

Козырева Н.А.

ДЕТСКИЙ ИННОВАЦИОННО-РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР

Программа формирования инновационного мышления у детей и подростков через разработку игр и игрушек

Доклад на симпозиуме

Переход экономики России на инновационный путь развития ставит задачу создания большого количества конкурентоспособных на мировом рынке товаров. Кто придумает эти новые товары? Мы предлагаем решать эту сложную задачу, начиная с детства. Надо готовить молодежь, способную создавать новую социокультурную реальность. Молодые должны быть способны и творить на мировом уровне новизны, и эффективно реализовывать свои идеи в производстве, и успешно продавать на рынке новые товары, т.е. стать инноваторами. Нами разработана и апробирована Программа формирования инновационного мышления у детей и подростков на примерах создания игрушек-изобретений.

Цель Программы: создать такую культурную инновационную среду, детский инновационно-развлекательный центр, в которой дети и молодежь могут не только развить свои творческие способности, но и научатся воплощать в жизнь свои идеи, развивать навыки предпринимательства. Причём принципиально важным является намеренное задание «высокой планки»: необходимо научить доводить идеи до уровня конкурентоспособного на мировом рынке товара.

С учетом современных инновационных технологий Программа может быть реализована в организационной форме молодежного бизнес-инкубатора. Основой его станет интерактивная выставка-музей игрушек-изобретений. Игрушки-изобретения являются особым культурным феноменом, они выделяются из общей массы игрушек, которыми заполнены наши магазины. В игрушках-изобретениях «зашифрована мысль» автора, которую мы можем наглядно показать ребёнку, и сначала приобщить его к творчеству автора, а затем – научить, как превзойти эту идею. На игрушках-изобретениях можно интересно и легко обучать детей от 7 лет и подростков. Для этого предусмотрена организация экспозиции особым образом, в частности – расстановка экспонатов по различным линиям развития игрушек, использование наглядных схем, объясняющих принцип изобретения и позволяющих увидеть «движение мысли» авторов. Это позволяет «запустить» самостоятельную мыслительную работу ребёнка. Посетители могут принять участие в мини-занятиях, которые проводятся в каждом зале несколько раз в день. Разработана и апробирована методика их проведения.

Но мы ставим задачу научить детей и подростков не только творить, изобретать (эту задачу решала система НТТМ), но и последовательно помогать в воплощении в реальность придуманного детьми творческого продукта, обучая дорабатывать его до уровня конкурентоспособного, хорошо продаваемого товара. Для этого необходимо познакомить ребят со всеми этапами творческого пути изобретателей, с теми видами работ, которые необходимо осуществить на каждом этапе, со специалистами, которые могут помочь решить возникающие проблемы, дать возможность подобрать команду для реализации идеи. Такую помощь авторам оказывают бизнес-инкубаторы. Именно поэтому мы предлагаем

реализовать Программу как молодежный бизнес-инкубатор, поскольку он позволяет сочетать культурную обучающе-развлекательную среду, и продвижение инновационных идей молодежи.

Выставка рассчитана на индивидуальное, семейное или групповое посещение: родителей с детьми от 7 лет, классов школьников, подростков, студентов и взрослых. Предлагаем создать модульную систему залов (более 10 видов), в т. ч. с учетом направленности промышленности региона – например, зал только авиа- или авто-игрушек-изобретений. Это позволит привлекать к формированию экспозиции и российских производителей игрушек, и крупнейшие западные фирмы. Ведь предоставить детям возможность изучить передовой опыт своих разработчиков – это отличная реклама для фирмы среди своих самых главных потребителей – детей.

Предусмотрено проведение различных видов занятий, которые учитывают психологические характеристики детей, подростков и студентов для эффективного развития личности. Разработаны занятия для развития творческого воображения и логического мышления, дети пробуют себя в техническом и литературном творчестве, в иллюстрации собственных произведений и в дизайне игрушек, в компьютерном проектировании макетов своих идей и реальном их изготовлении в Мастерской. *Предусмотрены постоянные занятия (2-3 раза в неделю) для детей, подростков, студентов разных специальностей – инженерных и психолого-педагогических.*

Дети 5-7 лет могут развить своё творческое воображение в «залах сказок» на мини-занятиях проводимых по известным российским и зарубежным методикам. *Дети 7-14 лет* смогут также развить своё творческое воображение на игровых занятиях в этом зале, – но уже не на сказках, а на примерах фантастики.

