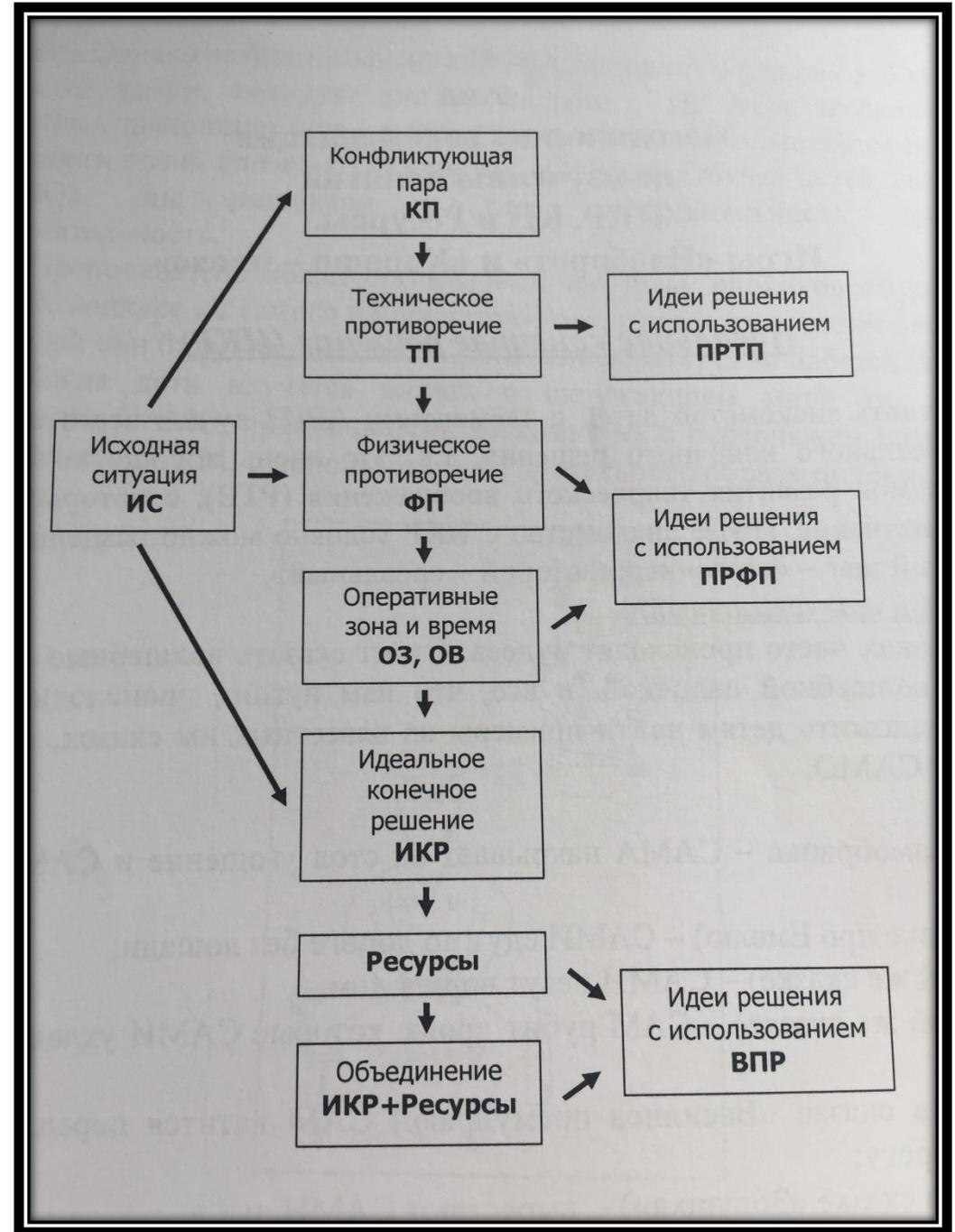
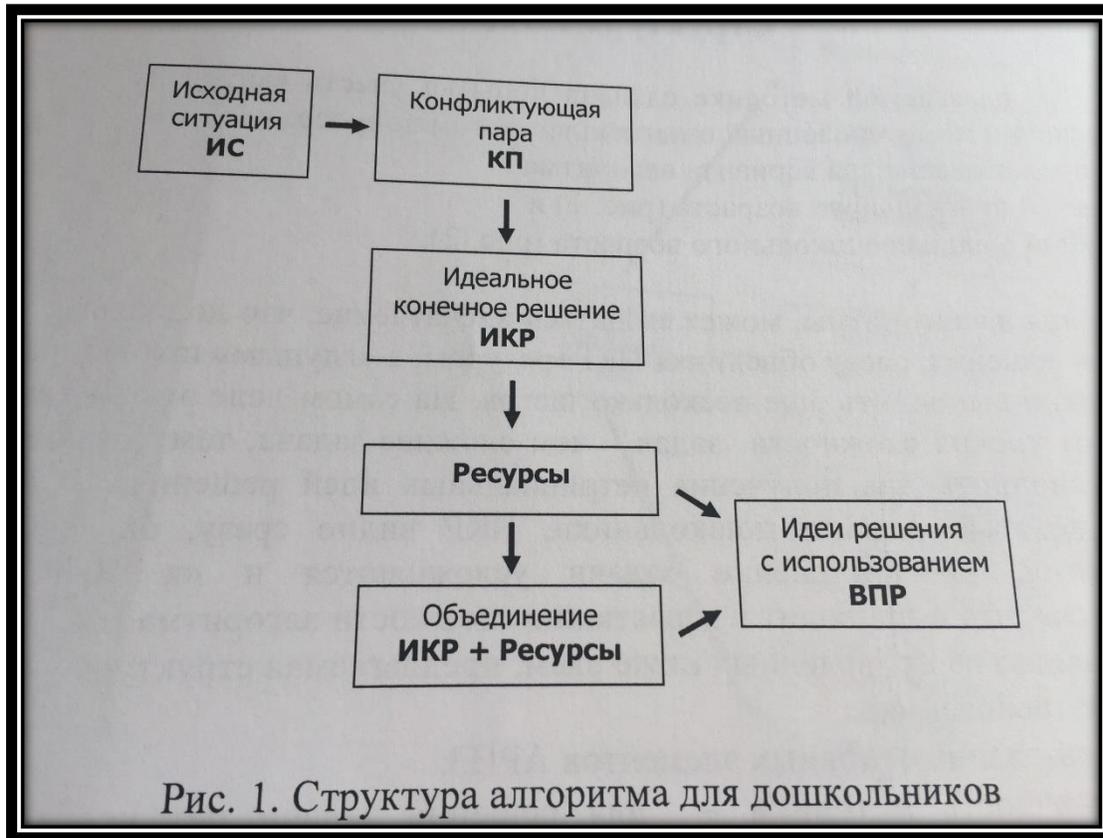
Советы автора

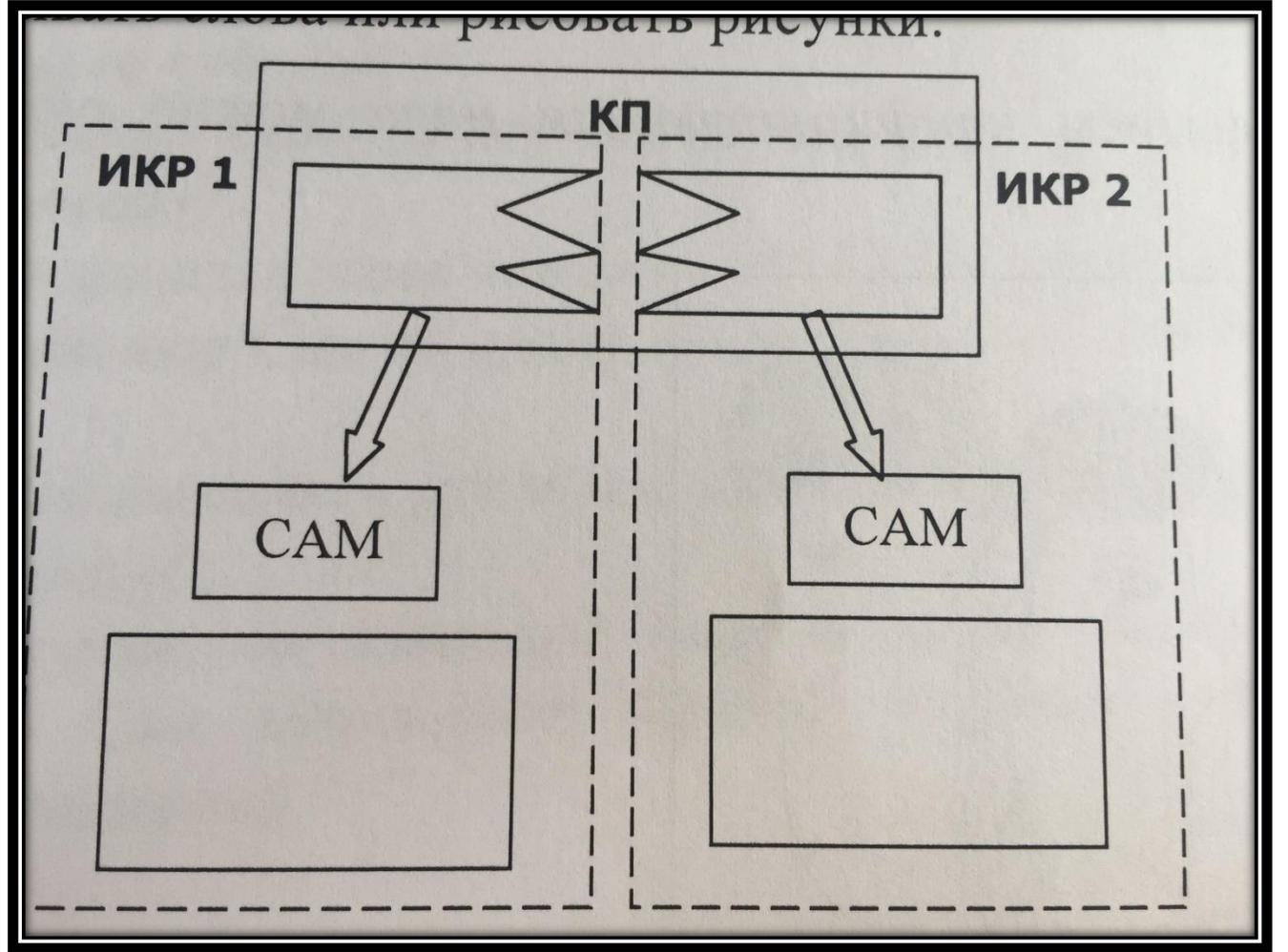
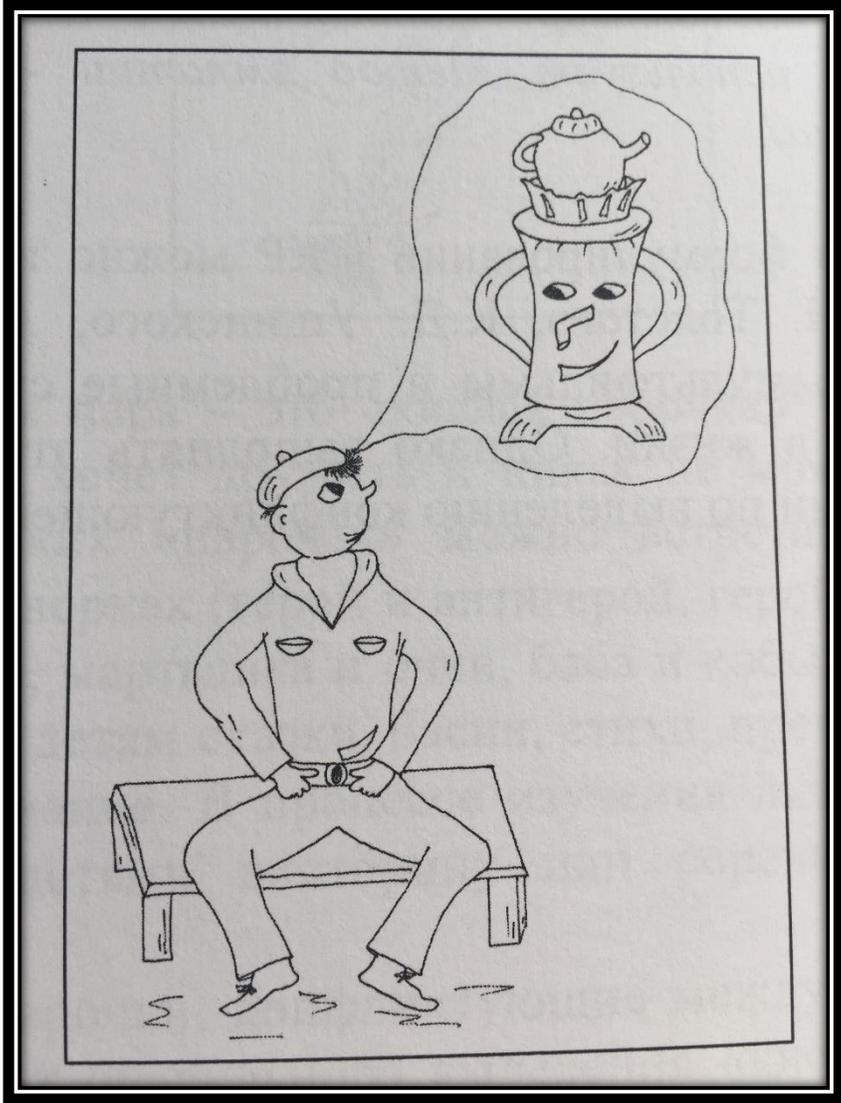
