



Сидорчук Татьяна Александровна,
город Ульяновск, Россия, кандидат педагогических наук.

- сертифицированный специалист по ТРИЗ Международной ассоциации ТРИЗ (IV уровень);
- медалист Российской академии наук (медаль Яноша Корчака);
- научный руководитель общественной организации «Волга–ТРИЗ» Международной ассоциации ТРИЗ;
- автор более 250 работ по использованию моделей общей теории сильного мышления и теории решения изобретательских задач в дошкольном образовании (ОТСМ–ТРИЗ);
- разработчик технологий познавательно – речевого развития детей на основе ОТСМ–ТРИЗ.



КТК «ГАЛАКТИКА»

ISBN 978-5-6042686-5-0



9 785604 268650



ИТК «СПЛАКТИВА»

Т. А. СИДОРЧУК

**СПОСОБЫ
ФОРМИРОВАНИЯ
НАВЫКОВ МЫШЛЕНИЯ,
ВООБРАЖЕНИЯ И РЕЧИ
ДОШКОЛЬНИКОВ
НА ОСНОВЕ ОТСМ-ТРИЗ**



Т. А. Сидорчук

**Способы формирования
навыков мышления,
воображения и речи
дошкольников
на основе ОТСМ–ТРИЗ**

*Учебное пособие
для работников дошкольных учреждений*



КТК "ГАЛАКТИКА"

Москва
2023

УДК 001.894.08.085

ББК 74.14

С34

Ответственный редактор

Крохина И. Н., учитель-логопед, Заслуженный учитель России,
г. Череповец

Рецензенты

Нестеренко А. А., доцент кафедры образовательных технологий
АПО г. Москва, сертифицированный специалист по ТРИЗ Междуна-
родной ассоциации, к.п.н., г. Петрозаводск.

Гуткович И. Я., заведующий экспериментальным МБДОУ № 186,
председатель ОО «Волга-ТРИЗ» Международной ассоциации ТРИЗ,
г. Ульяновск.

С34 Сидорчук Т. А.

Способы формирования мышления, воображения и речи дошколь-
ников на основе ОТСМ-ТРИЗ. Учебное пособие для работников
дошкольных учреждений. – М.: КТК «Галактика», 2023. – 294 с. ил.

ISBN 978-5-6042686-5-0

Учебное пособие создано на основе моделей общей теории силь-
ного мышления (ОТСМ автор Н. Хоменко), теории решения изобре-
тательских задач (ТРИЗ автор Г. Альтшуллер) и методов развития
творческого воображения (мировой фонд) для решения задач по-
ставленных Федеральным государственным стандартом дошкольно-
го образования. Ключевым показателем эффективности работы по
ОТСМ-ТРИЗ является то, что дети к концу дошкольного возраста
усваивают СПОСОБЫ творческого мышления, воображения и соз-
дания речевых продуктов.

Активные методы формирования этих навыков были адаптирова-
ны и прошли многолетнюю успешную апробацию в более чем пяти-
десяти дошкольных учреждений России и Беларуси.

Рекомендуется к использованию педагогами ДОУ для реализации
ФГОС дошкольного образования.

Все права защищены. Любая часть этой книги не может быть воспроиз-
ведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без
письменного разрешения владельцев авторских прав.

ISBN 978-5-6042686-5-0

© Т. А. Сидорчук, г. Ульяновск., 2019

© Оформление, издание, КТК «Галактика», 2020

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	9
РАЗДЕЛ 1.	
Методы формирования навыков управляемого воображения детей дошкольного возраста	15
Пояснительная записка	15
Правила оценки уровня творческих работ дошкольников	19
Глава 1. Круги Луллия.....	24
Описание метода	24
Технологическая цепочка проведения тренинга	24
Методические рекомендации по проектированию и проведению тренингов для детей разного возраста.....	25
Ожидаемые результаты.....	29
Игры и творческие задания	29
Глава 2. Морфологический анализ	33
Описание метода	33
Технологическая цепочка проведения тренинга	35
Методические рекомендации построения системы тренингов с детьми разного возраста	36
Ожидаемые результаты.....	36
Игры и творческие задания	37
Глава 3. Метод фокальных объектов	39
Описание метода	39
Технологическая цепочка построения тренинга.....	40
Методические рекомендации построения системы тренингов с детьми разного возраста	41
Ожидаемые результаты.....	42
Игры и творческие задания	42
Глава 4. Метод эмпатии	44
Описание метода	44
Технологическая цепочка построения тренинга.....	44
Методические рекомендации построения системы тренингов с детьми разного возраста	45
Ожидаемые результаты.....	46
Игры и творческие задания	46

Глава 5. Типовые приемы фантазирования	48
Общая характеристика приемов.....	48
Прием «Увеличение–Уменьшение».....	49
Описание приема.....	49
Технологическая цепочка построения тренинга.....	49
Методические рекомендации построения системы тренингов с детьми разного возраста.....	50
Ожидаемые результаты.....	51
Прием «Деление–Объединение»	51
Описание приема.....	51
Технологическая цепочка построения тренинга.....	52
Методические рекомендации построения системы тренингов с детьми разного возраста.....	53
Ожидаемые результаты.....	54
Прием «Преобразование признаков времени»	55
Описание приема.....	55
Технологическая цепочка построения тренинга с «Волшебником Быстрых (Медленных) минут».....	55
Технологическая цепочка построения тренинга с волшебником «Перепутывания Времени».....	56
Технологическая цепочка построения тренинга с «Волшебником Обратного Времени».....	58
Технологическая цепочка построения тренинга с «Волшебником Перемещения во времени» (Зеркало Времени, Машина Времени)	59
Технологическая цепочка построения тренинга с «Волшебником Остановки Времени».....	60
Методические рекомендации построения системы тренингов по преобразованию признаков времени	62
Ожидаемые результаты.....	63
Прием «Оживление–Окаменение».....	64
Описание приема.....	64
Технологическая цепочка построения тренинга.....	64
Методические рекомендации построения системы тренингов для детей разного возраста	65
Ожидаемые результаты.....	66
Прием «Специализация–Универсализация»	66
Описание приема.....	66
Технологическая цепочка проведения тренинга	66
Методические рекомендации построения системы тренингов с детьми разного возраста.....	68
Ожидаемые результаты.....	70
Прием «Наоборот»	70
Описание приема.....	70
Технологическая цепочка проведения тренинга	70
Методические рекомендации построения системы тренингов с детьми разного возраста.....	71
Ожидаемые результаты.....	73
Игры и творческие задания	73

РАЗДЕЛ 2.**Методы формирования навыков сильного мышления
детей дошкольного возраста 79**

Пояснительная записка 79

**Глава 6. Формирование мыслительных операций,
основанных на дихотомии 85**

Описание метода 85

Алгоритм мыслительных действий при решении задач
с недостатком данных 86

Поиск объектов, упорядоченных в пространстве 87

Числовая «Да – Нет» 87

Ожидаемые результаты 92

Игры и творческие задания 92

Освоения разных видов пространства 93

Игры и творческие задания в разных предметных областях – поиск
объектов по признаку, значения которого упорядочиваются в ряд 99

Развитие классификационных умений у дошкольников 106

Правила классификации 107

Система тренингов по обучению классификационным умениям 109

Классификация объектов окружающего мира 113

Игры и творческие задания по закреплению навыков осознанной
классификации 114Игры и творческие задания в разных предметных областях – поиск
объектов по признакам, значения которых не упорядочиваются
в ряд (с 4,5–5 лет) 118

Обучение детей анализу ситуаций 119

Определение ситуативной загадки 121

Алгоритм составления «загадки» 121

Рекомендации по обучению детей анализу ситуаций 122

Алгоритм работы с задачей с недостатком данных 122

Примеры загадок из жизненного опыта детей 124

Игры и творческие задания 125

**Глава 7. Формирование основ системного мышления
дошкольников 127**

Алгоритм системного мышления 127

Последовательность мыслительных операций по систематизации
объектов рукотворного мира 129Последовательность мыслительных операций по систематизации
объектов живой природы 130Работа по систематизации представлений об объектах
природного мира 130

Последовательность работы с прогнозной задачей 132

Система тренингов по работе с творческой задачей прогнозного
характера 141Проектирование игр и творческих заданий по формированию
системного мышления 143

Игры и творческие задания по формированию системного мышления....	145
Глава 8. Формирование основ диалектического мышления	149
Работа с противоречиями	149
Система творческих заданий	150
Творческие задания на формирование чувствительности к противоречиям	150
Творческие задания на обучение детей формулировке противоречий... ..	154
Творческие задания по обучению детей способам разрешения противоречий.....	156
Приемы разрешения противоречий	157
Алгоритм решения изобретательских задач	158
Протоколы занятий по решению творческих задач с детьми дошкольного возраста	163
Игры и творческие задания по обучению детей работе с противоречиями	171
РАЗДЕЛ 3.	
Методы формирования навыков речевой деятельности дошкольников	175
Пояснительная записка.....	175
Глава 9. Обучение детей созданию образных характеристик объектов	176
Технология обучения детей составлению сравнений.....	176
Технология обучения детей составлению загадок	178
Технология обучения детей составлению метафор.....	183
Протокол занятия с детьми	184
Примеры последовательности составления метафор детьми	185
Игры и творческие задания для развития выразительности речи	186
Глава 10. Составление дошкольниками рифмованных текстов	188
Последовательность игровых заданий и упражнений по обучению детей составлению рифмованных текстов	189
Игры и творческие задания для составления рифмованных текстов.....	194
Глава 11. Методика обучения дошкольников работе с серией картинок	197
Условия организации работы с серией картинок	198
Последовательность обучения детей работе с серией картинок... ..	200
Система творческих заданий по обучению работе с серией картинок.....	201

Проверочные задания	208
Глава 12. Обучение детей составлению творческих рассказов по сюжетной картине	210
1 этап «Определение состава картины»	212
2 этап «Установление взаимосвязей между объектами на картине»	214
3 этап «Описание на основе возможного восприятия объектов картины разными органами чувств»	216
4 этап «Составление загадок и метафор по картине»	218
5 этап «Преобразование объектов во времени»	222
6 этап «Описание местонахождения объектов на картине»	224
7 этап «Составление рассказов от лица разных объектов»	226
8 этап «Смысловая характеристика картины»	229
9 этап «Составление рассказов-фантазий»	231
10 этап «Составление сказок нравственно-этического характера»	234
11 этап «Составление рифмованных текстов по картине»	237
Анализ картины как целостной системы	238
Модель работы с картиной как целостной системой	239
Основные операции анализа объекта картины	239
Игры и творческие задания для освоения алгоритмов работы с картиной	240
Глава 13. Обучение дошкольников составлению текстов сказочного содержания	243
Общая характеристика текстов сказочного типа	243
Игры и творческие задания по подготовке детей к составлению текстов сказочного содержания	246
Составление сказок с помощью метода «Каталога»	248
Алгоритм построения тренинга	248
Методические рекомендации	249
Правила поиска ответа на вопрос	250
Составление сказок динамического типа	251
Базовый алгоритм составления сказки	251
Методические рекомендации (работа с волшебной дорожкой)	251
Составление сказок описательного типа	252
Базовый алгоритм составления сказки	253
Методические рекомендации	253
Ожидаемые результаты	255
Составление сказок нравственно-этического типа	255
Базовый алгоритм составления сказки	256
Методические рекомендации	257

Составление сказок конфликтного типа	258
Базовый алгоритм составления сказки	259
Методические рекомендации.....	259
Приложение 1. Теория Решения Изобретательских Задач – ТРИЗ	262
Приложение 2. Общая теория сильного мышления (ОТСМ)	265
Технология «Типовое Решение»	267
Технология «Противоречие»	267
Технология «Новая Проблема»	267
Технология «Поток Проблем»	268
Приложение 3. Перечень навыков ОТСМ–ТРИЗ.....	269
Приложение 4. Инструменты ОТСМ–ТРИЗ в дошкольном образовании: чему и для чего учить?	275
Этапы обучения детей решению творческих задач	277
Приложение 5. Последовательность устройства кругов Луллия	282
Приложение 6. Список преобразователей (волшебников) для усвоения способов фантазирования	284
Приложение 7. Схематическое изображение имен признаков для работы с детьми 3–7 лет	285
Приложение 8. Оси расширенной многоэкранной схемы сильного мышления	287
Приложение 9. Модель работы с творческой задачей ...	290
Приложение 10. Приемы разрешения физического противоречия	292

ВВЕДЕНИЕ

Процесс воспитания и обучения ребенка – это взгляд современного человечества в будущее. Основная задача системы образования – подготовка подрастающего поколения к созидательной жизни в завтрашнем дне. Для того, чтобы лучше понять, как это сделать, необходимо разобраться, чем же отличается уходящее «сегодня» от наступающего «завтра».

Мы вступили в стремительно меняющийся мир. И это закономерно повлекло за собой появление ряда глобальных проблем в области образования на всех уровнях.

Очевидна новая потребность, а вместе с ней и новая проблема педагогов: **как научить детей жить в динамичном, быстро развивающемся мире.** Основные составляющие этого умения: понимать новые реалии, быстро ориентироваться, обучать самого себя, принимать самостоятельные решения, быстро справляться с массой постоянно «сваливающихся» творческих задач. Налицо парадокс: мы должны учить детей жить в мире, которого не знаем сами, – в мире будущего.

Традиционно в педагогике на первый план выносятся вопросы: **ЧЕМУ УЧИТЬ?** Образование зачастую опирается на передачу устаревших знаний. Да и как успеть за наукой, если технологические и научные парадигмы стали меняться в течение одного поколения. Все меньше удовлетворяет темпам жизни и узкоспециальное образование. Ведь чем уже специалист, тем сложнее ему переучиваться, тем труднее ориентироваться в смежных областях знаний. Как быть?

Очевидно, что под содержанием образования сегодня следует рассматривать в первую очередь овладение детьми **способами работы** с новыми знаниями, формирование у них навыков исследовательской деятельности, умениями самостоятельно получать недостающую для решения проблем информацию.

Регулярное столкновение с творческими, исследовательскими задачами возможно в любых предметных и межпредметных

областях. Обучение способам работы с творческими задачами ведет к организации собственной творческой деятельности.

Маленький человек постепенно готовится к решению различного рода задач, которые поставит перед ним жизнь, наполненная противоречиями и проблемами. Малышу нужно присвоить определенный образ мышления, усвоить на доступном ему уровне диалектические законы развития мира:

- 1) Чтобы принять необходимость самостоятельной работы с проблемами, необходимо увидеть каждый отдельный элемент окружающего мира в единой структуре явлений и объектов. И в то же время, чтобы научиться находить первопричины проблем, надо уметь из целостной картины мира вычленять проблемные элементы. И делать это, целенаправленно сужая поле поиска.
- 2) Чтобы научиться находить первопричины проблем в разных областях знаний, надо уметь отслеживать линии развития систем, где каждый новый этап развития отрицает собой предыдущий. Надо понять, что любая система проходит три основных стадии развития: рождение, развитие и старение. Но отмирание старой системы не представляет собой окончание существования, а является рождением новой. И это рождение, как и сам процесс эволюции, можно прогнозировать.
- 3) Наконец, чтобы решать задачи изобретательского или исследовательского плана, ребёнок должен научиться находить противоположности в объектах и явлениях, стать чувствительным к противоречиям, владеть умениями их формулирования и разрешения.

Это наиболее общие идеи, касающиеся любой области знания. Однако, каждая наука, каждая сфера деятельности имеет свою специфику, которую нельзя не учитывать.

Исследования Н. Е. Вераксы в области развития начал диалектического мышления у дошкольников свидетельствуют о возможности формирования диалектического способа мировосприятия к 7 годам.

Соответственно встает вопрос, каким образом строить сегодня образовательный процесс? Что реально можно изменить в системе образования детей, начиная с дошкольного возраста? Некоторые ответы на этот вопрос даёт педагогическое направление, называемое сегодня ТРИЗ-педагогикой. Краткие справки «Теория решения изобретательских задач» и «Общая теория сильного мышления» представлены в приложениях 1 и 2.