Творческие занятия в залах с использованием игр-изобретений направлены на создание собственных ИДЕЙ, которые превосходят по уровню мысли выставленные экспонаты. Тем самым мы учим детей работать на уровне мировой новизны. Занятия *для старшеклассников* позволят им приложить изучаемую в школе теорию (физика, химия) к изобретению новых игр и игрушек, тем самым поддерживая познавательную активность ребят.

Дети и подростки научатся придумывать новые игрушки, и реально в мастерской с помощью взрослых (молодых инженеров и студентов-практикантов) изготавливать макет своей идеи. Гиды-дизайнеры помогут придать новому товару красивый внешний вид.

Таким образом, ребенок может уйти с Выставки не только с новыми впечатлениями, но и с макетом своей новой игры. Создание своего собственного творческого продукта в режиме «**пришёл-придумал-сделал**», радость от успешного воплощения своей идеи в жизнь может стать тем незабываемым событием, которое определит для ребенка и подростка выбор профессии.

Но сегодня уже мало только умения генерировать новые идеи. Важнейшим навыком становится умение воплощать свои идеи в жизнь. Поэтому мы идём дальше, чем просто развитие технического творчества. Мы формируем инновационное мышление и навы-

ки предпринимательства. Наш девиз: «**ПРИДУМАЛ СВОЮ ИГРУ – СОЗДАЛ СВОЁ ДЕЛО**».

Авторам тех идей, которые после экспресс-патентной проверки покажут свою мировую новизну и оригинальность, мы предлагаем перейти в следующий зал – инновационный. Это зал последовательного воплощения идеи в конкурентоспособный товар. С помощью студентов-маркетологов, экономистов, инновационных менеджеров Посетитель пройдёт по дальнейшим этапам реализации своей Идеи. *В частности, быстрое исследование конкурентоспособности товара на рынке можно делать на компьютере. Исследование покажет, что возможно, необходимо доработать идею, в чём тоже помогут специалисты.* После этого автору предлагают разработать инновационный проект, привлечь инвестиции, создать малое предприятия для реализации Идеи и производства опытной партии игры. По желанию автора он может пройти этот путь с командой бизнес-инкубатора (при заключении договора) или с привлеченными инвесторами. Или Родители могут принять решение о создании семейного предприятия для реализации идеи своего ребёнка.

В результате работы молодежного бизнес-инкубатора мы получим постоянный поток инновационных проектов с конкурентоспособными товарами **в одной области**, что, с одной стороны, **создает кластер новой российской игрушки XXI века**, создаваемой для себя молодым поколением. Это – возможность готовить для отрасли новое поколение разработчиков и дизайнеров, которое будет мыслить современными категориями. С учётом того, что современная российская игрушка занимает на полках магазинов 20-30% (уступая зарубежным производителям), мы тем самым закладываем основу для нового витка её развития.

С другой стороны, этот поток проектов создает базу для практики и занятости студентов в инновационном предпринимательстве. Работая гидами в залах, *студенты* технических, педагогических, психологических и экономических ВУЗов, управленцы, дизайнеры могут приобрести на выставке важные профессиональные навыки: придумывать идеи, конструктивно прорабатывать и экономически их просчитывать, разрабатывать инновационный проект внедрения товара и его дизайн, составлять бизнес-планы и договора, изготавливать макеты товара, обучать посетителей творческим методикам, способствовать развитию и самоактуализации личности посетителя (от ребенка до взрослого).

Даже при «разовом» посещении выставки у посетителя есть возможность **УСПЕШНО** пройти весь творческий инновационный путь: *придумать новую идею; проवेशить её на мировую новизну и оригинальность; получить охранный документ Выставки на интеллектуальную собственность; изготовить модель, опытный образец своего нового товара; заключить с инвесторами «лицензионный договор» на выпуск изобретения или на создание предприятия по реализации идеи.* Этот опыт успешности ребёнка в реализации своей Идеи – залог инновационной активности во взрослой жизни, в любой профессии. Так, организуя «цепочку успешности», мы переходим от обучения только творческому мышлению – к обучению мышлению инновационному: умению реализовывать свои идеи на практике, создавая команду из различных специалистов.