- В обсуждении не следует стараться прийти к единому мнению. Важно научиться аргументировать свое мнение с помощью текста, известных фактов из других ситуаций, собственного опыта.
- Такое обсуждение приводит детей к системному представлению о сказке, они начинают понимать, что на уровне целого и частей можно делать разные выводы.
- Аналогично - на уровне одной сказки и нескольких.
- Другой результат - умение замечать противоречивость и способы разрешения этих противоречий.

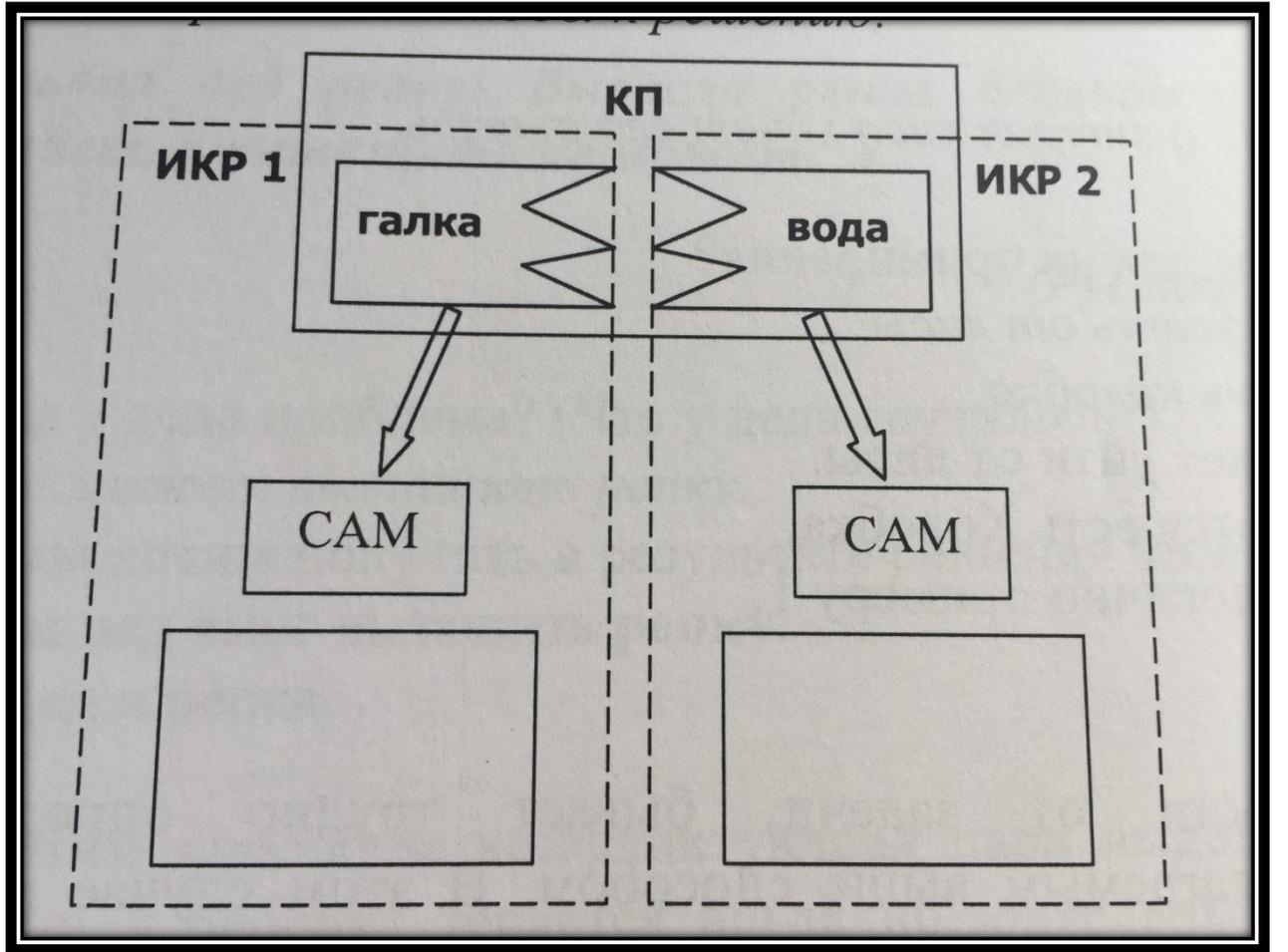
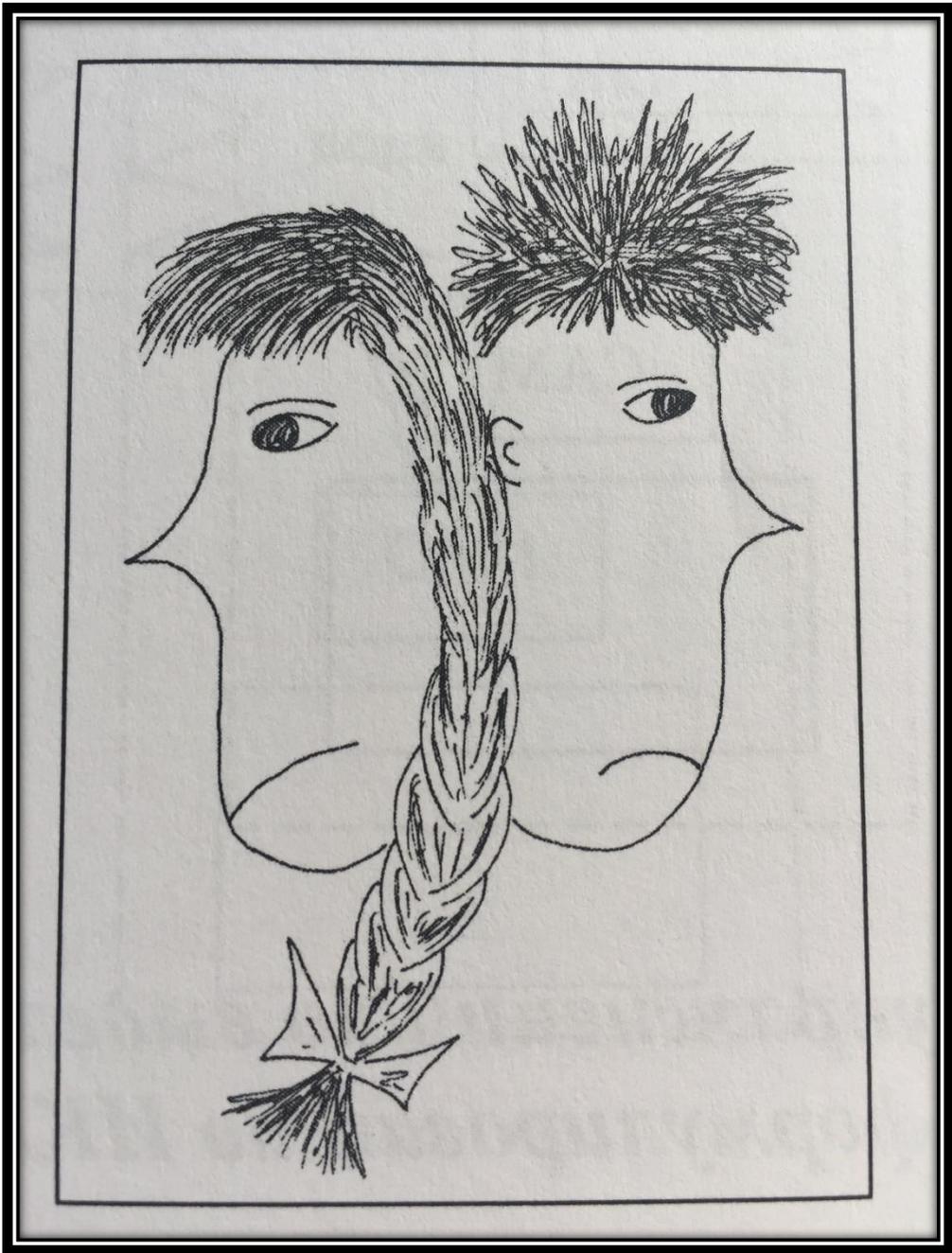