В учебном пособии Л. А. Григорович и Т. Д. Марцинковской (Педагогика и психология. – М.: Гардарики, 2001, стр. 45) ТРИЗ-педагогика определена как педагогическое направление, раскрывающее сущность, цели, задачи процесса воспитания и обучения, основанное на общих законах теории решения изобретательских задач (Г. С. Альтшуллер, 1946 г.).

В основе ТРИЗ-педагогики лежат:

1. Методики и технологии, позволяющие овладеть способами снятия психологической инерции (развитие творческого воображения – РТВ);
2. Методология решения проблем, основанная на законах развития систем, общих принципах разрешения противоречий и механизмах их приложения к решению конкретных творческих задач (общая теория сильного мышления – ОТСМ);
3. Воспитательная система, построенная на теории развития творческой личности (теория развития творческой личности – ТРТЛ).

Эффективность ТРИЗ-педагогики заключается в ее инструментальности, относительной универсальности и достаточной гарантированности формирования исследовательских умений обучающихся. Работа с моделями позволяет использовать ОТСМ–ТРИЗ–РТВ подходы для реализации любой образовательной программы.

На этапе дошкольного образования базовой является модель «**объект–признак–значение признака**» (Н. Н. Хоменко). Всё творчество детей дошкольного возраста заключается в по-

знании и преобразовании признаков объектов и их значений. Например, ребёнок создаёт фантастический образ (преобразовывает объект) автомобиля, изменяя значение признака «место действия». Созданный автомобиль может и перевозить объекты не только по земле, но и под землей, перемещаться в воздухе, и по воде или под водой, или же в космическом пространстве. Либо ребенок придумывает новый вариант окончания сказки, изменяя значение признака героя «характер»: если бы коварная Баба Яга оказалась доброжелательной и заботливой, как изменилась бы сказка?

Именно поэтому оптимальным средством педагогического воздействия на развитие мышления, воображения и речи дошкольника является **система творческих заданий**, основанных на модели «**объект–признак–значение признака**» с учетом перечня навыков ОТСМ–ТРИЗ (см. приложение 3).

В основе каждого задания лежит цепочка мыслительных операций, решающая определенную дидактическую задачу. Главной особенностью использования заданий является то, что работать с ними надо нелинейно, а как бы сетчато, ухватывая нужную, в данном случае, мыслительную модель.

Многолетний исследовательский опыт показал, что ребенок, овладев основными мыслительными операциями по созданию творческого продукта, успешно адаптируется к школе вне зависимости от системы обучения. Он умеет и хочет сам учиться. Ребенок характеризуется высоким уровнем познавательной активности, у него ярко выраженная оригинальность творческого мышления.

Данное пособие посвящено СПОСОБАМ формирования мышления, воображения и речи детей дошкольного возраста на основе общей теории сильного мышления (ОТСМ – Н. Н. Хоменко) и теории решения изобретательских задач (ТРИЗ – Г. С. Альтшуллер).

Автор благодарит дошкольные образовательные учреждения ОО «Волга–ТРИЗ», которые участвовали и продолжают участвовать в экспериментальной деятельности по апробации методов ОТСМ–ТРИЗ–РТВ в работе с детьми:

- МДОУ № 186, № 141, № 128 г. Ульяновск,
- МДОУ № 453 г. Челябинск,
- МДОУ № 4, № 17 г. Трехгорный, Челябинской области,
- МДОУ № 4, № 121, № 98 г. Череповец, Вологодской обл.,
- МДОУ № 147, № 167, № 170, 143 г. Тольятти, Самарской обл.,
- МДОУ № 7, № 5, № 2, № 1, № 9, г. Нягань, ХМАО,
- МДОУ «Радуга» г. Югорск, ХМАО,
- МДОУ «Снегирек», «Семицветик», г. Белоярский, ХМАО,
- МДОУ № 4, № 123, № 153, № 429 г. Нижний Новгород,
- МДОУ «Василек», г. Чапаевск, Самарской обл.,
- МДОУ № 108 г. Миасс, Челябинской обл.,
- МДОУ № 45 «Березка», г. Петрозаводск, Карелия,
- ЧОУ «Дарина», г. Владивосток,
- ДДУ № 464, № 519, № 532 г. Минск, Беларусь

и многим другим коллективам дошкольных образовательных учреждений городов России: Москвы, Обнинска, Екатеринбурга, Омска, Томска, Новосибирска, Энгельса (Саратовской обл.), Чебоксар, Лысьвы (Пермский край), Сарова (Нижегородской обл.).

Методики разработаны на базе данных учреждений в рамках Международного образовательного проекта «Jonathan Livingston Project» (автор проекта Н. Н. Хоменко, Мастер ТРИЗ).

Глубокая благодарность администрации и педагогическому коллективу МАДОУ № 186 «Волгарик» г. Ульяновск и лично Ирине Яковлевне Гуткович за многолетнюю помощь в создании и апробации курса по ОТСМ–ТРИЗ–РТВ для воспитателей дошкольных учреждений России.

Автор выражает признательность педагогам и коллегам по Международной ассоциации ТРИЗ и ОО «Волга–ТРИЗ»: Апресовой А. Г. (г. Тольятти), Байрамовой Э. Э. (г. Москва) Воробьевой М. А. (г. Трехгорный), Гафитулину М. С. (г. Жуковский), Гину А. А., Гин С. А. (г. Гомель, Беларусь), Григорович Л. А. (г. Москва), Ефремову С. В. (г. Рязань), Журавлевой Н. М. (г. Тольятти), Корзун А. В. (г. Минск, Беларусь), Кишко С. В.

(г. Минск, Беларусь), Крохиной И. Н. (г. Череповец), Кузнецовой В. В. (г. Саров), Лелюх С. В. (г. Самара), Нестеренко А. А. (г. Петрозаводск), Мурашковска И. Н. (г. Елгава, Латвия), Тимохову В. И. (г. Москва), Тятюшкиной Н. Н. (г. Минск, Беларусь), Чижевской Н. Э. (г. Минск, Беларусь), которые много лет консультируют автора, вдохновляют и поощряют экспериментальную деятельность по использованию ОТСМ–ТРИЗ в дошкольном образовании.

Уважаемым коллегам В. Г. Березиной и Л. А. Кожевниковой (г. Челябинск) – искренняя благодарность за пользование фондом литературы по ТРИЗ.

РАЗДЕЛ 1.

МЕТОДЫ ФОРМИРОВАНИЯ НАВЫКОВ УПРАВЛЯЕМОГО ВООБРАЖЕНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Пояснительная записка

Творческая деятельность человека – это создание чего-либо нового, будь это вещь внешнего мира или построение новой мысли, чувства, которые обнаруживаются в самом человеке. Общеизвестно, что деятельность может быть воспроизводящей (репродуктивной) и творческой (продуктивной). Воспроизводящий вид деятельности теснейшим образом связан с нашей памятью. Творческая деятельность основывается на комбинирующей способности нашего мозга, которая является фундаментом воображения.

Воображение – психический процесс создания новых образов на основе ранее сформированных представлений. Этот процесс неизменно основан на познании признаков объектов и их преобразовании. Важно сформировать у ребенка понятие, что есть название (имя) признака, а есть значение этого имени, которое считывается нашими анализаторами. Например: имя признака – ЦВЕТ мы не воспринимаем зрительным анализатором, а красное, желтое, зеленое и др. – различаем с помощью глаз. Нами создана система ознакомления маленьких детей с ИМЕНАМИ признаков, как обобщающим понятием. Каждое название признака схематизируется и эта модель является сигналом, по которому ребенок самостоятельно может преобразовывать признаки объектов. В приложении 7 «Схематическое изображение имен признаков для работы с детьми 3–7 лет» представлен список имен признаков, которые используются в дошкольном образовании, а так же значки, как возможные обозначения этих имен.

При всем разнообразии методов развития воображения, они имеют общую модель:

«Объект – Преобразование признака или его значения – Новый объект»

Пример создания фантастического объекта по данной модели:

- *Кот (объект) – говорит (добавлен признак действия) – говорящий кот (новый объект).*
- *Кот (объект) – без цвета (убран признак цвета) – прозрачный кот (новый объект).*
- *Кот (объект) – постоянно меняет вес (преобразование признака вес) – кот, с изменяющимся весом (новый объект).*

Появляется творческая задача: новый объект с необычным признаком должен существовать в действительности. Для этого надо решить проблему.

Например:

«Как поиграть с котиком, который прозрачен?».

Проблема восприятия животного зрением.

или

«Как гулять с котом, который может быть легче воздушного шарика?».

Проблема в том, что бы котика не унесло ветром.

Умение манипулировать признаками объекта и их значениями необходимо человеку при решении творческих задач. Работа с данной моделью способствует развитию воображения и является первым шагом при формировании творческих способностей человека в целом.

Уже в раннем детстве мы наблюдаем возникновение творческих процессов, которые в большей степени выражаются в играх, речевой и изобразительной деятельности. Игры детей – это творческая переработка пережитых впечатлений, комбинирование и построение из них новой действительности. Стремление ребенка к сочинительству является такой же деятельностью воображения, как и игра.

В каждом периоде дошкольного детства воображение работает особенным образом, свойственным только данной ступени развития. Оно, несомненно, зависит от опыта ребенка и формируется постепенно. Мы выделяем **основные характеристики воображения**, на основании которых можно определить уровень развития этого психического процесса.

1. **Произвольность** (активность) характеризуется степенью принятия дошкольником творческой задачи. Произвольность зависит от мотива, который позволяет ребенку сделать то или иное действие, и воли, которая помогает «удержать» и довести творческую деятельность до конца. Поэтому перед педагогом ставятся следующие **задачи**:

- формирование произвольного воображения,
- формирование мотивационного поля,
- развитие волевых процессов как саморегуляции ребенком своей деятельности.

Непроизвольность характеризуется пассивностью, уходом от заданной темы.

2. Воображение может быть **воссоздающим** (представление образа по описанию) или **творческим** (создание новых образов, требующее от ребенка отбора материала в соответствии с замыслом). Учитывая эти показатели, перед педагогом ставятся следующие **задачи**:

- организация работы с дошкольниками по развитию творческого воображения;
- расширение информационного поля.

3. **Уровни творческого воображения:**

- *Первый уровень* – представление объектов или процессов, существующих в опыте ребенка.
- *Второй уровень* – представление объектов или процессов, которых не было в опыте дошкольника, но у него имеется достаточно полная информация о них из разнообразных источников (телевидение, рассказы очевидцев, чтение литературы и т. д.).

- *Третий уровень* – представление объектов или процессов, которых не было в опыте ребенка и информация о них носит парадоксальный, противоречивый характер.

В связи с этим, перед педагогом ставятся следующие задачи:

- организация работы по увеличению творческих заданий, требующих от ребенка второго и третьего уровней творческого воображения;
- расширение информационного поля ребенка, которое позволит представить тот или иной объект с разной степенью подробности;
- организация длительных наблюдений объекта с подробным обсуждением;
- создание условий для восприятия объекта всеми органами чувств.

4. Показатели **вариативности** и **подробности** воображаемого объекта.

Об уровне развития воображения можно судить по показателям вариативности (выделение большого количества разных модификаций какого-либо образа) и подробности (умение ребенка представить разнообразные признаки одного объекта в их взаимосвязи).

При развитии уровня подробности воображаемого образа целесообразно использовать модель описания объекта по набору признаков: функция, составляющие части, материалы, размер, форма, цвет, окружение фантастического объекта, история его возникновения и возможности дальнейшего развития.

В связи с этим, перед педагогом ставятся следующие задачи:

- организация работы по созданию детьми разных вариантов одного объекта;
- выбор одного из созданных образов и составление речевого или изобразительного продукта о нем с большой степенью подробности.

5. Показатель **оригинальности**. Ребенок способен выдвигать идеи, отличающиеся от общепринятых или типичных.

В связи с этим, перед педагогом ставятся следующие **задачи**:

- создание условий для работы в группе (предоставление детям возможности выслушать ответы других и выбрать самый необычный объект из предложенных);
- создание условий для воспитания у детей умения слушать друг друга, доказательно отстаивать свое мнение, уважительно относиться к высказываниям других детей.

6. Показатель **толерантности** характеризуется степенью открытости творческому продукту, созданному другим.

В связи с этим, перед педагогом ставятся следующие **задачи**:

- создание условий для воспитания у детей умения слушать друг друга,
- учить радоваться чужим успехам,
- приучать уважительно относиться к мнению других детей.

Для определения уровня творческих работ детей разработаны правила, в основе которых лежат идеи Г. С. Альтшуллера и М. С. Гафитулина.

Общеизвестно, что положительная оценка способствует формированию устойчивого интереса к любому виду деятельности. Используя данные правила, педагог имеет уникальную возможность позитивной оценки каждой детской работы по тому или иному показателю развития творческого воображения.

Правила оценки уровня творческих работ дошкольников

Правило 1

Уровень оригинальности работы определяется на основе сравнения с работами других детей в группе, выполняющих это же задание.

Пр.: дети старшей группы по заданию воспитателя рисовали разные виды транспорта будущего. Все воспитанники группы нарисовали какие-либо механизмы, обязательно имеющие колеса или крылья. Один из детей изобразил движущийся подземный тоннель как средство перемещения людей. Эту работу можно считать оригинальной в рамках данной темы, так как аналогичного решения не было ни у одного ребенка группы.

Правило 2

Оригинальность определяется по четырем основным критериям:

- новизна;
- убедительность;
- гуманность;
- художественная ценность на доступном для дошкольника уровне.

Характеристика каждого критерия дается в правилах 3, 4, 5, 6 соответственно.

Правило 3

Используя критерий новизны для оценки детской творческой работы, необходимо учитывать уровни.

- **Первый уровень:** прототип аналогичен ранее высказанному или сделанному кем-либо (в сюжете, ситуации, рисунке, лепке и т. д.).

Пр.: тема «Дом, который я никогда не видел»; к первому уровню относятся рисунки домов, встречающихся в опыте ребенка, с разнообразными по цвету и форме деталями.

- **Второй уровень:** прототип изменен, но отсутствует качественно новая идея. Ребенок произвел некоторую модификацию объекта без значимого изменения.

Пр.: изображение дома, необычного по форме, цвету, деталям (дом круглый или окна в виде силуэта мишки) и т. д.

- **Третий уровень:** прототип изменен так, что появляется качественно новая идея.

ПР.: сам дом «прячется» в других предметах (дом в виде торта или телевизора); дом в необычной среде обитания и не типичный для жителей (дом для муравьев под водой в виде улья).

- **Четвертый уровень:** какой-либо прототип отсутствует, появляется совершенно новая в данной ситуации идея.

ПР.: дом представлен как абстрактное понятие (неизвестная планета – дом для всего инопланетного населения).

Правило 4

Используя критерий убедительности для оценки детской творческой работы, необходимо учитывать уровни:

- **Первый уровень:** вымышленная идея (сюжет, ситуация и т. д.) только фиксируется, но не раскрывается и не обосновывается.
- **Второй уровень:** ребенок с достаточной степенью достоверности объясняет, как появился фантастический образ, за счет чего существует и с чем или кем взаимодействует. Идет установка причинно-следственных связей между воображаемыми образами. Ребенок описывает или изображает ситуацию взаимодействия между ними.

Правило 5

Критерий гуманности предполагает анализ взаимоотношений и взаимодействий вымышленного объекта с окружающим миром с точки зрения созидания и ценности человеческой жизни.

Правило 6

Критерий художественной ценности творческого продукта определяется уровнем использования изобразительно – выразительных средств, доступных дошкольнику.

Пр.: при описании фантастического животного ребенок использовал необычные сравнения («...голос у Кирга похож на шелест песка, когда его ветер тревожит»...); при лепке на тему «Необычная посуда» ребенок использовал множество мелких деталей для украшения поверхности.

Правило 7

Педагогом может вводиться субъективный критерий, бездоказательно основанный на личной оценке: «Мне очень нравится твоя работа, но я не могу объяснить почему».

Правила оценки созданного ребенком творческого продукта позволяют не только определить, на каком уровне находится воображение ребенка, но и дают возможность поощрять детскую индивидуальность и творчество, что в свою очередь формирует у него устойчивый интерес к созданию нового.