Практически все элементы этой структуры – *молодежного бизнес-инкубатора на основе интерактивной выставки игрушек-изобретений* – успешно существуют в разных странах, в разных организациях, выполняя свои специальные, узкие функции (выставоч-

ные залы по отдельным игрушкам, физическим эффектам, библиотеки игр (игротеки), экспресс-патентная проверка, творческие мастерские (станции юных техников)).

Однако для решения принципиально новой задачи, поставленной Президентом – для развития инновационного мышления молодежи – необходимо по-новому соединить эти известные, но разрозненные элементы в единое целое – в одном месте, в одно время – для получения нового системного эффекта. Это позволит создать непрерывный процесс вовлечения детей и молодежи в инновационную деятельность, создать «центр кристаллизации» мысли от рождения идеи до её воплощения в жизнь, в реальный товар, изначально ориентированный ТОЛЬКО на мировой уровень новизны, оригинальности и конкурентоспособности.

Таким образом, уникальная инновационная культурная среда создается из известных элементов. Проект имеет мобильную, блочную структуру, и рассчитан на максимальное использование ресурсов созданной в регионе инфраструктуры поддержки молодежного инновационного предпринимательства, финансовая поддержка (в том числе частно-государственное партнерство с венчурными фондами, бизнес-ангелами и др. инвесторами).

Реализация этого проекта позволит создать сквозную систему развития инновационной активности и предпринимательства детей, молодежи и взрослых в любом регионе России.

Программа формирования инновационного мышления путём создания молодежного бизнес-инкубатора «Выставка игрушек-изобретений» имеет общественную поддержку следующих организаций

- Национальная Ассоциация игрушечников России (НАИР)
- Межрегиональная общественная организация Московская Ассоциация предпринимателей (МАП)
- Российская ассоциация инновационного развития (РАИР)
- Международная Ассоциация ТРИЗ (МАТРИЗ)
- Приглашаем все заинтересованные организации и специалистов принять участие в реализации этой Программы.

Спасибо за внимание!

Ниже представлена презентация доклада.

**ДЕТСКИЙ ИННОВАЦИОННО-РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР.
ПРОГРАММА ФОРМИРОВАНИЯ ИННОВАЦИОННОГО МЫШЛЕНИЯ
ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ ЧЕРЕЗ РАЗРАБОТКУ ИГР И ИГРУШЕК**

Автор: Н.А. Козырева,
Канд. психол. наук,
Председатель Клуба изобретателей и разработчиков игр
НАИР

Проект участвует в V ежегодном всероссийском Конкурсе
«Лидер в области высоких технологий-2008»

Проблема: мало российских товаров, конкурентоспособных на мировом рынке

Причина:

Российский изобретатель – часто одиночка, он не ориентируется на потребности рынка.

Ему трудно создать команду и получить помощь в реализации идеи

Обучение инновационных менеджеров имеет теоретический характер

Предлагаем направление решения:

Необходимо с детства **учить создавать новые товары**, ориентируясь на мировой уровень новизны, оригинальности, конкурентоспособности
и **учить воплощать их в жизнь**

Учиться на ИГРУШКАХ – это интересно и просто!

Решение проблемы:

Научить детей и молодежь

успешно пройти цикл

**от создания идеи до реализации
конкурентоспособного товара**

на опыте создания новых игр и игрушек.