Детский алгоритм решения изобретательских задач (ДАРИЗ)

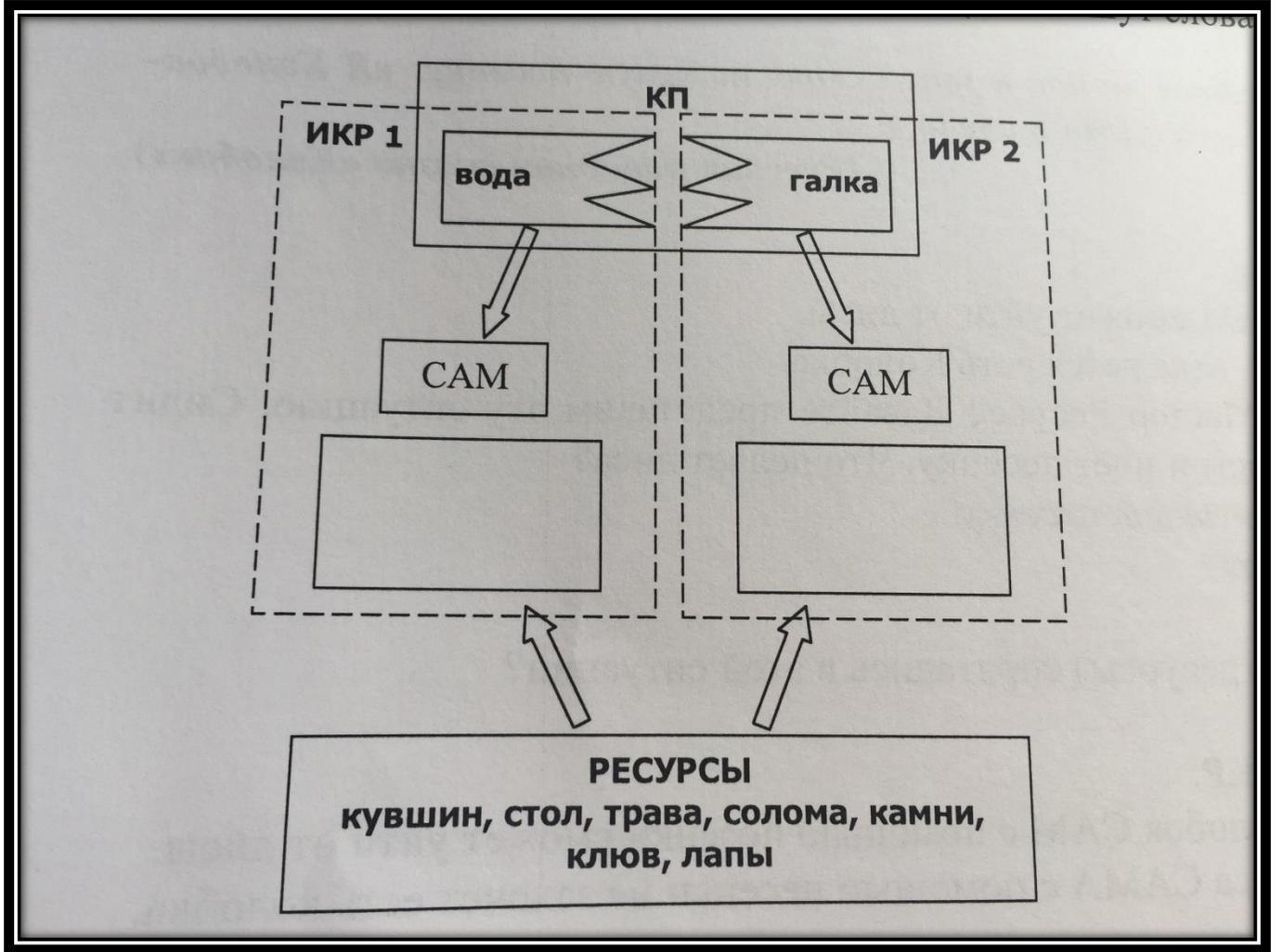
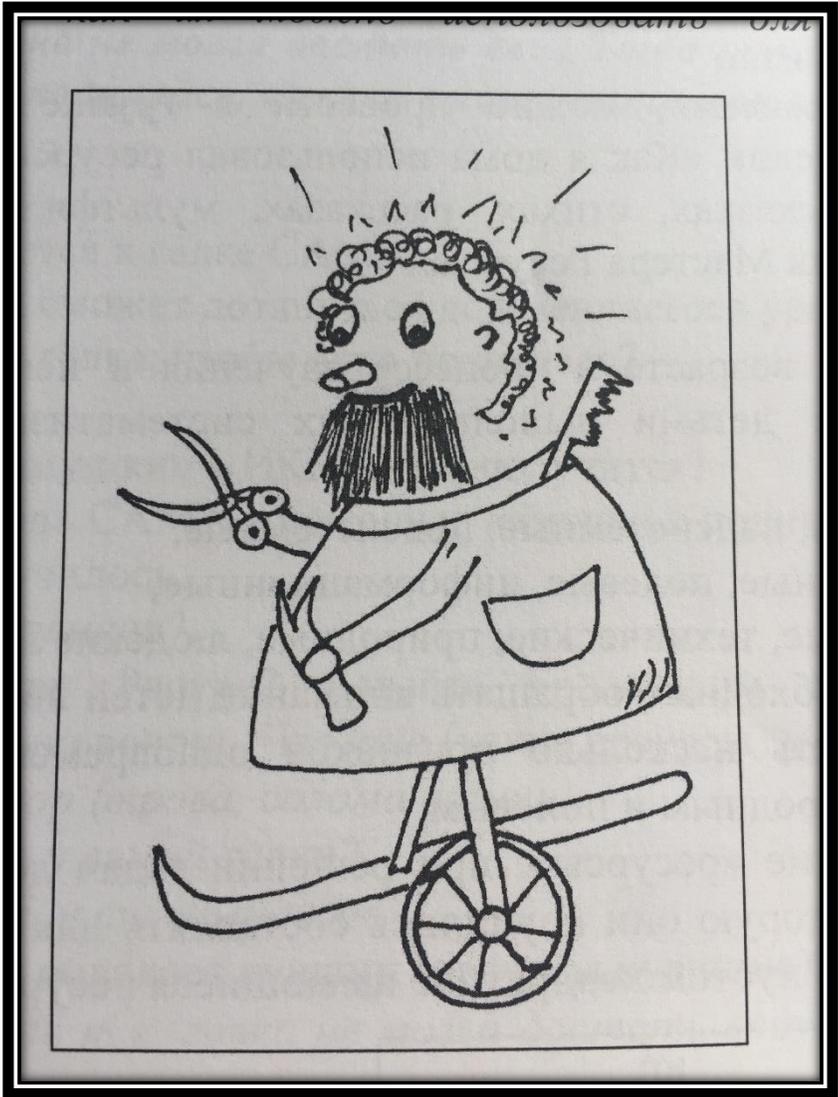
Автор: Пчелкина Екатерина Львовна
Структура алгоритма

Этапы изучения	Изучаемый материал	Повторяемые понятия
5-8 лет	<ul style="list-style-type: none">➤ ИКР, Ресурсы, Ресурсы + ИКР, КП➤ Игры «Наоборот», «Хорошо-плохо»	
8-11 лет	<ul style="list-style-type: none">➤ ТП и приемы их разрешения➤ ФП и приемы их разрешения➤ ОЗ, ОВ	<ul style="list-style-type: none">➤ ИКР, Ресурсы, КП➤ Игры «Наоборот», «Хорошо-плохо»









Благодарим за внимание!