Психолого-педагогические исследования имеют различные точки зрения на создание условий для развития воображения у детей. Некоторые авторы считают, что педагоги должны лишь стимулировать творческие процессы средствами изобразительной деятельности. Другие считают, что уровень воображения повышается тогда, когда создается специальный эмоциональный настрой детей на творческую деятельность. Многие исследователи склонны утверждать, что ребенка можно **научить** создавать воображаемые образы.

Мировой фонд методов развития воображения и производных от них насчитывает около 70 единиц. Главной целью этих методов является снятие психологической инерции у человека, создающего какой-либо творческий продукт.

В разделе «Методы развития воображения детей дошкольного возраста» описаны способы работы, которые адаптированы к условиям детского сада.

Каждому методу посвящается отдельный параграф, который структурирован следующим образом:

- описание метода;

- основная цель, которая достигается с помощью данного метода;
- технологическая цепочка проведения тренинга;
- методические рекомендации по проведению тренингов для детей разного возраста;
- ожидаемые результаты;
- игры и творческие задания на основе данного метода.

Глава 1.

Круги Луллия

Описание метода

Раймондо Луллий (14 век н. э.) создал приспособление, которое представляет собой несколько кругов разного диаметра, напизанных на общий стержень (по типу пирамидки). В верхней части стержня устанавливается стрелка. Все круги были разделены на одинаковое количество секторов. Круги и стрелка подвижны. Свободное вращение всех частей приводит к тому, что на каждом из кругов под стрелкой оказываются определенные сектора. Раймондо Луллий на каждый сектор ставил свое обозначение. Это были и рисунки, и слова, и даже целые изречения. Любой желающий мог с помощью комбинаций получать какой-либо текст.

В дошкольном учреждении целесообразно использовать не более четырех кругов разного диаметра с количеством секторов от 4 до 8. К кругам на общий стержень добавляется стрелка, которая показывает соединение секторов (см. фото в приложении 5).

Круги Луллия могут использоваться в работе с дошкольниками не только как метод развития воображения, но и в качестве пособия для ознакомления с окружающим миром, развития речи, формирования математических представлений и др.

Цель:

создание условий для формирования у детей осознанного отношения к процессу комбинирования информации; усвоение обобщенного способа комбинаторики.

Технологическая цепочка проведения тренинга

1. На каждый сектор в кругах помещаются изображения объектов или модели.

ПР.: на первом круге – объекты растительного мира (дерева: сосна, яблоня, и др.); на втором – места произрастания растений (поле, лес, болото и т. д.), на третьем – плоды (апельсины, сливы и т. д.).

2. Ставится задача тренинга.

ПР.: выбрать объект растительного мира и объяснить, как он может расти, в каком месте и какие давать плоды. Достаточно достоверно объяснить полезность данного фантастического преобразования.

3. Раскручиваются круги, стрелка указывает на пересечение трех секторов и словом обозначается получившиеся сочетания.

ПР.: береза – болото – апельсины.

4. Составляется рассказ на основе фантастического преобразования.

ПР.: доказывается, как хорошо иметь такую чудесную березу в унылой болотистой местности, и каким обитателям леса особенно нравится, что на ней есть апельсины.

5. Организуется практическое занятие по итогам преобразования.

Методические рекомендации по проектированию и проведению тренингов для детей разного возраста

При проектировании тренингов на основе пособия «Круги Луллия» возможно большое число вариантов сочетаний элементов:

Сочетание элементов	Примеры игр
Объекты с объектами	«Найди, чем похожи», «Больше-меньше», «В какой сказке есть оба героя»...

Сочетание элементов	Примеры игр
Объекты со свойствами: сказочные герои с характерами, природные объекты с характерными признаками класса	«Найди то, что растёт», «Как проявляется свойство «болеть» у этого объекта?», «В какой сказке этот герой с таким характером», «Придумай, как закончится эта сказка, если у героя станет такой характер»...
Объекты с частями	«Чья это часть?», «Где у данного объекта такая часть?»...
Объекты и «место»	«Найди место, где бывает объект», «Объясни, когда объект бывает в этом месте», «Что будет, если объект здесь окажется?»...
Объекты и материалы	«Найди объект, который сделан из этого материала», «Как сделать такой объект именно из этого материала?» Например – стеклянное платье, шоколадный дом, книгу из фольги и т. д.
Части с частями	«Если волшебник Объединяй соединит вместе эти части, какой объект получится? Для чего и как его можно использовать?»...
Объекты со знаками: буквами, цифрами, номерами, геометрическими формами и т. п.	«Найди в объекте столько частей, сколько означает цифра», «Где в изображении объекта спряталась цифра?», «Есть ли эта буква в названии объекта?», «Как будет называться объект, если его первой буквой станет...», «Придумай дело для объекта, которое начинается на букву...», «Какая служба спешит на помощь?» – сочетание представителей служб спасения и телефонов вызова этих служб.

Сочетание элементов	Примеры игр
	«Как сможет помочь эта служба, если её вызвали не по назначению?», «Нарисуй объект, который состоит только из круглых (других) частей»...
Знаки со знаками	«Придумай задачку с этими числами», «Подбери знак, который можно поставить перед этими числами», «Составь двузначное число», «Вспомни слово, в котором есть обе эти буквы», «Сложи слог»», «Сложи слово из слогов, придумай ему значение», «Нарисуй объект, у которого части заданной формы, размера, цвета»...

Круги Луллия представляются детям дошкольного возраста как чудесные кольца или загадочные круги. Впервые используются в работе с детьми четвертого года жизни. В этом возрасте целесообразнее брать только 2 круга разных диаметров на одном стержне с четырьмя секторами.

Для детей пятого года жизни можно добавить третий круг.

К 7 годам дети вполне справляются с тренингами, в основе которых лежат 4 круга с восемью секторами на каждом.

Тренинги на основе кругов Луллия целесообразнее проводить вне занятий в качестве игровых упражнений индивидуально или с подгруппами детей.

Сами круги желательно изготовить из пластика (толстого картона) и располагать горизонтально по отношению к столу, чтобы педагог и дети могли легко менять картинки в секторах. Картинки крепятся с помощью мастики или скотча.

Тренинги с кругами Луллия должны состоять как бы из двух частей: 1 – уточнение имеющихся знаний в определенных областях, 2 – тренинг на развитие воображения и создание условий для усвоения детьми обобщенной модели комбинаторики.

Для детей 4-го года жизни

На малом круге воспитатель располагает картинки с изображением представителей животного мира (собака, курица, лиса и т. д.), на большом круге – детенышей этих животных. Воспитатель дает задание вначале:

Найди маму детенышу (ребенок должен сопоставить изображения взрослого животного и его детеныша).

Далее предлагается раскрутить круги и посмотреть, како-во будет их произвольное пересечение (собака – цыпленок). Воспитатель дает задание:

Подумайте и скажите, каким образом мама-собачка будет ухаживать за одиноким цыпленком (кормить, согревать, гулять и т. д.).

Для детей 5-го года жизни

На малом круге – изображения объектов окружающего мира (веточка вишни, портфель, автомобиль и т. д.), на среднем круге – эталоны геометрических форм (треугольник, овал, круг и т. д.), на большом круге – цифры.

Реальные задания: выбери объект (веточка вишни), подбери геометрическую форму (круг), которой он соответствует, и количество рассматриваемых объектов (две).

Задания на развитие воображения: на веточке – вишни треугольной формы в количестве 8 штук. Практическая значимость: такие плоды удобно укладывать в ящик, треугольник к треугольнику.

Для детей 6–7 лет

1 круг – образцы материалов (металл, ткань, стекло и т. д.).

2 круг – изображения каких-либо рукотворных объектов (стул, телефон, пылесос и т. д.).

3 круг – изображения различного местонахождения объектов (квартира, улица, космических корабль).

4 круг – образцы цветов (малиновый, голубой и т. д.).

Задание на уточнение знаний: выбери какой-либо объект, подбери материал, из которого он изготовлен, уточни цвет и определи место его нахождения (телефон – пластмасса – квартира – фиолетовый).

Фантастическое задание: наугад выбери по одному показателю с каждого круга и объясни практическую значимость данного объекта. Под стрелкой оказались следующие сектора: стекло, стул, космический корабль, малиновый цвет. Обсуждается ситуация: на космическом корабле остро необходим стеклянный стул малинового цвета, потому что ... (ответы детей).

Ожидаемые результаты

- Самостоятельное придумывание заданий как реального, так и фантастического плана.
- Заполнение секторов на кругах разного диаметра карточками с изображением объектов, под созданную задачу.
- Составление рассказов о практической значимости объекта с необычными признаками и их значениями.
- Усвоение обобщенной модели комбинаторики

Игры и творческие задания

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Необычный подарок»</p> <p>Учить детей определять части объектов. Побуждать к объяснению практической значимости необычной части.</p>	<p>Круги Луллия, состоящие из 2 дисков. На 1 – изображения объектов, на 2 – части этих объектов.</p> <p>Реальное задание (<i>РЗ</i>): посмотри, какой объект под стрелкой и найди его часть на втором.</p> <p>Фантастическое задание (<i>ФЗ</i>): раскрути круги, посмотри, какой объект попал под стрелку, и какая часть ему теперь присуща.</p> <p>ПР: под стрелкой здание и крылья от самолета. Предложить детям придумать историю о том, как дом научился летать.</p> <p>Рекомендуется с 4-летнего возраста.</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Парад волшебников»</p> <p>Закрепить знание текстов знакомых сказок. Учить детей изменять текст знакомой сказки в зависимости от новых волшебных предметов.</p>	<p>Круги Луллия, состоящие из 3 дисков.</p> <p>1 – картинки сюжетов из знакомых сказок. 2 – изображение любых объектов из этих же сказок. 3 – схемы волшебных преобразований (см. ТПФ).</p> <p><u>РЗ:</u> посмотри, из какого литературного произведения оказался сюжет под стрелкой. Вспомни героев сказки, или предмет из нее, подбери волшебника.</p> <p>ПР: сказка «Красная шапочка». Герой – волк. Волшебник Объединения. Волку добавлено свойство «говорить».</p> <p><u>ФЗ:</u> раскрути круги и посмотри, какое сочетание получилось:</p> <p>ПР: картинка с сюжетом из английской народной сказки «Три поросенка» совпала с объектом материального мира (сковорода из сказки «Федорино горе» К. И. Чуковского) и схематичным изображением волшебника Уменьшения. Как поможет поросенкам волшебная сковорода справиться с волком?</p> <p>Рекомендуется с 5 лет.</p>
<p>«Необычное место»</p> <p>Учить детей: обозначать места, в которых происходили события, описанные в литературных произведениях; изменять текст знакомой сказки в зависимости от смены места действия.</p>	<p>Воспитатель выставляет на 1 круге картинки с изображением мест действия из различных сказок (болото, лес, комната, деревня, чудесный сад). 2 круг дети самостоятельно заполняют картинками с изображением сказочных героев.</p> <p><u>РЗ:</u> выбери героя, вспомни название сказки и найди место, где разворачивается сюжет.</p> <p>ПР: герой – черепаха Тортилла живет в болоте.</p> <p><u>ФЗ:</u> посмотри, сюжет из какого литературного произведения оказался под стрелкой, назови героя и его новое место действия.</p> <p>ПР: Гуси-лебеди обитают в лесной избушке.</p> <p>Рекомендуется со среднего возраста.</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Черта характера или свойство»</p> <p>Учить детей: определять черту характера или свойство литературного героя; изменять текст знакомой сказки в зависимости от смены черт характера или свойств героя.</p>	<p>На 1 круге располагаются картинки с изображением героев литературных произведений. На 2 круге схематично обозначены черты характера или свойства.</p> <p><u>Р.З.</u>: объедини героя с его основным свойством, чертой характера.</p> <p><u>ПР.</u>: ворона из басни «Ворона и лисица» – тщеславная; старуха из сказки «Золотая Рыбка» – скупая и т.д.</p> <p><u>Ф.З.</u>: посмотри, герой из какого литературного произведения оказался под стрелкой, перечисли черты его характера. Объедини героя с новой чертой характера. Расскажи, как изменится сказка.</p> <p><u>ПР.</u>: Крот из сказки «Дюймовочка» стал щедрым...</p> <p>Рекомендуется со среднего возраста.</p>
<p>«Необычное время»</p> <p>Учить детей: определять временные рамки, в которых происходили события, описанные в литературных произведениях; изменять текст в зависимости от смены времени действия.</p>	<p>Воспитатель выставляет на 1 круге картинки с изображением частей суток, времен года. 2 круг дети самостоятельно заполняют картинками с изображением сказочных героев.</p> <p><u>Р.З.</u>: выбери героя, вспомни название сказки и определи время происходящего.</p> <p><u>ПР.</u>: приключения Буратино происходят летом.</p> <p><u>Ф.З.</u>: посмотри, герой из какого литературного произведения оказался под стрелкой. Расскажи о действиях героя в другом времени.</p> <p><u>ПР.</u>: действие сказки «Дюймовочка» происходит зимой.</p> <p>Рекомендуется со среднего возраста.</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Математические круги» Упражнять детей в узнавании знакомых цифр, в вычленении частей объекта, прямом счёте в пределах 10-ти.</p>	<p>Воспитатель выставляет на 1 круге карточки с цифрами от 1 до 8, на втором круге – предметные картинки с ярко выраженными частями в соответствии с цифрами (1 мяч, заяц с 2-мя ушами, табурет на 3-х ножках и т. д.). <u>Р.З.:</u> подобрать картинку в соответствии с цифрой, в которой можно выделить нужное количество частей. <u>Ф.З.:</u> доказать, что цифра и картинка, попавшие под стрелку, соотносятся по признаку «число».</p>
<p>«Необычный букварь» Упражнять детей в словообразовании на основе сочетания букв и слогов, учить создавать новые слова, формировать представление о том, что у любого слова есть лексическое значение.</p>	<p>На 1 и 3 кругах располагаются буквы, обозначающие гласные буквы, на 2 и 4 – согласные. <u>Р.З.:</u> составить слог из букв, попавших под стрелочку на 1 и 2 кругах, вспомнить двусложное слово, начинающееся на этот слог, подобрать на 3 и 4 кругах буквы для второй части этого слова. <u>Ф.З.:</u> составить слово из 4-х букв, случайно попавших под стрелку, придумать лексическое значение этого «несуществующего» слова.</p>

Глава 2.

Морфологический анализ

Описание метода

На основе кругов Луллия швейцарский астрофизик Ф. Цвикки в 30-х годах двадцатого столетия создал метод под названием «Морфологический анализ».

Суть его та же самая, что и в кругах Луллия, но мыслительные операции, основанные на комбинировании, осуществляются с помощью таблицы, где по вертикали и горизонтали выставляются какие-либо показатели. Пересечение значений этих показателей и является основой аналитической деятельности.

ПР.: создание фантастического животного.

По вертикали обозначены разные виды животных (картинками или схемами), по горизонтали – части их тела. Необходимо заполнить клетки пересечения и указать наличие у животного значений каждого признака обозначенного на горизонтали. После того как таблица заполнена, можно выборочно взять некоторые значения и создать фантастическое животное, у которого будет голова зайца, туловище крокодила, хвост лисы, а ноги жирафа. Возможны и другие комбинации.

Показатели в таблице зависят от цели творческого задания.

	Голова	Туловище	Хвост	Лапы
Зяц				
Жираф				
Лиса				
Крокодил				

С целью упражнения детей в использовании модели «Объект–признак–значение признака» рекомендуется строить морфологическую таблицу по следующей схеме:

Признаки создаваемого образа	Значение признаков			

Пример: необычный образ Бабы Яги.

Выделим основные критерии, по которым можно охарактеризовать этот сказочный персонаж, и занесём их в таблицу по вертикали. Количество характеристик выбирается произвольно, чем их больше, тем подробнее степень описания образа. В число этих признаков можно внести части тела, особенности голоса, даже язык общения.

Теперь забудем на время о Бабе Яге и внесём в таблицу возможные варианты выбранных характеристик.

Возраст	младенец	подросток	молодая дама	женщина средних лет	столетняя старуха
Стиль одежды	ползуны	водолазное снаряжение	спортивный костюм	классический костюм	форма милиционера
Средство передвижения	ступа	ходули	мотоцикл	роликовые коньки	ослик
Характер	скандальный	покладистый	мечтатель по натуре	плакса	романтик
Место жительства	избушка на курьих ножках	небоскрёб в Нью-Йорке	колодец	телефонная будка	группа детского сада.