Успешный опыт ребенка

по воплощению ЕГО ИДЕИ в жизнь –

основа инновационной активности

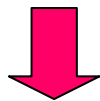
во взрослой жизни

Цель Программы: создание
культурной инновационной среды

**ДЕТСКИЙ ИННОВАЦИОННО-
РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР**



Организационная форма:
Молодежный бизнес-инкубатор

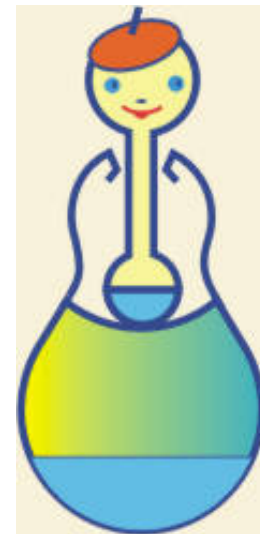
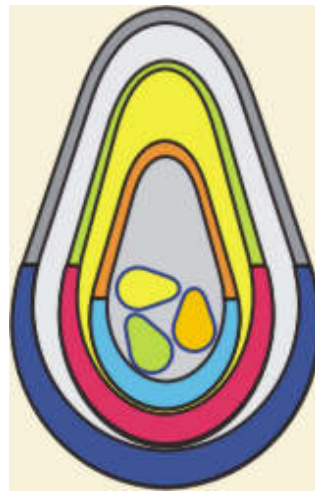
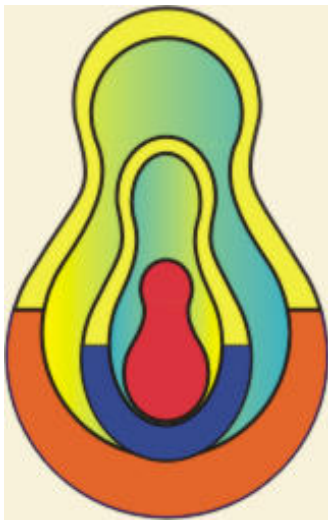


Содержание:
**«Интерактивная Выставка-музей
игрушек-изобретений»**

Игрушки-изобретения: увидеть «движение мысли» автора

Творческий приём «Матрёшка»:

Один объект размещён внутри другого, который, в свою очередь, находится внутри третьего, и т.д.;



Молодежный бизнес-инкубатор на основе экспозиции игрушек-изобретений:

Развитие инновационного мышления и навыков предпринимательства молодежи

- **помочь молодежи успешно пройти цикл от создания идеи до её реализации**

с помощью специалистов и системы финансирования молодежных предпринимательских проектов:

- изобретателей,
- дизайнеров,
- патентоведов,
- маркетологов,
- инновационных менеджеров и др. специалистов
- инвесторов (бизнес-ангелов, гос.фондов, программ «УМНИК», СТАРТ» и др.)

- **развивать предпринимательство среди молодежи:**

ПРИДУМАЛ СВОЮ ИГРУ



СОЗДАЛ СВОЁ ДЕЛО

Сочетать обучающе-развлекательную и инновационную среду:

- **Организовать постоянную экспозицию из игрушек-изобретений**
виды и количество залов может меняться под потребности региона,
возможна передвижная модель выставки
- На игрушках-изобретениях проводить занимательное обучение техническому творчеству **на принципах сравнения с товарами мировой новизны и оригинальности**
- Для придуманных детьми идей организовать **«цепочку воплощения Идеи в жизнь»**

Цепочка воплощения ИДЕИ в жизнь

- проверить идею на мировой уровень новизны и оригинальности,
- сделать макет придуманной игрушки, дизайн
- провести мини-маркетинг (конкурентоспособность),
- **стимулировать организацию малого предприятия (в т.ч. семейного),**
- написать бизнес-план,
- научить взаимодействию с инвесторами,
- организовать выпуск опытной партии нового товара

Организация работы с посетителями

Обеспечить доступность экспозиции для детей от 7 лет

Посещение - индивидуальное, семейное и групповое:

- Дети от 7 лет с родителями
- Подростки, студенты, взрослые
- Классы детей из начальной и средней школы
- В т.ч. - туристы из других регионов и стран

Режим обучения посетителей:

- Короткие обучающие занятия в залах
- Постоянные (2-3 р. в нед.) занятия
- Презентации инновационных проектов детей

