

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ

«Основы теории решения изобретательских задач»

44.03.01 Педагогическое образование

Профиль подготовки «Дошкольное образование»

6 семестр

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целями освоения дисциплины «Основы теории решения изобретательских задач» являются

– формирование представлений студентов о методах ТРИЗ (теории решения изобретательских задач) как способе саморазвития педагога и всестороннего, развития творческих способностей воспитанников дошкольных образовательных организаций (ДОО);

– стимулирование развития диалектического мышления, формирование изобретательской смекалки, развитие творчества учащихся;

– выработка у студентов умений и навыков системно анализировать получаемую в ходе обучения информацию, выявлять закономерности, противоречия происходящих процессов в области действительности, включенной в образовательный процесс, видеть явления и системы, как в структуре, так и во временном и пространственном промежутке;

– обучение студентов взаимодействию с сокурсниками при освоении учебного материала, в ходе распределения обязанностей, совместного выполнения заданий, во время представления продуктов своего труда в подгруппе и группе;

– воспитание ответственности у студентов, ответственного и бережного отношения к работе и продуктам деятельности других студентов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Основы теории решения изобретательских задач» входит в блок дисциплин по выбору учебного плана по направлению подготовки бакалавров направления «Педагогическое образование» с профилем «Дошкольное образование». Курс «Основы теории решения изобретательских задач» является дисциплиной по выбору студентов и является логическим продолжением учебного предмета «Психология», раскрывая условия развития творческого мышления и творческого воображения человека.

Получаемые в ходе изучения курса «Основы теории решения изобретательских задач» знания, умения и навыки, связаны со следующими дисциплинами: «Педагогика», «Психология», «Дошкольная педагогика», «Психологические основы образовательного процесса в дошкольном образовательном учреждении», «Теория и методика развития речи детей», «Теория и методика экологического образования детей», «Теория и методика развития математических представлений у детей», «Теория и методика руководства детской изобразительной деятельностью», «Теория и методика физического воспитания детей».

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-7 – способен организовывать сотрудничество обучающихся, поддерживать активность и инициативность, самостоятельность обучающихся, развивать их творческие способности.

В процессе формирования компетенции ПК-7 обучающийся должен продемонстрировать следующие результаты образования:

знать:

- историю возникновения и развития ТРИЗ;
- методы активизации перебора вариантов;
- методы активизации творческого мышления.

уметь:

- выявлять противоречие в системе и формулировать проблему, цели и задачи, которые необходимо решить;
- использовать методы активизации перебора вариантов и методы активизации творческого мышления для решения поставленной задачи.

владеть:

- навыками использования методов ТРИЗ;
- способами поиска, обработки, фиксирования печатных и электронных ресурсов, содержащих информацию об использовании методов ТРИЗ для саморазвития педагога детского сада, а также для организации образовательного процесса в ДОО;
- способами представления и презентации результатов своей работы с информационными ресурсами и продуктивной творческой и исследовательской деятельности.

Студенты, изучающие дисциплину «Основы теории решения изобретательских задач», также должны овладеть **профессиональной компетенцией (ПКст)**, закрепленной в **Профессиональном стандарте педагога** (утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты №544н от 18 октября 2013г.): способен осуществлять профессиональную деятельность в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов дошкольного образования.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

История возникновения и развития ТРИЗ. Метод проб и ошибок. Игра «Хорошо-плохо». Идеальный конечный результат. Морфологический анализ. Метод фокальных объектов. Системный оператор. Оператор РВС. Прямая аналогия. Фантастическая аналогия. Символическая аналогия. Личная аналогия (эмпатия).