Произвольно выберем из каждого ряда по одной характеристике и попытаемся соединить их воедино.

Пример: Баба Яга – молодая девушка в спортивном костюме. По характеру она ужасно капризна. Домом ей служит Нью-Йоркский небоскрёб, а вместо ступы она передвигается на ходулях. Или, младенец, одетый в водолазное снаряжение, скандальный, живущий в домике на курьих ножках и передвигающийся верхом на ослике, – это наша Баба Яга в раннем детстве.

По каждому созданному образу следует придумать историю с участием этого героя.

Цель:

- формирование у детей осознанного отношения к анализу строения объектов и созданию новых объектов на основе сочетания частей; создание условий для усвоения обобщенной модели комбинаторики.

Технологическая цепочка проведения тренинга

Представляется морфологическая таблица.

Заполняются вертикальные и горизонтальные оси (количество, подбор показателей определяются целью и содержанием занятия).

***ПР:** существование или выживание систем в необычных условиях.*

По вертикали: карточки с изображением объектов рукотворного и природного мира (собачка, цветок, стул и зонтик).

По горизонтали: карточки с изображением стихий (огонь, вода, воздух и земля).

Рассматривается взаимодействие (поочередное или выборочное) горизонтальных и вертикальных показателей. Проводится обсуждение с детьми полученных вариантов взаимодействий (морфологический анализ).

Как выжить собачке (цветку, стулу, зонтику) при встрече с огнем (водой, воздухом, землей)?

Обсуждаются способы сохранения рукотворных и природных объектов в необычных условиях (в мире огня, воды, воздуха, земли).

Выводятся правила существования, выживания этих объектов в необычных условиях.

Организуется практическое занятие с детьми для обсуждения содержания.

Рисование способа защиты цветка или придумывание сказки про путешествие Стула и Зонтика в Подземелье.

Методические рекомендации построения системы тренингов с детьми разного возраста

С детьми 3-х лет организуется работа по «Волшебной дорожке» с одним вертикальным показателем (герой) и двумя–четырьмя горизонтальными показателями (форма, цвет, размер). Работа основана на зрительном восприятии «Волшебной дорожки». Для обозначения показателей используются картинки (схемы) объектов. С 3,5 лет полезно помещать «героя» на границу разных показателей (значений признака).

ПР.: попал зайчик на границу дорожек – стоит и на зелёной дорожке, и на красной. Какого цвета он стал?

Для работы с детьми 4–5 лет по вертикали «Волшебной дорожки» располагаются картинки или схематичные изображения (цветом, буквами, знаками) объектов природного и (или) рукотворного происхождения. По горизонтали – части суток, времена года, погодные условия, разнообразные ситуации, функции, типовые приемы фантазирования.

Дети 5–7 лет могут работать с неограниченным количеством вертикальных и горизонтальных показателей. Им будет интересно строить воображаемые ситуации, основываясь на зрительном восприятии морфотаблицы и словесном обозначении показателей.

Морфологический анализ, как правило, проводится с группой детей в форме обсуждения.

Сочинение сказок по морфологической таблице предполагает использование элементов алгоритма составления сказок.¹

Реализация фантастического содержания должна идти в продуктивной деятельности (рисование, лепка, аппликация, запись сюжета сказки с помощью схем и т. д.).

Ожидаемые результаты

- Умение давать большое количество вариантов ответов в рамках заданной темы.

¹ В. Я. Пропп «Морфология сказки», 1928 г.

- Самостоятельный выбор наиболее интересных ответов, их оценка. Подробный рассказ о фантастическом действии.
- Выстраивание сюжета на основе самостоятельно выбранных показателей: героя (герои), функций (целей). Описание изменений свойств и поведения героя в разных обстоятельствах.
- Усвоение обобщенной модели комбинаторики

Игры и творческие задания

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Как петушок себе цвет подбирал» Уточнить знания детей о некоторых цветах и оттенках. Побуждать фантазировать на основе изменения признака цвета.</p>	<p>По вертикали – силуэт петушка (бесцветного). По горизонтали – цветные кляксы (желтые, зеленые и т. д.). <i>Р.З.:</i> назови цвета, которые ты знаешь. Выбери, каким цветом какую часть петушка ты бы раскрасил. <i>Ф.З.:</i> Петушок путешествует по «Волшебной дорожке» цвета. Поочередно попадает в гости к разным краскам. Окружающий мир окрашивается в соответствующий цвет. Оценка фантастического преобразования на уровне «хорошо-плохо».</p>
<p>«Путешествие растений» Уточнять знания детей об условиях существования растений. Побуждать к описанию фантастических ситуаций, возникших в результате взаимодействия объекта с окружением.</p>	<p>По горизонтали – карточки с изображением растений (березки, клюквы, розы, кактуса). По вертикали – карточки с изображением природных ландшафтов (тайги, болота, парка, пустыни). <i>Р.З.:</i> выбери растение и расскажи, где оно растет (роза растет в парке). <i>Ф.З.:</i> выбери любую карточку и помести ее в необычное место обитания. Расскажи о том, что или кто поможет растению выжить. <i>П.Р.:</i> березка дает соки для клюквы, которой очень сухо в тайге. Рекомендуется с 5-летнего возраста.</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Путешествие в страну Математики»</p> <p>Учить детей применять знания, полученные на занятиях по математике.</p> <p>Придумывать истории, связанные с фантастическим преобразованием объекта.</p>	<p>По горизонтали – схемы, обозначающие объекты математического знания (часы, геометрические формы, цифры, задачи т. д.). По вертикали – 2–3 объекта (поезд, синица).</p> <p>РЗ: рассмотри картинки. Объясни, какие знания необходимы человеку при взаимодействии с данными объектами.</p> <p>ПР: по расписанию ходит поезд, а синичка активна в светлое время суток.</p> <p>ФЗ: придумай историю о том, как синичка со своим другом паровозиком решила побывать в стране математики, и что из этого вышло.</p> <p>Рекомендуется с 6 лет.</p>

Глава 3.

Метод фокальных объектов

Описание метода

Автор метода – Чарльз Вайтинг (шестидесятые годы двадцатого столетия, Англия).

Основная идея метода – установление ассоциативных связей определенного объекта со случайными объектами или их признаками. Для этого выбираются наугад несколько предметов (2–4), у которых выявляются специфические признаки. Затем признаки по одному переносятся на рассматриваемый объект, находящийся как бы в фокусе внимания.

ПР.: фантастический образ цветка.

Выбираем объекты и определяем их признаки или значения признаков:

кефир	радио	покрывало
жидкий	сломанное	парчовое
прокисший	портативное	расшитое
фруктовый	говорящее	рваное
пакетированный	устаревшее	короткое

Рассматриваемый (как в фокусе) объект – цветок. Поочередно представляем себе, как выглядит цветок жидкий, прокисший, фруктовый, пакетированный, сломанный, парчовый и т. д.

Всё неожиданное признаков и их значений, которые мы приписали объекту, позволяет решить проблему создания необычного объекта.

ПР.: исходным объектом возьмём колыбель для малыша. Качества для неё нам «подарят»:

- человек (толстый, кучерявый, ленивый, дружелюбный),
- белка (пушистая, хвостатая, прыгающая),
- дом (кирпичный, разрушенный, красивый).

Новый образ может получиться таким: **толстая** колыбель — значит глубокая и широкая, в ней много места, малышу просторно. **Кучерявая** она от большого количества подвешенных игрушек и погремушек. У колыбели нет ни гнутых полозьев, ни колёсиков, она просто стоит на полу неподвижно, в ней нельзя укачать ребёнка, поэтому её называют **ленивой**. А **дружелюбная** она потому, что в ней так много места, что малыш может пригласить к себе в гости другого младенца, и они там прекрасно разместятся и поиграют вместе. Чтобы малыш не ушибся, стенки колыбели изнутри обиты **пушистым** мехом, а лоскутки меха, которые свешиваются по краям, напоминают **хвостики**. Матрац имеют внутри пружины, поэтому колыбелька **прыгающая**. **Кирпичный** оттенок делает её очень **красивой**, а **разрушенный** вид она имеет только тогда, когда ребёнок так распрыгается на пружинистом матрасе, что всё содержимое колыбельки полетит во все стороны.

Цель:

- предоставлять и объяснять практическое назначение предмета с нетипичными признаками.

Технологическая цепочка построения тренинга

1. Предложить детям выбрать любые 2–3 объекта.
ПР.: дерево, мороженое, удав.
2. Попросить назвать признаки или значения признаков (2–4 признака) для каждого объекта.
ПР.: дерево с корнями, сломанное, вечнозеленое, с почками; мороженое ванильное, в стаканчике и т. д.
3. Предложить перенести названные признаки или значения признаков поочередно на другой, находящийся как бы в фокусе, объект.
ПР.: самовар с корнями, сломанный самовар и т. д.
4. Поочередно обсудить каждое сочетание: фокусный объект + признак одного из объектов.

ПР.: самовар с корнями; когда он такой бывает, почему. Объяснение должно быть достаточно аргументированным.

5. Организуется практическое занятие с детьми.

ПР.: рисование, лепка выбранного предмета с необычным свойством, составление сказки «О самоваре с корнями» или «О вечнозеленом самоваре».

Методические рекомендации построения системы тренингов с детьми разного возраста

Рекомендуется фиксировать признаки (свойства) предметов, называемые детьми. Эта часть работы требует динамики.

Наглядность (изображения объектов, находящихся в «фокусе») не используется.

Педагог демонстрирует уверенность в том, что объект с необычным признаком может быть в реальной жизни. Эмоционально реагирует на парадоксальные сочетания (удивление, восторг, радость, грусть).

При выборе признаков объектов педагог исключает типичные значения признаков. Не выбираются для обсуждения признак размера в значениях «большой – маленький»; признак формы в значениях «круглый – квадратный»; признак цвета в значении «белый – черный». Не употребляются такие определения, как «красивый – некрасивый».

Работа с детьми начинается с 3,5 лет. Педагог делает подборку словосочетаний, обозначающих объекты с нетипичными признаками. Обсуждается, когда (в каком случае) у объектов бывает такое свойство.

ПР.: когда бывает «мыльное дерево» или «клетчатый дом»?

С 4–4,5 лет детям предлагается перечислить признаки выбранного наугад объекта и поочередно рассмотреть их в сочетании с другим объектом. Обсудить неожиданные сочетания.

Детям 5–7 лет предлагается вспомнить свойства 2–3 объектов, а затем сфокусировать их на какой-либо объект.

По итогам обсуждения организуется практическое занятие с детьми.

Ожидаемые результаты

- Ребенок проявляет любознательность, пытается самостоятельно придумать объяснение полученной комбинации объекта с нетипичным для него свойством.
- Рассказывание (фантазирование) на основе необычного признака выбранного объекта. Объяснение возможных вариантов.
- Придумывание истории (сказки) с объяснением нетипичного свойства и практической значимости данного свойства.

Игры и творческие задания

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Давай поменяемся»</p> <p>Учить детей надевать объект необычным признаком и с достаточной степенью достоверности объяснять его наличие в реальной жизни.</p>	<p>Воспитатель раздает 3–4 детям картинки с изображением различных объектов (пчелка, шуба, автомобиль и др.).</p> <p>РЗ: выбери признак, типичный для объекта (пчелка летающая, шуба согревающая, автомобиль скоростной). Подари этот признак другому объекту (пчелка – согревающая, шуба – скоростная, автомобиль – летающий). Объясни, когда объект может быть таким.</p> <p>ПР: <i>пчелка согревающая, потому что она дает мед, который согревает заболевшего; шуба скоростная, если ее очень быстро сшить; автомобиль быстро едет по дороге, как будто бы летит.</i></p> <p>Рекомендуется с 5-летнего возраста.</p> <p>Правило: необычное свойство у объекта может быть в реальной жизни.</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Путаница» Закрепить умения детей находить типичные свойства объекта.</p>	<p>Воспитатель называет 3–4 объекта с необычными свойствами и просит детей поменяться этими свойствами, чтобы восстановить порядок. <i>ПР.: тигр заостренный, карандаш полосатый, полка морозная, стекло висящее.</i> Рекомендуется с 4 лет.</p>
<p>«Отгадай секрет» Учить детей строить гипотезы по отношению к объектам с необычными признаками.</p>	<p>Воспитатель предлагает словосочетание: объект + необычный признак. Просит угадать и предложить варианты (построить гипотезы), у какого объекта был взят необычный признак. <i>ПР.: мохнатая книга – признак мохнатости может быть взят от медведя, собачки и т. д.</i> Рекомендуется с 4 лет, ведущий при этом – воспитатель. С 5,5 лет ведущий – ребенок сам составляет словосочетания, которые объясняют другие дети.</p>
<p>«Объяснялки» Упражнять детей в навыках наделения объектов необычным признаком, с достаточной степенью достоверности объяснять его наличие в реальной жизни или фантастической ситуации</p>	<p>Воспитатель предлагает детям две стопки карточек: предметные картинки и качественные прилагательные. Прилагательные подбираются из пассивного словаря ребёнка. <i>ПР.: навязчивые, расторопный, невероятный, пронырливый и т. д.</i> Ребёнок берёт по одной карточке из каждой стопки, с помощью взрослого составляет словосочетание, объясняет, когда объект бывает таким. Рекомендуется с 5 лет.</p>

Глава 4.

Метод эмпатии

Описание метода

Метод эмпатии разработан У. Гордоном (США) в середине двадцатого столетия и является частью синектики. Суть метода эмпатии – сделать незнакомое – знакомым, а привычное – чуждым. В основе такой работы лежит личностное уподобление – отождествление самого себя с кем-либо или чем-либо, умение сопереживать объекту в этом состоянии.

Цель:

- Учить детей менять точку зрения на обычные объекты с помощью превращения себя в кого-нибудь или во что-нибудь в проблемной ситуации.

Технологическая цепочка построения тренинга

1. Предложить детям представить какой-либо объект.
ПР.: комнатное растение – фиалка.
2. Обсудить объект с обычной точки зрения.
ПР.: внешний вид, зависимость роста от ухода за цветком, эмоциональное состояние человека при восприятии фиалки разными органами чувств и т. п.
3. Предложить пофантазировать (превратиться в данный объект в какой-либо ситуации и рассказать о своих чувствах в данный момент).
ПР.: ты – фиалка, которую забыли полить, и на три дня оставили совсем одну, на подоконнике, освещенном жарким солнцем. Расскажи о том, что ты чувствуешь при этом.
4. Организовать практическое занятие с детьми: рисование, лепка, аппликация, схематизация действий, сочинение сказки.

ПР.: ленка веселых, грустных, гордых цветов из пластилина.

Методические рекомендации построения системы тренингов с детьми разного возраста

Метод эмпатии целесообразно начать использовать в работе с детьми 3-х лет. Ребенок этого возраста по слову воспитателя представляет **живой** объект, показывает несложные действия и говорит, что он чувствует.

ПР.: ты – кузнечик (ребенок прыгает). Кузнечик устал (ребенок показывает, как устал кузнечик). Что у тебя устало больше всего? (Ножки мои устали очень-очень. Сейчас они отдыхают. Я сейчас отдохну и снова попрыгаю.)

В возрасте 4 лет необходимо давать упражнения на отождествление себя с **рукотворными объектами**. Предлагать возможные решения проблемных ситуаций.

ПР.: ты – стиральная машина (ребенок показывает, что он делает в этой роли). Но у тебя проблемы: в тебя загрузили много белья. Что ты чувствуешь? (ответы детей).

С 5 лет формировать умения отождествлять себя с выбранным самостоятельно образом в рамках проблемной ситуации.

ПР.: покажи и расскажи о том, что ты почувствуешь, если будешь пожарным и вдруг услышишь, как в горящем доме плачет ребенок? Представь, что ты раскаленный утюг, который забыли выключить, как ты сам смог бы решить проблемную ситуацию. Если бы ты был пожилой женщиной (мужчиной), что бы ты почувствовал, когда тебе надо нести тяжелые вещи, стоя ехать в автобусе и т. д.? Представь, что ты – звездочка на небе и ночью увидел ребенка, который никак не может уснуть от страха (зубной боли и т. д.). Как бы ты помог этому маленькому человеку?