Принципы организации

- Сочетать развлечение с обучением.
- **Обучать творчеству в технической и в литературно-художественной сфере:**
 - Идея игрушки (схема технического решения)
 - Дизайн (внешний вид игрушек)
 - Литература (сочинение сказок и фантастики)
 - Рисование (оформление своих литературных произведений)
- **Обучать посетителей (детей и их родителей, молодежь, студентов, специалистов) создавать новые идеи, доводить их до уровня конкурентоспособности и воплощать в жизнь**
- **Обучать с использованием только новейших технологий**
- **Привлекать родителей к реализации идей своих детей**
- **Использовать региональную инфраструктуру и ресурсы системы поддержки молодежного инновационного предпринимательства**

Структура Выставки

1. Залы игрушек - изобретений

- ✓ Невалюшки,
- ✓ Головоломки,
- ✓ Настольные игры, игры на досках
- ✓ Игрушки по промышленному направлению региона (например, транспортные: авто-, авиа- или др.)
- ✓ Залы игрушек с физическими, химическими, математическими эффектами
- ✓ Игрушки других видов
- ✓ Залы игрушек отечественных фирм-производителей
- ✓ Залы игрушек других стран – Франция, Германия, США и т.д.

2. Зал сказок (фантастики) - для детей от 5 лет (обучение развитию воображения, литературному творчеству, рисованию)
Здесь ребёнок получает **ТЕКСТ** своей сказки или фантастики на красивом бланке Выставки

3. Игротека и библиотека научно-технической литературы –
можно поиграть в любые игрушки, имеющиеся на Выставке

Структура Выставки

- 4. Патентный зал** - экспресс-патентная проверка идеи, помощь в её доработке, выдача **АВТОРСКОГО СВИДЕТЕЛЬСТВА ВЫСТАВКИ**, возможно - заключение договора на патентование
- 5. Творческая мастерская** - сначала на компьютере гид рисует 3D и Flash **макет Идеи посетителя**, на будущее – изготовление опытного образца, возможно – обучение посетителя работе в 3-5-D и Flash
- 6. Инновационный зал** - инновационные менеджеры показывают последующий **Путь воплощения Идеи**: помогают провести экспресс-Интернет-маркетинг, оценку конкурентоспособности Товара, предлагают сотрудничество с инновационными фондами
- 7. Галерея авторов** - с образцами, макетами игрушек, придуманных детьми

Молодежный бизнес-инкубатор
на основе экспозиции игрушек-изобретений

ВОЗМОЖНОСТИ

Для детей:

- создавать для себя новые игры, игрушки XXI века,
- получить профориентацию в инновационной экономике

Для производителей игр и игрушек:

- создать залы из своих экспонатов для обучения детей,
- изготавливать образцы и опытные партии новых игрушек детей,
- готовить себе
новое поколение разработчиков, дизайнеров,
которое будет мыслить современными категориями

Для отрасли:

- повысить конкурентоспособность российской игрушки,
- формировать мировоззрение детей

Молодежный бизнес-инкубатор
на основе экспозиции игрушек-изобретений
ВОЗМОЖНОСТИ

**Для команды Выставки
(молодежи, студенчества):**

- Практика работы в инновационной сфере
- Опыт работы на Выставке по созданию и воплощению Идеи в конкурентоспособный Товар молодёжь перенесет на свою профессиональную область деятельности

Для посетителей:

- Отдых, познание, развитие инновационного мышления
- Дети и молодежь научатся придумывать Идеи, доводить их до уровня Товара и воплощать в жизнь
- Родители получают возможность участвовать в реализации идей своих детей

ВОЗМОЖНОСТИ

Для региона:

- **Центр кристаллизации инновационного потенциала** подрастающего поколения, связанный с инфраструктурой поддержки молодежи и малого предпринимательства
- **Увеличение числа малых инновационных предприятий (в т.ч. семейных), выпускающих конкурентоспособные товары с использованием новейших технологий**

Общественная поддержка проекта

- Национальная Ассоциация игрушечников России (НАИР)
- Межрегиональная общественная организация Московская Ассоциация предпринимателей (МАП)
- Российская ассоциация инновационного развития (РАИР)
- Международная Ассоциация ТРИЗ (МАТРИЗ)

Участие в реализации проекта

Национальная Ассоциация игрушечников России (НАИР)