Обучение должно проходить по этапам:

- 1 этап – педагог сам рассказывает, что почувствовал или представил;

- 2 этап – рассказ взрослого дополняется ответами детей;
- 3 этап – сами дети рассказывают, что представили или почувствовали; педагог дополняет, уточняет и расширяет представления детей об изменяемой точке зрения на объект;
- 4 этап – ребенок самостоятельно, без помощи взрослого, рассказывает о том, что представил или почувствовал.

Ожидаемые результаты

- Ребенок способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других людей.
- Умение представить себя в качестве кого-либо или чего-либо в проблемной ситуации.
- Составить рассказ о себе с точки зрения выбранного объекта.

Игры и творческие задания

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Мы пожалели обиженных зверят»</p> <p>Учить детей принимать на себя образы каких-либо объектов живой природы и проявлять сочувствие к ним в проблемной ситуации.</p>	<p>Воспитатель предлагает детям превратиться в каких-либо зверят в необычном лесу. Дети представляются и показывают движениями действия своего героя. Педагог объявляет проблемные ситуации, в которые попадают жители леса. Дети объясняют свое состояние.</p> <p><i>ПР.: обиженная белочка, ей очень грустно и плохо, потому что у нее кто-то забрал орешки. Дети обсуждают, как можно помочь обиженным зверятам.</i></p> <p>Рекомендуется проводить с 3,5 лет малыми подгруппами.</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Заболевшие вещи»</p> <p>Учить детей выводить правила пользования бытовыми вещами. Создавать условия для развития эмпатии по отношению к объектам рукотворного мира.</p>	<p>Воспитатель предлагает вспомнить, какие предметы находятся в квартирах у людей, и обсудить правила пользования ими. Затем приглашает «посетить» квартиру нерадивых хозяев, которые нарушают правила пользования предметами. Дети от имени обиженных предметов рассказывают о своих бедах.</p> <p><i>ПР.: ребенок в роли самовара рассказывает о том, что он грязный и сломанный и ему от этого плохо.</i></p> <p><i>Дети обсуждают, что бы сделали предметы, если бы умели разговаривать и двигаться сами (по типу «Федорино горе»).</i></p> <p>Рекомендуется с 5 лет.</p>
<p>«История, о которой не написано в книге»</p> <p>Продолжать учить детей превращать объект окружающего мира и от имени этого объекта рассказывать о своем состоянии.</p>	<p>Воспитатель предлагает детям вспомнить какой – либо эпизод из знакомой сказки и перечислить объекты в этом сюжете.</p> <p><i>ПР.: Царевна Лягушка сидит на кочке в болоте и ждет, когда придет к ней Иванушка. Объекты – кочка, стрела, кувшинка, лес вокруг болота.</i></p> <p><i>Каждый ребенок берет на себя роль какого-либо объекта и объявляет свою черту характера (кочка – ворчливая, стрела – равнодушная, кувшинка – самовлюбленная, лес – мудрый).</i></p> <p><i>Далее каждый из героев рассказывает об отношении к эпизоду сказки с точки зрения своего героя.</i></p> <p>Рекомендуется с 5-летнего возраста. В упражнении участвует не более 5 детей.</p>

Глава 5.

Типовые приемы фантазирования

Общая характеристика приемов

Типовые приемы фантазирования (далее ТПФ) созданы Г. С. Альтшуллером в семидесятых годах XX века для активизации мыслительной деятельности людей, занимающихся изобретательством.

В основе ТПФ лежат мыслительные операции представления объектов посредством игнорирования фундаментальных законов природы. Основным механизмом ТПФ является доведение до крайней степени проявления какого-либо признака или его полное уничтожение. В приложении 6 представлены приемы преобразования и адаптированные к работе с детьми названия «волшебников».

Приемы типового фантазирования адаптированы для работы с дошкольниками. Каждый из них представлен в отдельном разделе параграфа:

- Прием «Увеличение–Уменьшение».
- Прием «Деление–Объединение».
- Прием «Преобразование признаков времени».
- Прием «Оживление–Окаменение».
- Прием «Специализация–Универсализация».
- Прием «Наоборот».

Для лучшего понимания детьми фантастических преобразований, названия приемам даны в виде имен волшебников с различными возможностями.

Цель:

- Усвоение способов преобразования объектов по какому-либо признаку.

Прием «Увеличение–Уменьшение»

Описание приема

Суть приема **Увеличения–Уменьшения** заключается в изменении по убывающей или возрастающей любого признака объекта.

***ПР.:** увеличение–уменьшение признака размера (Великан – Лилипут); увеличение–уменьшение признака количества (неисчислимое множество солдат Урфина Джуса или один на целом свете Маленький Принц); увеличение–уменьшение специфического признака (волшебный голос Джельсомино, который разрушает стены из-за увеличения силы звука).*

Технологическая цепочка построения тренинга

1. Предложить детям выбрать объект (**ПР.:** стол).
2. Перечислить признаки выбранного объекта.

***ПР.:** стол имеет размер, части, место нахождения, цвет и т. д..*

3. Пригласить в группу Волшебника Увеличения Размера (Уменьшения Размера) по желанию детей. Провести преобразование размера объекта в сторону увеличения или уменьшения. Обсудить практическое применение полученного объекта.

***ПР.:** Волшебник Увеличения Размера коснулся стола. Что с ним стало, зачем нам в группе непомерно огромный стол?*

4. Провести преобразование части объекта по размеру. Обсудить проблемную ситуацию.

***ПР.:** Волшебник Увеличения Размера коснулся ножки (подсистемы) стола. Что произойдет, как человеку использовать стол с огромной ножкой (устроить из него горку в группе)?*

Юмористическая направленность обсуждения и решения ситуаций.

5. Провести преобразование места существования (функционирования) объекта по размеру. Обсудить проблемную ситуацию.

ПР.: Волшебник Увеличения Размера коснулся помещения, где обычно стоят столы. Как детям добираться до своих столов во время обеда, если комната стала величиной с город и расстояние между столами огромное, до двери в групповую комнату за полдня не дойти...

6. Провести преобразование признака объекта или его значения по степени выраженности цвета. Обсудить проблемную ситуацию.

ПР.: Волшебник Обесцвечивания коснулся стола. Что произойдет, если стол постепенно станет прозрачным? Игра «Хорошо – плохо».

7. Организовать практическое занятие для детей в любой из предложенных форм: сочинение сказки и запись ее содержания с помощью схем, решение проблемных ситуаций и их моделирование или рисование, аппликация, лепка по теме занятия.

Методические рекомендации построения системы тренингов с детьми разного возраста

Педагог совместно с детьми анализирует литературные произведения на предмет наличия данного приема. Выясняет, как изменяется объект, свойство, его части и места действия в результате встречи с Волшебником Изменения Размера.

ПР.: определи, какой волшебник побывал в сказке «Мальчик-с-Пальчик» («Карлик-Нос», «Крошечка-Хаврошечка», «Джельсомино в стране лгунов», «Незнайка», «Горшочек каши», «Илья Муромец и Соловей Разбойник» и др.).

Детей 2,5–3 лет знакомят с действием Волшебника Большого Размера (Маленького Размера) на основе игр «Что стало большим? Что стало маленьким?».

Дети 4 лет самостоятельно производят преобразование объекта, его частей и мест действия по размеру и описывают ситуации, возникающие при этом.

Дети 5 лет самостоятельно определяют степень выраженности какого-либо признака объекта. Используя приемы **Увеличения–Уменьшения**, производят фантастические преобразования этого признака. Разрешают проблемные ситуации на основе анализа взаимодействия измененного объекта с окружающим миром.

ПР.: среди зимы медведь зарычал так громко, что в другой деревне услышали... Что из этого вышло?

Дети 6–7 лет дети самостоятельно используют прием **Увеличения–Уменьшения** для сочинения сказки или разрешения проблемной ситуации.

Проводится практическое занятие с детьми по итогам обсуждения.

ПР.: в продуктивной деятельности даются задания на основе использования приема изменения размера (изготовить макет солнечного города, где живут маленькие жители и растут огромные цветы и фрукты; нарисовать сюжет из сказки «Репка», где репка выросла маленькая-маленькая).

Ожидаемые результаты

- Самостоятельное использование ребенком приемов увеличения или уменьшения признаков объекта при решении творческих задач, при создании текстов сказок или в изобразительной деятельности.

Прием «Деление–Объединение»

Описание приема

Прием предназначен для фантастического преобразования с позиции деления и комбинирования в любом варианте объектов или их частей.

В работе с дошкольниками прием представлен двумя волшебниками: Волшебником Деления, который все делит, и Вол-

шебником Объединения, который все объединяет. Основной принцип их действия – отсутствие всяких правил, несовместимое с логикой деление и комбинирование.

За действиями Волшебника Деления всегда следуют фантастические преобразования, произведенные с помощью Волшебника Объединения, и наоборот. Ребята сами должны догадаться и объяснить волшебные преобразования с точки зрения практического применения.

Технологическая цепочка построения тренинга

1. Предложить выбрать объект окружающего мира, определить его составляющие и место обитания.

ПР.: у птицы есть туловище, голова, крылья, хвост, лапы и т. д.; в свою очередь птица является частью животного мира, а животный мир – частью природного мира и т. д. Сделать вывод о том, что все в мире состоит из частей.

2. Пригласить Волшебника Деления, который делит объект на составляющие.

ПР.: Волшебник Деления коснулся игрушечной машины. Расскажите, что с ней произошло (она распалась на части: кузов, кабину, колеса и т.д.).

А если Волшебник Деления коснется какой-то из этих частей, например, колеса, что произойдет? (часть разделится на составляющие: шину, обод, диск и т. д.).

Волшебник Деления коснулся места обитания (функционального) нашего грузовичка – дороги. Что с ней произошло? (автомобильная дорога стала делиться на дорожное покрытие, бордюры и т. д.).

3. Ввести Волшебника Объединения, который объединяет все в произвольной последовательности.
4. Обсудить практическое применение полученного объекта.

ПР.: если Волшебник Объединения коснется машины и дерева, что произойдет? (они объединятся: машина может быть сделана из дерева и т. д.). А что произойдет, если

Волшебник Объединения дотронется до диска от колеса и кузова? (кузов может стать круглым, или, наоборот: в дисках можно будет перевозить грузы).

5. Организовывать практическое занятие по итогам обсуждения.

ПР.: придумайте сказку с Волшебником Деления–Объединения; запишите сюжет с помощью схем.

Придумайте необычное животное, пригласив на помощь Волшебников Деления–Объединения (лепка, рисование, аппликация объектов, сделанных по типу фотопробота).

Методические рекомендации построения системы тренингов с детьми разного возраста

Работа с Волшебником Деления начинается с детьми 3 лет. Он воздействует на хорошо знакомые детям объекты и делит их на составляющие. В конце 2 младшей группы вводится Волшебник Объединения, с помощью которого происходит составление новых объектов.

ПР.: Волшебник Деления разделил лодочку на корпус, парус, лавочки. А Волшебник Объединения объединил парус от лодочки и карандаш. Для чего это нужно?

С 4 летнего возраста необходимо давать задания по созданию нового объекта из каких-либо однородных геометрических форм (по типу лошарика – лошадка из шариков).

ПР.: нарисовать город, который сделан из арбузов, где по дороге ездит машина в виде четвертинки арбуза; дома выглядят, как арбузы, а деревья – маленькие арбузята.

Задания на составление фантастического животного по типу фоторобота (рекомендуется с 5-летнего возраста)

ПР.: составьте необычное животное, придумайте ему название («Чебукракохвост» – голова Чебурашки, туловище крокодила, хвост павлина, 2 лапы белки, а две – обезьяны). Расскажите

о месте его обитания, характере, способах питания и защиты от врагов.

Тренинговые задания по созданию образов на основе однородных объектов какой-либо классификационной группы (рекомендуется с 5,5 лет).

ПР.: изобразите Цветочную принцессу (лицо – подсолнух, глаза – фиалки, рот – гвоздика, нос – колокольчик и т. д.), или Овощного короля (лицо – тыква, глаза – стручки гороха, нос – морковка, рот – помидор и т. д.)

Организуется аналитическая работа на основе внешнего вида сказочных героев. Выбираются герои сказок и проводится анализ их облика (рекомендуется с 5 лет).

ПР.: кого объединили в себе следующие герои? («Русалка» – женщина и рыба, «Сфинкс» – человек и лев, «Кентавр» – мужчина и конь, «Сирин» – птица и женщина, «Тяни-Толкай» – две лошадки).

Анализируется необычное свойство сказочных героев. Устанавливаются признаки, которые были получены в результате фантастического объединения (рекомендуется с 6 лет).

ПР.: чей признак приобрел объект (говорящее зеркало в сказке «О мертвой царевне и семи богатырях» приобрело свойство человека – говорить и свойство телевизора – показывать).

Детям 7 года жизни предлагаются тренинги, которые обобщают знания детей по волшебным преобразованиям, основанным на приеме деления - объединения.

ПР.: герои каких сказок встречаются в мультфильме «Вовка в тридцатом царстве»? (определение сказок, из которых сделан мультфильм: «Сказка о рыбаке и рыбке», «Василиса-Премудрая» и др.).

Ожидаемые результаты

- Умение производить фантастические преобразования объектов с помощью приема Деления–Объединения и его использование в практической деятельности.

Прием «Преобразование признаков времени»

Описание приема

Фантазирование основано на изменении признаков времени. В связи с тем, что для преобразования берутся разные свойства времени, прием становится многофункциональным. Волшебник Времени может:

1. Убыстрить процессы, протекающие в самом объекте (**Волшебник Быстрых Минут**), замедлить процессы (**Волшебник Замедления**).
2. Поменять местами временные отрезки, в которых протекали определенные события (**Волшебник Перепутывания Времени**).
3. Заставить протекать события в обратной последовательности (**Волшебник Обратного Времени**).
4. Переместить объекты на дальние временные отрезки (**Машина Времени**), на ближние – относительно жизни данного объекта (**Зеркало Времени**).
5. Остановить время для объекта, его частей или места нахождения (**Волшебник, остановивший Время**).

Технологическая цепочка построения тренинга с «Волшебником Быстрых (Медленных) минут»

1. Обсуждение эпизода из жизни детей.

ПР.: разговор с детьми о том, чем они занимаются в детском саду, что делают утром, днем, вечером. Где в это время находятся родители, родные (брат, сестра, бабушка, дедушка), живущие вместе с ребенком в квартире. Чем занимаются обычно члены семьи вечером. Куда утром все расходятся (в будние дни) и чем занимаются в выходной день.

2. Введение проблемной ситуации с приглашением Волшебника Быстрых Минут.

ПР.: представить, что родители, отправившие детей утром в детский сад, пошли, как обычно, на работу и спокойно трудились рабочий день. В это время в группе, где находились их дети, за день прошло десять лет.

3. Обсуждение получившейся ситуации.

Педагог продумывает цепочку вопросов к детям.

ПР.: вечером родители пришли за вами с работы.

Как вы стали выглядеть? Что стало с вашим ростом, одеждой, волосами? Сколько вам стало лет?

Какое выражение лица было бы у родителей? Какие вопросы они задали вам? Воспитателю? Как повели вас домой – нужного размера одежды нет, а на улице мороз?

Как отреагировали на ваше появление домашние? Младшие (старшие) стали вы своих сестер и братьев? Что делали бы вы вечером?

Куда отправились бы утром (в детский сад нельзя, так как вам 15–16 лет, в 9–11 класс школы нельзя – нет нужных знаний, в 1 класс – слишком взрослые).

Придумывание способа обучения подростка.

4. Организация практического занятия с детьми.

ПР.: рисование портрета кого-либо из родных (их выражения лица) в тот момент, когда они увидели вас так резко выросшим; лепка самого себя в сравнении (скульптура ребенка 5–6 лет, а рядом – подростка 15–16 лет). Запись всей ситуации схемами и рассказ родителям на тему «История о том, как к нам в группу пришел Волшебник Быстрых Минут».

Технологическая цепочка построения тренинга с волшебником «Перепутывания Времени»

1. Продумывание реальной временной последовательности событий по отношению к чему-либо. Определение назначения каждого временного этапа и обозначение его схемами.

ПР.: *определение временной оси жизни человека с обсуждением особенностей и возможностей каждого периода с использованием наглядности – картинок, схем. Младенец учится есть, ощущать, играть, говорить и т. д. Ребенок-дошкольник готовится к школе; в младших классах он учится писать, считать, читать, познавать мир и т. д. Подросток обучается в школе точным наукам и готовится к поступлению в профессиональное учреждение. Юноша – приобретает знания о выбранной профессии. Взрослый человек – профессионал, работает, строит семью, воспитывает детей. Пожилой человек – отдыхает от многолетнего труда, больше занимается воспитанием внуков, помогает близким, выращивает деревья, различные овощи и т. д.*

2. Введение проблемной ситуации, в которой меняются местами события, нарушается последовательность во времени.
3. Обсуждение проблемы, возникшей с нарушением временной последовательности жизни человека. Использование приема перестановки схем.

ПР.: *приглашение Волшебника Перепутывания Времени и обсуждение результатов его деятельности.*

Что он мог сделать?

Что будет, если поменять местами школьный и подростковый возрасты (схемы возрастов переставить местами). Как подросток будет готовиться к школе? Как школьник будет изучать точные науки? Что нужно, чтобы он это делал хорошо? Какие проблемы появятся у человека в эти временные отрезки? Как на это будут реагировать окружающие?

Возможны и другие перестановки: младенец менялся местами с юношей, пожилой человек со школьником младших классов.

Схематизация детьми придуманных ситуаций. Рассказ по записи получившейся истории.

Технологическая цепочка построения тренинга с «Волшебником Обратного Времени»

1. Восстановление цепочки знакомых детям событий. Выявление причинно-следственных связей. Моделирование действиями одного из данных событий.

ПР.: обсуждение последовательности действий в процессе пришивания пуговицы (заваривания чая, накрытия стола к обеду, уборки кровати после сна и т. д.).

2. Приглашение Волшебника Обратного Времени. Восстановление последовательности действий в обратном порядке. Моделирование последовательности действий какого-либо процесса в обратном порядке.

ПР.: описание в обратном порядке действий процесса пришивания пуговицы (пуговица пришита к рубашке, игла без нитки в руке у ребенка, нитка увеличивается в размере, вылезает из ткани и дырочек пуговицы, вставляется в иголку, игла идет ушком вперед, постепенно количество ниток, держащих пуговицу, уменьшается, а длина нитки в иголке все увеличивается и т. д.).

ПР.: обсуждение эпизода встречи Емели со Щукой (русская народная сказка «По-щучьему велению»).

Определение последовательности действий (зачерпнул Емеля ведром воду, а в ведре – Щука, просит отпустить ее в воду и обещает за это исполнять любые желания после произнесения волшебных слов).

Обсуждение с детьми результата этого события для всего произведения. Введение Волшебника Обратного Времени с момента произнесения Щукой заветных слов до момента опускания ведра в воду.

Представление всего сюжета сказки без Щуки и ее волшебства. Придумывание названия получившейся истории.

3. Организация практического занятия для детей: рисование по мотивам нового произведения, лепка героя с новым качеством, схематизация нового произведения или

обратной последовательности какого-либо эпизода в знакомом произведении.

Технологическая цепочка построения тренинга с «Волшебником Перемещения во времени» (Зеркало Времени, Машина Времени)

1. Беседа о разных временных периодах жизни объекта.
ПР.: обсуждение временных периодов развития Земли, возникновения цивилизации. Представление будущего Земли в зависимости от разумной или неразумной деятельности человека. Обсуждение на уровне «плохо – хорошо».
2. Путешествие с Зеркалом Времени, показывающим конкретные моменты из жизни объекта.
ПР.: путешествие в прошлое или будущее конкретного ребенка (Зеркало Времени может показать, чем ребенок будет заниматься в будущем, может помочь «увидеть» вчерашний поступок конкретного ребенка для последующего его обсуждения и изменения (элементы рефлексии).
3. Путешествие в прошлое или будущее объекта с помощью Машины Времени. Коллективное перемещение и обсуждение представляемой ситуации.
ПР.: перемещение группы детей с помощью Машины Времени в период зарождения жизни на Земле (человека не было, Земля была населена необыкновенными растениями и животными). Обсуждение последствий необдуманных поступков (убить древнее животное или уничтожить растение, что это значит для будущего).
4. Организация практического занятия с детьми по результатам фантазирования.

Примерные темы организации практического занятия на основе использования приема «Зеркало Времени»:

- лепка игрушек для детей будущего;

- сюжетное рисование (темы «Я и моя семья через 20 лет», «Я – пожилой человек», «Как меня маленького мама нянчила», «Что бы я изменил во вчерашнем конфликте с другом»);
- аппликация («Какие постройки из кубиков я делал, когда мне было 2 года» и т. д.);
- конструирование из строительного материала («Дом, который я построю для своей будущей семьи»);
- схематизация («История о том, где и чему я буду учиться», «Какой поступок я совершу завтра вечером»).

Примерные темы организации практического занятия на основе использования приема «Машина Времени»:

- лепка древних животных;
- рисование «Мир будущего»;
- аппликация «Растения (цветы) прошлого (будущего)»;
- конструирование из природного и бросового материала «Машины будущего»;
- схематизация «История о том, как человек делает Землю прекрасной».

Технологическая цепочка построения тренинга с «Волшебником Остановки Времени»

1. Обсуждение временной цепочки развития животного мира.

ПР.: обсуждение изменений, происходящих с живыми объектами с течением времени (лягушонок, живущий на болоте, появляется из икринки, которая с течением времени превращается в головастика; в то время, когда лягушонок вырастает во взрослую лягушку, меняется само болото и его обитатели – комары, цапли, водные растения).

Гадкий утенок из сказки Г.-Х. Андерсена тоже развивается во времени и постепенно превращается в Прекрасного Лебедя. Окружение этого сказочного героя тоже меняется. С течением времени меняется человек и его окружение.

2. Приглашение Волшебника, умеющего останавливать время. Обсуждение происходящего с объектом, его частью, местом обитания.

ПР: *обсуждение происходящего в случае воздействия Волшебника Остановки Времени на объект в определенной стадии его развития.*

Что будет, если Волшебник коснется головастика: лягушка навсегда им останется, хотя мир вокруг изменится.

Что произошло бы в сказке с Гадким Утенком, если бы он навсегда остался таким; какие друзья были бы у него.

Обсуждение происходящего в случае воздействия Волшебника на окружение объекта.

Что произойдет с болотом и его обитателями при условии остановки времени: болото и его обитатели навсегда остановятся в своем развитии. Что произойдет с Утенком, превратившимся со временем в Лебедя, окружение которого навсегда оставалось таким, как в начале сказки.

Что было бы с тобой, если бы дети никогда не росли, а все окружающее развивалось, взрослело, старело?

Обсуждение происходящего в случае воздействия Волшебника на часть объекта.

ПР: *что произойдет с язычком лягушки, если Волшебник остановки Времени коснется его, когда лягушка будет молодой: у лягушки всегда будет ловкий, энергичный язык, позволяющий быстро ловить комаров и мух.*

Что было бы, если бы Волшебник остановки Времени коснулся бы пуха маленького лебедя: взрослый прекрасный лебедь был бы очень пушистым.

Как бы жилось детям, если бы их окружение остановилось во времени, а дети продолжали бы расти?

Как бы выглядел ребенок, если бы Волшебник остановки Времени коснулся бы его языка, глаз (взрослый человек с молодым голосом или детскими глазами, что в этом плохого – хорошего).

3. Организация практического занятия. Придумывание сюжетов фантастического содержания с приемом остановки времени. Схематизация получившихся сюжетов.

Методические рекомендации построения системы тренингов по преобразованию признаков времени

С группой детей младшего возраста проводятся игры по моделированию действий из 3–5 последовательно собранных этапов.

ПР.: модель ситуации «Хочу попить чаю»: ребенок объясняет и показывает последовательность процесса (как он «ставит» чашку, блюдце на стол, «наливает» заварку, кипяток, «кладет» сахар, «мешает» ложкой сахар и осторожно «пьет») в обычном, ускоренном и замедленном темпах.

Выстраиваются временные цепочки жизни человека, домашних птиц, растений (семя–росток–взрослое растение). Ознакомление с возможностями приема Зеркало Времени (ребенок «видит» себя в раннем детстве, в зрелом возрасте и составляет об этом рассказ).

С детьми среднего возраста повторяются и усложняются игры, проводимые ранее. Вводятся новые Волшебники: Быстрых и Медленных минут.

Расширяется диапазон рассматриваемых моментов с помощью приема «Зеркало Времени» (дети «видят» себя младенцами, малышами, школьниками, взрослыми).

Осуществляется перемещение с помощью приема «Машина Времени» (во времена древнего человека, в далекое будущее).

Дети старшего возраста знакомятся с остальными Волшебниками Времени.

Дети 7-го года жизни самостоятельно используют прием того или иного временного преобразования, изменяя знакомые литературные произведения. Они могут создавать сказки на основе бытовых ситуаций, решать творческие задачи. Игровые тренинги организуются в свободное время.

ПР.: что будет, если Волшебник Быстрых Минут коснется тебя во время обеда?.. твоей руки?.. окружающих тебя предметов и людей во время обеда? Как решить проблему принятия пищи?

Волшебник Перепутывания Времени заставляет вымыть руки перед тем, как ты выходишь работать на огородных грядках. Как решить проблему чистоты рук?

В гости пришел Волшебник Остановки Времени. Он коснулся тебя во время одевания на прогулку... Волшебник коснулся всех детей группы во время одевания на прогулку... Вдруг он коснулся твоих ног во время переобувания...

С детьми 3–7 лет организуется работа по анализу литературных произведений с фиксацией происходящих в них временных преобразований на основе действия всех Волшебников Времени.

ПР.: сказки Л. Кэрролла «Приключения Алисы в стране Чудес», «Алиса в Зазеркалье» основаны на принципах действия всех Волшебников Времени.

Прием остановки времени присутствует в произведении Д. Барри «Питер Пэн» – мальчик, который не растет.

Убыстрение времени - в «Сказке о царе Салтане...» – за три дня в бочке вырос сын его Гвидон.

Прием перемещения во времени использован в детских произведениях К. Булычева.

В «Сказке о потерянном времени» произошло перепутывание времени жизни героев.

В русских народных сказках часто встречается выражение «Растет не по дням, а по часам» (прием убыстрения времени).

Ожидаемые результаты

- Знание принципов действия каждого Волшебника Времени.
- Самостоятельное использование известных приемов для создания творческого продукта.

Прием «Оживление–Окаменение»

Описание приема

При воздействии Волшебника Оживления неживое становится живым и подвижным, живые организмы становятся более динамичными.

При воздействии Волшебника Окаменения живое становится неподвижным, а неживое – абсолютно статичным.

Использование приемов **Оживления–Окаменения** позволяет изменять объект, его часть или место обитания по признаку динамичности или статичности.

Технологическая цепочка построения тренинга

1. Беседа с детьми о делении мира на динамичные и статичные системы.
2. Приглашение Волшебника Оживления, который может неподвижное заставить двигаться, у подвижного – увеличить скорость движения. Преобразование объекта, его части или места нахождения.

ПР.: ребята, представьте себе, что Волшебник Оживления коснулся своим волшебством нашей группы. Что произошло, как изменилось наше окружение? (помещение группы стало живым). А если бы Волшебник распространил свое волшебство на части вашего лица? (глаза, нос или волосы стали живыми, убежали бы от нас, когда мы их не мыли).

3. Приглашение Волшебника Окаменения, который подвижное превращает в неподвижное, а неподвижное навсегда оставляет на месте. Преобразование объекта, его части или места нахождения.

ПР.: как чистить и мыть клетку для птиц, если Волшебник Окаменения сделал ее абсолютно неподвижной?

Что произойдет с вами, дети, если такой Волшебник коснется вас? А ваших рук? А вашего места проживания?

4. Решение ситуативных задач, возникших в процессе действий этих двух волшебников.

ПР.: как спать, если постель стала каменной? Что делать, если рыбки непрерывно стали плавать в аквариуме? Что делать, если в нашей группе ожила мебель? и т. д.

5. Схематизация проблемных ситуаций и вариантов выхода из нее.

Методические рекомендации построения системы тренингов для детей разного возраста

С детьми 1-ой младшей группы рекомендуются упражнения с поочередным приглашением Волшебников Оживления и Окаменения. Педагог вместе с малышами показывает действиями получающиеся при этом преобразования.

ПР.: Волшебник Оживления коснулся наших стульчиков. Давайте покажем, как стульчики побежали, а как стали разговаривать и т. д.

Нашей птички в клетке коснулся Волшебник Окаменения. Покажите, как она прыгала, пела, клевала зернышки, а сейчас она какая? Кого надо пригласить, чтобы она ожила?

В средней группе рекомендуется усложнение игр по статике—динамике. Производятся преобразования части и места нахождения объекта.

ПР.: что будет с игрушками, если ночью придет Волшебник Оживления?

Что будет с уголком природы, если его навестит Волшебник Окаменения?

Что будет с водой из крана? Что будет с вашей одеждой? и т. д.

В старшем школьном возрасте организуются игры согласно представленной технологической цепочке с самостоятельным использованием приема статике—динамике.

В течение всего дошкольного периода следует вычленять прием Оживления—Окаменения при знакомстве с новыми сказками, легендами, мифами.

ПР.: прием оживления материала (живое дерево – Буратино, живые овощи – Чиполлино, живое тесто – Колобок, живой снег – Снегурочка, живой металл – Дровосек, живые волосы – медуза Юргона, живое зеркало, живая голова, живая рыбка и т.д. в сказках А. С. Пушкина).

Прием статики: заснувшая царевна («Сказка о семи богатырях»).

Прием статики–динамики в волшебном предмете: живая – мертвая вода, яблоки (молодильные и ядовитые), волшебная палочка и т.д.

Ожидаемые результаты

- Умение различать динамичные и статичные системы, изменять их в зависимости от поставленной задачи.
- Производить описание преобразованного (на основе приема Оживления–Окаменения) объекта, его части или места нахождения.
- Использование приема для создания образа или ситуации фантастического плана.

Прием «Специализация–Универсализация»

Описание приема

Прием представлен двумя волшебниками: **Волшебник Всёмугу** (универсализация) и **Волшебник Могутолько** (специализация).

Прием Универсализации дает возможность объекту выполнять множество функций, даже ему не свойственных.

Прием Специализации позволяет ограничить возможности объекта в рамках типичной для него функции.

Технологическая цепочка проведения тренинга

1. Обсуждение с детьми знакомых объектов, выполняющих ограниченное число функций или многофункциональных объектов.

ПР.: магазин создан человеком для продажи чего-либо. Назовите специальные магазины («Женская одежда», «Овощи», «Обувь» и т. д.). Что за магазины универ-маг, универсам, супермаркет и чем они отличаются от специализированных магазинов?

2. Приглашение Волшебника Всёмогу и преобразование объекта:

- расширение имеющейся функции;
- наделение объекта новыми функциями.

Описание преобразованного объекта, его устройства, практического использования с новой функцией.

ПР.: какую основную функцию выполняет полотенце? (впитывает влагу с рук и лица человека). Коснулся полотенца Волшебник Всёможет и стало оно уметь впитывать абсолютно все: пыль с пола, блох от собачки, жир с посуды и т. д. Мало того, оно стало уметь зажигать огонь, как это делают спички. Из чего сделано такое полотенце? Какое оно стало по форме? Цвет? Величина? Устройство? и т. д. А если оно научилось охлаждать пищу, как это делает холодильник... Как назвать такой многофункциональный предмет?

3. Приглашение Волшебника Могутолько, выделение функции объекта и ее преобразование:

- введение временного ограничения;
- введение пространственного ограничения,
- введение ограничения на внутреннее устройство объекта;
- введение функционального ограничения.

Описание нового объекта, его устройства, практического использования с новой функцией.