- **Помощь в подготовке экспозиции**
 - ✓ игрушек-изобретений российских предприятий и зарубежных фирм
 - ✓ созданию Творческой Мастерской (отдельные части игрушек)
 - ✓ галереи авторов
- **Помощь в изготовлении** на предприятиях отрасли опытных партий игрушек, придуманных детьми на Выставке
- **Проведение мероприятий по повышению конкурентоспособности российской игрушки** (конкурсы, конференции, Конгрессы)
- **Международный PR игрушек, созданных РОССИЙСКИМИ ДЕТЬМИ**

Участие в реализации проекта

Межрегиональная общественная организация

Московская Ассоциация предпринимателей (МАП)

- **Помощь в подготовке инновационных менеджеров:**
 - стажировки, консалтинг;
- **Обучение и консалтинг в области подготовки и продвижения инновационных проектов;**
- **Сопровождение инновационных проектов, участие в формировании команд, организация бизнес-процессов;**
- **Проведение конкурсов инновационных проектов;**
- **Привлечение финансирования в инновационные проекты.**
Организация взаимодействия с инвесторами (бизнес-ангелы, инновационные и венчурные фонды, частные инвесторы);
- **Продвижение проектов на международных рынках**

Участие в реализации проекта

Региональные организации:

Бизнес-инкубаторы, технопарки:

- Кадры: патентоведы, инновационные менеджеры, консалтинг (сервис-центры) - подготовка и продвижение инновационных проектов детей, молодежи
- Помещения, оборудование: Творческая мастерская, конференц-залы

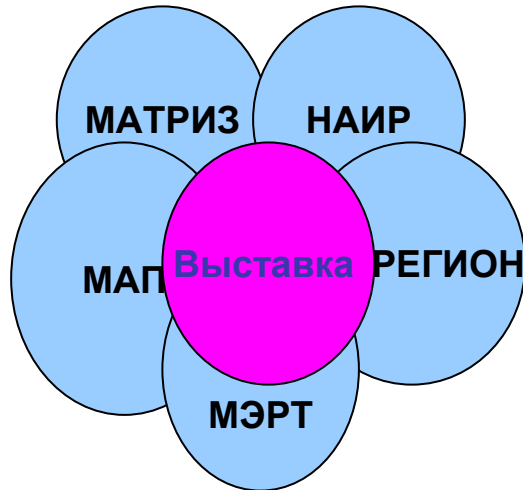
Система высшего образования:

- Кадры: педагоги-методисты, гиды-студенты в залы, инженеры (творческая мастерская), дизайнеры, программисты

Администрация региона:

- Помещение
- Система организационной и финансовой поддержки молодежного предпринимательства
- Финансирование реализации Проекта Выставки-Музея игрушек-изобретений, в том числе частно-государственное партнерство

Реализация проекта: соединение ресурсов



- Региональные власти
- МЭРТ
- Национальная Ассоциация игрушечников России (НАИР)
- Межрегиональная общественная организация Московская Ассоциация предпринимателей (МАП)
- Российская ассоциация инновационного развития (РАИР)
- Международная Ассоциация ТРИЗ (МАТРИЗ)

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

Контакты:

- Автор концепции проекта Выставки –
Козырева Нелли Арнольдовна **8-916-943-29-41**
- Президент Национальной Ассоциации игрушечников России
(НАИР) – Цицулина Антонина Викторовна, **(495) 781-39-42**
- Зам.председателя Комитета по инновациям и венчурному
финансированию Московской Ассоциации предпринимателей
(МАП) - Горбунов Дмитрий Борисович **(495) 799-25-60**
- Вице-Президент Международной Ассоциации ТРИЗ (МАТРИЗ) –
Тимохов Виктор Иванович **(495) 290-17-20**
- Исполнительный директор Российской ассоциация
инновационного развития (РАИР) –
Шичкина Марина Ивановна **(495) 792-15-84**

Определение:

ИННОВАЦИОННОЕ МЫШЛЕНИЕ – это

- ✓ **умение использовать** творческие методы генерации новых идей и воображение

для создания **конкурентоспособных на мировом рынке товаров,**
- ✓ **стратегическое планирование** организации их эффективного производства и сбыта
и
- ✓ **умение находить и соединять ресурсы** (команда, финансы, материальная база) для достижения максимального результата