ПР.: полотенце стало уметь только в 6.30 утра убирать (впитывать) влагу с лица и рук и то, только после трехкратного намыливания этих частей тела. Как выглядит такое полотенце? (видимо, встроен механизм определения времени). Какие качества воспитываются у человека

при пользовании такой вещью? В котором часу человеку надо начинать мыться? Как приспособить непромокаемость полотенца в другое время? Дать название этому предмету.

4. Организация практического занятия с детьми.

- Лепка посуды, которой коснулся Волшебник Всёмому (Могутолько).
- Рисование человека в платье (костюме) специально для чистки зубов и универсальном, в котором можно и в гости ходить, и под водой плавать, и спать, и т. д.
- Тема универсального костюма может быть расширена за счет многофункциональности (изображение костюма умеющего учить, лечить, кормить, развлекать хозяина).
- Предложить сделать аппликационными средствами портрет Волшебника (робота) Всёмому.
- Конструирование на тему: «Я могу только это сделать...» (ребенок сам выбирает материал и тему), далее объявляется «Мы можем много всего сделать из этого материала...» (обсуждение, что можно сделать из данных заготовок без дополнений и с использованием дополнительных средств).

Методические рекомендации построения системы тренингов с детьми разного возраста

Предложить детям самостоятельно назвать любые предметы, выделить их основные функции, и, приглашая поочередно волшебников специализации – универсализации, ограничивать или расширять (в рамках или за рамками) функции.

В возрасте с 3,5 до 4,5 лет необходимо проводить подготовительную работу, которая заключается в выделении объектов и обозначение их основных функций. Побуждать детей определять ресурсы объектов.

С 4,5 до 5,5 лет – приглашение волшебников Всёмому и Могутолько и совершение чудесных превращений.

В старшей и подготовительной к школе группах возможности этих волшебников расширяются. Приходя к ребенку, они могут сделать специальной или универсальной часть объекта или место объекта.

ПР.: одна из ножек стула после общения с Волшебником Могутолько становится специальной для веса в 2 кг. Какой вес должен иметь человек, им пользующийся? Как быть ребенку с меньшим весом? А с большим? Какую службу и в каких случаях может сослужить стул со специальной ножкой?

Универсальная ножка стула (а другие ножки не универсальны), мало того, что выдерживает любой вес, она научилась проводить холодную – горячую воду. Что в этом плохого - хорошего? Практическое применение многофункциональной ножки от стула.

ПР.: в садик пришел Волшебник Всёмому. Что произошло с функцией детского сада? (Кто бы ни зашел в него, он будет накормлен, уложен спать, научен новым песням и играм).

Детский сад становится многофункциональным и учит всех водить машины, летать в космос, шить одежду и т. д. Кто должен работать в таком учреждении? Как будут выглядеть группы, участки? А, может быть, их не будет вообще? Как назвать такое здание?

Детский сад – специальный и там только занимаются физкультурой, или спят, или пьют молоко...

Обсуждение практического применения такого учреждения.

Необходимо организовать обсуждение с детьми понятий «универсальное—специальное» на предметном содержании: мебель, посуда, игрушки, еда, одежда, профессия, человек и др.

На сказочном материале производить анализ универсализации—специализации волшебства.

ПР.: Универсалы: Волшебная палочка, Золотая рыбка, Щука, Цветик-Семицветик; Двое из Ларца, Одинаковых- с-Лица и др. Но и у них были ограничения, а какие?

Специалы: Сапоги-скороходы, Скатерть-самобранка, Шапка-невидимка и т. д. Как можно было расширить их возможности?

Изобретение детьми волшебных предметов специального или универсального характера. Придумывание героев, обладающих такими свойствами. Сочинение историй или сказок с их использованием.

Ожидаемые результаты

- Выделение основной и дополнительной функций.
- Объяснение изменения объекта при ограничении, расширении или появлении новых функций.
- Умение самостоятельно вводить расширение или ограничение функций произвольно выбранного объекта для создания творческого продукта.

Прием «Наоборот»

Описание приема

Суть приема заключается в выявлении определенного признака или значения признака объекта и замене их на противоположные.

Технологическая цепочка проведения тренинга

1. Выбираются объекты, выявляются их признаки и значения этих признаков.

ПР.: ребята, месяц на ночном небе какой? (светлый, блестящий). Он умеет что делать? (освещать дорогу, сиять на небе). Какой стала дорога? (длинная, ровная, удобная). Что умеет делать? (показывать человеку, куда идти, приводить к нужному месту). Какими стали дома? (уютными, теплыми). Для чего они придуманы людьми? (от дождя и непогоды укрывать, согревать людей, обеспечивать спокойный сон)...

2. Приглашается Волшебник Наоборот, который заменяет выделенные признаки или их значения на противоположные.

ПР.: после посещения Волшебника Наоборот каким стал месяц? (темный, блеклый). Стал уметь затемнять дорогу. Дорога стала какой? (короткой, ухабистой, очень неудобной для передвижения). Человека она запутывает, уводит от нужного места. Дома стали холодными, уютными. Люди в них мерзнут, беспокойно спят, а как только пойдет дождь или снег, бежать из такого дома надо! Почему? (крыши не закрывают, а наоборот, открывают комнату для ненастья).

3. Обсуждение проблемных ситуаций и поиски способов их решения.

ПР.: как передвигаться по дороге, уводящей от нужного места? Как укрыться от непогоды, если крыши в доме открываются?

4. Организация практического занятия с детьми.

ПР.: схематизация истории про путешествие в страну «Наоборотию».

Методические рекомендации построения системы тренингов с детьми разного возраста

Со средней группой проводить игры по типу «Хорошо – плохо», «Замена», «Наоборот» и др., суть которых в поиске свойств, противоположных по значению.

В старшем дошкольном возрасте проводятся занятия с приглашением Волшебника Наоборот. Игры по типу: «Я вам называю действия, а вы делаете наоборот. Покажите, как вы раздеваетесь и ложитесь в кроватки» (дети показывают, как они одеваются, поднявшись после дневного сна).

В подготовительной к школе группе представляются, обсуждаются, решаются проблемы, возникшие у объекта при условии воздействия Волшебника Наоборот на его части (рот человека стал поглощать слова – как людям общаться? Человек

с возрастом стал уменьшаться в размере - какими они должны быть в старости? какие проблемы по уходу за младенцами-гигантами появляются у родителей?) Волшебник Наоборот посещает групповую комнату (детский сад стал отучать детей от культурных слов, не давать спать, не кормить, учить плохим поступками и т. д.).

С 5-летнего возраста необходимо упражнять детей в выделении функции объектов и замены ее на противоположную. Обсуждение практического применения получившегося объекта.

ПР.: бумага оставляет след, а наоборот – поглощает. Зачем человеку нужна такая бумага? (для тайнописи).

Стул удерживает человека, а наоборот – выбрасывает. Зачем может понадобиться такой стул-катапульта?

Пианино издает звук, а куда лучше поставить пианино улавливающее и уничтожающее звук?

С 5,5 лет организуется работа со сказочным материалом. У знакомых сказочных героев выделяются свойства, действия или функции и заменяются на противоположные по значению. Необходимо побуждать ребенка к составлению сказки на новый лад.

ПР.: Выделение приема «наоборот» в кн. Л. Кэрролла «Алиса в стране чудес», «Алиса в Зазеркалье» и др.

Красная Шапочка добрая, наивная, ласковая, стала злой, хитрой, грубой. Пошла бы такая девочка просто отнести бабушке гостинцы? Как она разговаривала с Волком? Какую коварность могла бы придумать? Какой была бы мораль? Кто должен быть в такой истории больше всего наказан? Какие герои и события перевоспитали Шапочку?

Организация практического занятия с детьми – наделение объекта противоположными свойствами или функциями.

- Рисование выбрасывающего стула.
- Лепка радостного и добродушного Карабаса-Барабаса.
- Аппликация наоборот: на белом фоне – цветной узор, а наоборот?

- Конструирование из строительного материала домов страны «Наоборотии».

Ожидаемые результаты

- Умение заменять признаки и значения признаков объектов на противоположные и рассказывать о практическом использовании объекта.
- Умение самостоятельно использовать прием «наоборот» при создании творческого продукта.

Игры и творческие задания

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Кто внимательный?»</p> <p>Закрепить представления о принципах действия приемов фантазирования</p>	<p>Воспитатель показывает картинки с изображением объектов с явно выраженными признаками «действия Волшебников» (Большого и Маленького размеров; Оживления–Окаменения и др.) и символы этих Волшебников. Дети, увидев схематичное изображение Волшебника, например, Великана, должны встать (или поднять руки вверх), а, увидев схематичное изображение Волшебника Крохи, – присесть (опустить руки вниз).</p> <p>Один и тот же Волшебник может быть изображен по-разному (схемой, рисунком, лепкой или просто объявлен по имени).</p> <p>Символы Волшебников создаются воспитателем совместно с детьми.</p>
<p>«Волшебные предметы и их хозяева»</p> <p>Учить анализировать знакомый сказочный предмет, находить в нем волшебные свойства.</p>	<p>Воспитатель предлагает набор картинок с изображением волшебных предметов (черный плащ, волшебная палочка, ступа и т. д.). Детям необходимо выбрать картинки, соответствующие тому или иному сказочному персонажу.</p> <p><u>Усложнения игры:</u> Превращение в сказочного персонажа и показ действиями его образа.</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>Побуждать детей к объединению волшебного предмета со знакомым сказочным персонажем.</p>	<p>Представление возможных волшебных преобразований окружающего мира.</p> <p>Изобразительная деятельность: рисование волшебного предмета и его хозяина.</p>
<p>«Мы – великаны (крохи)»</p> <p>Учить представлять, описывать, разрешать ситуации, возникающие в результате воздействия Волшебников изменения размера.</p>	<p>Детям предлагается превратиться в великанов, а затем обсуждается, какие предметы их окружают, как гулять, где жить, хорошо ли путешествовать (аналогично проводится игра с уменьшением героев).</p> <p>По итогам обсуждения возможна не только изобразительная деятельность, но и составление и решение творческих задач с измененным по размеру объектом.</p> <p><i>ПР:</i> как действовать с маленьким пальто, у которого большие пуговицы.</p> <p>Игра «Хорошо – плохо».</p> <p>Изобразительная деятельность: рисование или лепка объектов, измененных по размеру.</p>
<p>«Мастерская поделок»</p> <p>Учить объединять разные части для создания нового объекта. Определять его назначение.</p>	<p>Детям предлагается различный бросовый материал, части игрушек для создания новой игрушки. Дети должны объяснить, как играть с новой игрушкой.</p> <p>В младшей группе вместо природного материала воспитатель может предложить части сломанных игрушек. Скрепление идет пластилином.</p> <p>Используется во всех возрастных группах.</p>
<p>«Завод игрушек»</p> <p>Учить видеть многофункциональность применения множества одинаковых объектов</p>	<p>Детям предлагается придумать и изготовить как можно больше игрушек или предметов из пластмассовых стаканчиков (используется прием дробления–объединения).</p> <p>Усложнением является анализ сказочных образов, созданных на основе объединения однородного множества.</p> <p><i>ПР:</i> Лошарик – лошадка из шариков; Кубарик – человечек из кубиков.</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«На что похоже?» Учить детей находить объекты, похожие внешне, но разные по степени проявления признаков статичности и динамичности.</p>	<p>Воспитатель предлагает найти в реальном мире объекты, похожие внешне, но разные по степени проявления признаков статичности и динамичности.</p> <p><i>ПР.: камень и черепаха. Предложить детям пригласить Волшебников Оживления – Окаменения и поменять местами эти свойства. Получается движущийся камень или заснувшая, неподвижная черепаха.</i></p> <p>Предложить детям по итогам фантазирования создать образы с помощью театральной техники (мимика, пантомимика).</p>
<p>«Позови джина» Учить находить в сказках примеры универсализации – специализации. Изобретать волшебные предметы специального и универсального характера.</p>	<p>Воспитатель предлагает детям вспомнить сказки, в которых были предметы, умеющие делать все (волшебная палочка, цветик-семицветик и т. д.), обсудить, что и они имели ограничения (перечислить, какие). Далее дети называют сказки, в которых были волшебные предметы, выполняющие какое-то одно дело (сапоги-скороходы, скатерть-самобранка и т. д.). Обсудить, как можно было бы расширить их возможности. Придумать свои волшебные предметы и сочинить об этом историю.</p>
<p>«Волшебник Наоборот просит выполнить задание» Учить детей выявлять свойства объекта и заменять их на противоположные. Продолжать учить решать проблемные ситуации, возникшие в результате изменений.</p>	<p>Ведущий (ребенок) показывает детям карточки с изображением объектов. Дети перечисляют признаки каждого объекта, фиксируя их схематично на доске, затем подбирают к каждому названному признаку противоположный, и объясняют практическое применение преобразованного объекта.</p> <p><i>ПР.: карточка с изображением утюга; свойство – разглаживание белья; противоположное – умеет мять что-либо. Практическое использование нового свойства (делать юбки вскладку). Придумывание названия такому утюгу.</i></p> <p>Задание для детей среднего и старшего возраста. Решение проблемных ситуаций.</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Заколдованное место»</p> <p>Учить детей решать ситуации, возникающие в результате воздействия Волшебника Наоборот на функцию объекта.</p>	<p>К детям в гости пришел Волшебник Наоборот и дотронулся до помещения группы. Дети описывают изменения каждого объекта и его функции, происходящие в данном месте, на физическом уровне (цветы растут вниз, стулья сбрасывают сидящих, бумага впитывает след от карандаша и т. д.), и рассказывают, как можно практически использовать измененный объект.</p> <p>Задание для детей среднего и старшего возраста. Решение проблемных ситуаций.</p>
<p>«Поможем герою сказки»</p> <p>Учить самостоятельно пользоваться приемом обратного времени при решении проблемных ситуаций.</p>	<p>Воспитатель выбирает сказку и предлагает детям определить ключевой момент, к которому необходимо вернуться, чтобы помочь герою избежать неприятностей (сказка «Красная Шапочка» – разговор Красной Шапочки и Волка). Меняется сказка. Дети предлагают свои варианты помощи героям. (Красная Шапочка, увидев Волка, вспомнила, что с волками разговаривать нельзя).</p> <p>Используется с детьми старшего возраста.</p>
<p>«Зеркало времени»</p> <p>Закрепить представления детей о принципе перемещения во времени. Учить описывать собственные представления.</p>	<p>Воспитатель предлагает детям заглянуть в «Зеркало времени». Оно показывает прошлое или будущее того, кто в него «смотрит». Детям предлагается представить какую-либо сюжетную сценку по типу: «Я и моя семья через 20 лет», «Я – пожилой человек», «Что бы я изменил во вчерашнем конфликте с другом».</p> <p>Используется во всех возрастных группах как самостоятельное упражнение или как часть занятия.</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Машина времени» Закрепить представления детей о принципе перемещения во времени. Учить описывать собственные представления.</p>	<p>Воспитатель предлагает всем вместе отправиться в прошлое или будущее Земли с помощью Машины времени. Например: всю группу детей Машина времени переместила в прошлое, когда еще человека не было, а были разные необыкновенные растения и животные. Дети обсуждают «увиденное», высказывают предположения о том, как вести себя в данной ситуации современным детям, как избежать опасных ситуаций.</p> <p>Используется во всех возрастных группах как самостоятельное упражнение или как часть занятия.</p>
<p>«Парад волшебников» Закрепить знания детей о фантастических преобразованиях, которые могут производить известные им Волшебники.</p>	<p>Воспитатель «приглашает» Волшебников в группу (вывешиваются картинки, изображающие всех известных детям Волшебников). Воспитатель предлагает вспомнить возможности каждого волшебника и сгруппировать их.</p> <p><i>ПР: Гномик Всёмому объединяется с волшебной палочкой, Старик Хоттабычем, золотой Рыбкой и т. д.</i></p> <p>После группировки картинки выстроить в ряд и объявить парад волшебников с подбором соответствующих музыкальных произведений. На картинках могут быть изображены Волшебники из известных детям сказок (сапоги-скороходы, Старик Хоттабыч) и изображения, сделанные на основе ТПФ (Гномик убыстрения Времени или Фея оживления).</p> <p>Рекомендуется с 5,5 лет.</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Какой волшебник поработал?»</p> <p>Закрепить знания детей о фантастических преобразованиях в сказочных сюжетах, упражнять в определении использованного приёма фантазирования.</p>	<p>Воспитатель читает отрывок из сказки. Дети называют сказку и использованный приём.</p> <p>ПР: сказка «Дюймовочка». Волшебник Уменьшения создал образ Дюймовочки – уменьшил обычную девочку. Сказка «Цветик-Семицветик» – волшебник Универсал наделил своим волшебством каждый из 7 лепестков цветика.</p> <p>Рекомендуется с 5 лет.</p> <p>С 5,5 лет – кроме Волшебника, детям предлагается конкретизировать, в каком месте в сказке поработал Волшебник.</p>

РАЗДЕЛ 2.

МЕТОДЫ ФОРМИРОВАНИЯ НАВЫКОВ СИЛЬНОГО МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Пояснительная записка

Под мышлением понимается высшая форма человеческого познания, отражающая обобщенно и опосредованно окружающую действительность, устанавливающая связи и отношения между предметами и явлениями.

Мышление отражает предметы и явления действительности в их существенных признаках, связях и отношениях. Оно опирается на данные чувственного познания, но выходит за его пределы, проникая в суть явления, постигая те свойства и отношения, которые непосредственно не даны восприятием.

Развитие мышления невозможно без формирования умственных операций:

- анализа (мысленного разложения целого на части или выделения из целого его сторон, действий, отношений);
- синтеза (мысленного объединения частей, свойств, действий в единое целое);
- сравнения (установления сходства и различия между предметами, явлениями или их признаками);
- обобщения (мысленного объединения объектов или явлений по каким-либо признакам).

Эти мыслительные операции находятся в неразрывном единстве.

Мышление всегда определяется как творческое, так как процесс отражения есть творческое преобразование субъективных образов в сознании человека.

Известно, что одним из показателей уровня мышления человека является умение решать задачи творческого характера. При этом действуют два взаимосвязанных и взаимозависимых процесса: творческое мышление и произвольное воображение (Гамезо М. В., Домашенко И. А. Атлас по психологии: Информ.-метод. Пособие к курсу «Психология человека». – М.: Российское педагогическое агенство, 1998. – 272 с.: ил. 260).

Под творческой задачей понимается, так называемая открытая задача, которая характеризуется:

- размытостью условия;
- разностью путей решения;
- многовариантностью ответов.

Доказано, что организация работы детей с творческими задачами наилучшим образом формирует мышление дошкольников.

При этом учитываются следующие показатели:

1. Чувствительность к проблемной ситуации.
2. Потребность в решении задачи.
3. Систематизация информации.
4. Классификация информации.
5. Ресурсы объекта и его окружения.
6. Выход на идеальный конечный результат.
7. Противоречие и приемы его разрешения.
8. Знаково-символическая деятельность.
9. Рефлексия.
10. Восприятие итога решения задачи как появление новой проблемы.

1. Чувствительность к проблемной ситуации.

Творческая задача или группа задач фиксируется в рамках проблемного поля. В основе проблемной ситуации лежит конфликт между исходными характеристиками субъекта и желаемым результатом, который не может быть получен на основе имеющихся в опыте человека аналогий.

В связи с этим педагог ставит перед собой цели:

- развитие у детей чувствительности к проблемной ситуации;
- умения вербально обозначать проблемное поле;
- вычленять творческую задачу (или группу задач) из конкретного содержания.

2. Потребность в решении задачи.

Производится осознание структуры творческой задачи: фиксация условий, постановка вопроса, достижение результата.

В связи с этим педагог ставит перед собой следующие цели:

- обучение детей алгоритму работы с творческой задачей (описание условий, постановка вопросов);
- формирование мотивации к решению творческих задач;
- создание условий для формирования познавательной активности дошкольника.

3. Систематизация информации.

Любой объект представляется как система связей по временным и функциональным показателям. Производятся мыслительные действия сравнения систем по разнообразным признакам.

В связи с этим педагог ставит перед собой следующие цели:

- формирование у детей представлений об объекте как системе;
- развитие умения сравнивать объекты по разным признакам;
- развитие произвольной памяти; расширение информационного поля.

4. Классификация информации.

Под классификацией понимается распределение объектов по определенным признакам. Осуществляется классификация объектов материального мира по общепринятым правилам. Создаются собственные классификационные структуры по выбранным основаниям.

В связи с этим педагог ставит перед собой следующие цели:

- формирование у детей умения выделять у объекта признаки и строить классификационные структуры на основе общепринятых правил;

- создание условий для более широкого общения с окружающим миром и выделения специфических признаков у объектов.

5. Ресурсы объекта и его окружения.

Под ресурсами понимаются неиспользованные признаки объектов.

Осуществляется выявление ресурсов самого объекта, его частей, местонахождения, ресурсов времени и др. Проводится аналитико-синтетическая деятельность по отношению к выявленным ресурсам с целью их возможного взаимодействия.

В связи с этим педагог ставит перед собой следующие цели:

- формирование у детей умений описывать объект по его функциональному назначению;
- создание условий для выявления неиспользованных возможностей объекта;
- обучение детей устанавливать взаимосвязи между объектами.

6. Выход на идеальный конечный результат.

Идеальность в изобретательстве понимается как максимальная полезность объекта при минимальной степени расплаты. Наилучшим идеальным конечным результатом является отсутствие объекта, а функция (назначение) его выполняется другими системами.

В связи с этим педагог ставит перед собой следующие цели:

- обучение детей определению функций объекта;
- формирование мыслительных операций прогностического характера (предвосхищение), способствующих нахождению объектов, выполняющих нужную функцию.

7. Противоречие и приемы его разрешения.

Противоречие – это предъявление к одному признаку объекта двух противоположных требований разных надсистем. Осуществляется выбор способов разрешения проблемной ситуации на основе принципов формулировки и разрешения противоречий.

В связи с этим педагог ставит перед собой следующие цели:

- обучение формулированию противоречия;
- усвоение принципов разрешения противоречий;
- умения обобщать накопленный опыт при решении противоречий.

8. Знаково-символическая деятельность.

Модель – это образ какого-либо объекта. Знаково-символическая деятельность позволяет описать реальный объект разными средствами: модель–схема, модель–действие, модель–рисунок и т. д.

В связи с этим педагог ставит перед собой следующие цели:

- формирование у детей мыслительных действий обобщения и абстрагирования;
- ознакомление с явлениями неживой природы; создание различных вариантов моделей одного объекта;
- обучение элементам схематизации, словесному моделированию разной степени подробности.

9. Рефлексия.

Рефлексия – процесс самопознания внутренних психических состояний. Рефлексия позволяет осознать мыслительные приемы, производимые в процессе решения творческих задач.

В связи с этим педагог ставит перед собой следующие цели:

- обучение вербализации мыслительных действий при работе с творческой задачей;
- развитие самосознания на основе формирования основ самоанализа и самооценки.

10. Восприятие итога решения задачи как появление новой проблемы. Создание на ее основе текста новой задачи.

Необходимо осуществлять вербализацию итогового решения творческой задачи. Самостоятельно отказываться от решения, которое повлечет большое количество новых проблем, будет большим по размеру и дорогим. Видеть новые проблемы

в лучшем решении и на этой основе формулировать другие, более мелкие творческие задачи.

В связи с этим педагог ставит перед собой следующие цели:

- формирование у детей умения работать с потоком творческих задач;
- создание условий для воспитания у дошкольников желания работать с проблемными ситуациями как с непрерывным процессом;
- оценка решения с помощью инструмента: размер–время–стоимость.

Стратегия решения творческой задачи в большой степени зависит от конкретного объекта, обозначенного в ее тексте, и характера вопроса о его признаках. В ОТСМ–ТРИЗ–педагогике созданы алгоритмы, позволяющие с достаточной степенью гарантированности научить детей эффективно работать с творческими задачами. При их решении необходимы мыслительные операции, которые позволили бы без лишних проб выйти на оптимальный результат. В приложении 4 представлены инструменты ОТСМ–ТРИЗ в работе с дошкольниками.

Выделяются несколько типов творческих задач, используемых в работе с дошкольниками. Суть их раскрыта в определенных главах данного раздела:

- **творческие задачи с недостатком данных** (глава 6. «Формирование мыслительных операций, основанных на дихотомии»);
- **задачи прогнозного характера** (глава 7. «Формирование основ системного мышления дошкольников»);
- **изобретательские задачи** (глава 8. «Формирование основ диалектического мышления»).

Каждый тип творческой задачи имеет свои особенности в построении алгоритма ее решения.

Глава 6.

Формирование мыслительных операций, основанных на дихотомии

Описание метода

При работе с творческими задачами необходимо использовать мыслительные операции, позволяющие выявить необходимую информацию из проблемного поля. От группировки признаков и выбора оснований для классификации объектов зависит стратегия решения творческой задачи.

В традиционной педагогике работа с творческой задачей сводится к перебору вариантов, что в конечном итоге является крайне неэффективным мыслительным действием.

Мыслительный процесс дихотомического плана предполагает отсечение как можно большего количества неактуальной в данный момент информации.

Метод дихотомии позволяет достаточно быстро и качественно сузить поле поиска для решения творческой задачи. Метод основан на выявлении признаков объектов и отсечении ненужных.

В ОТСМ-ТРИЗ-педагогике выработаны определенные правила обучения детей работе с открытыми задачами. Одно из них сводится к тому, что решатель не перебирает все возможные варианты, а должен уметь отсекаать заведомо ненужные признаки объектов.

Для усвоения дошкольниками мыслительной операции дихотомии (сужение поля поиска) важна система тренингов в разных предметных областях.

Цели:

- обучение умению задавать вопросы, связанные с выяснением общих признаков объектов;
- формирование навыков объединения между собой выясненной информации;

- обучение построению обобщенной модели проблемной ситуации;
- обучение поиску аналогии в жизненном опыте;
- формирование умения самостоятельно уточнять и расширять знания;
- освоение алгоритма работы по решению задач с недостатком данных.

Алгоритм мыслительных действий при решении задач с недостатком данных

1. Представление текста задачи на высоком уровне абстракции.
2. Выяснение уровня реальности данной ситуации (литературное произведение, сюжет фильма или событие реальной жизни).
3. Выяснение наличия (отсутствия) признаков и значений этих признаков у первого объекта. Воспроизведение текста с выясненными характеристиками первого объекта.
4. Поиск признаков и значений этих признаков у второго объекта. Воспроизведение текста с выясненными признаками.
5. Уточнение места происходящего.
6. Выяснение времени происходящего.
7. Установление взаимосвязей между двумя объектами в пространстве и времени.
8. Обозначение предметов, прямым или косвенным образом действующих на объекты (выдвижение гипотез).
9. Формулировка и решение противоречий, возникающих при выяснении ситуации.
10. Воспроизведение текста задачи с выясненными показателями.
11. Рефлексия по способу решения.

Главное средство работы с детьми по обучению сужения поля поиска – игра «Да – Нет». На основе нее разработаны тренинги для детей 3–7 лет в разных предметных областях.

В работе с дошкольниками рекомендуется использовать следующие виды задач «Да – Нет»:

1. Поиск объекта по признакам и их значениям.
 - 1.1. Поиск объектов по признаку, значения которого **упорядочиваются в пространстве**. Главная особенность этой группы тренингов в том, объекты для отгадывания можно расположить в ряд по горизонтали, вертикали, на плоскости, в объеме, от какого-то признака к какому-то.
 - 1.2. Поиск объектов по признакам, значения которых не упорядочиваются в ряд. В этой группе тренингов для поиска загаданного объекта **необходимы классификационные умения**.
2. Выяснение недостающих данных в ситуациях.
 - 2.1. Анализ бытовых ситуаций.
 - 2.2. Анализ ситуаций из литературных произведений.

В зависимости от образовательных задач, тренинги на основе игры «Да – Нет» могут быть использованы в разных предметных областях: математике, грамоте, ознакомлении с окружающим миром, с природой, в музыкальном образовании, обучении основам изобразительной деятельности, ознакомлении с художественной литературой и др.

Поиск объектов, упорядоченных в пространстве

Игры «Да – Нет», где поиск объектов по признаку, значения которого упорядочиваются в пространстве, весьма разнообразны. Они включают в себя: *числовую* «Да – нет», *пространственную* (линейная, плоскостная, объемная) «Да – нет», *географическую* игру и др. Остановимся на некоторых из них.

Числовая «Да – Нет»

В традиционной отечественной дидактике существуют разные подходы к обучению детей порядковому счету. В большей

степени они сводятся к тренингам, в ходе которых дошкольники учатся воспроизводить последовательность расположения чисел. При этом деятельность носит репродуктивный характер и не всегда осознана детьми.

Метод дихотомии позволяет детям научиться сужать поле поиска в числовом ряду, при этом достаточно быстро освоить порядковый счет, различать большее и меньшее число, выделять середину числового ряда и осваивать промежуточные числа. Данный вид деятельности вызывает интерес у дошкольников и развивает их познавательные способности.

Алгоритм сужения поля поиска в числовом ряду

1. Ведущий представляет числовой ряд, в котором загадано какое-либо число.
2. Вводится основное правило игры: не допускается перечисление чисел данного ряда.
3. Играющие задают вопросы по поиску этого числа в ряду.
4. Ведущим принимаются вопросы, сужающие поле поиска (механизмом сужения является отсечение половины обозначенного числового ряда).
5. Выигрывает тот, кто выйдет на загаданное число, задав наименьшее количество вопросов.

***ПР.:** ведущий предлагает поиграть в игру «Да – Нет» с числами.*

***Игровое действие:** угадать число в ряду от 0 до 10 (загадано число 3).*

***Правило игры:** играющие должны задать вопросы, которые отсекали бы сразу половину числового ряда: «Найди середину – убери половину». Вопросы, на которые ведущий отвечает «Да»:*

- Это меньше пяти?
- Это больше двух?
- Это меньше четырех?
- Это три?

Число отгадано после четырех вопросов.

Последовательность освоения дошкольниками числового ряда

Игра «Да – Нет» с детьми дошкольного возраста чаще всего проводится коллективно и может являться частью занятия по развитию элементарных математических представлений.

Целесообразно начинать обучение детей с четырех лет.

Освоение числового ряда от 0 до 10

Цель:

- Обучение детей работе со зрительно представленным числовым рядом от 0 до 10.
- Обучение выявлению среднего числа с последующим отсечением половинного множества.
- Овладение словами, определяющими место данного числа;
- Обогащение речи словами «до», «после», «между», «перед».

Условия: не допускается перечисление чисел; принимаются только вопросы, сужающие поле поиска.

Игровая задача: отгадать число, загаданное ведущим, с помощью алгоритма сужения поля поиска.

Оборудование: демонстрационная и раздаточная ленты.

Демонстрационная лента.

Размеры: 12 см × 88 см (11 ячеек).

Раздаточная лента

Размеры: 4 см × 33 см (11 ячеек).

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Для неоднократного использования демонстрационной ленты рекомендуется изготовить ее из прозрачного полиэтилена и ткани с кармашками, в которые вставляются карточки с цифрами.

ПР.: ведущим загадана цифра 7.

Протокол принимаемых от детей вопросов:

- Это пять (выделение середины)? – Нет.
- Это до пяти? – Нет (бумажная лента сгибается, и та часть, которая не участвует в поиске, убирается, в данном случае это цифры от 0 до 4).
- Это восемь? – Нет.
- Это после восьми? – Нет (бумажная лента складывается таким образом, чтобы остались видны цифры 5, 6 и 7).
- Это до 6? – Нет (оставляем цифры 6 и 7).

Детям позволяется угадать, это 6 или 7.

Усложнение игры:

1. Когда дети усвоили правила игры «Да – Нет» на бумажной ленте с цифровым рядом от 0 до 10, воспитатель может предложить эту же игру без зрительно воспринимаемых цифр.
2. На бумажную ленту с 11 ячейками устанавливаются картинки каких-либо объектов. Игра проводится точно также, как с числовым рядом, но термины «больше – меньше» заменяются на «право – лево» от середины.
3. В ячейки вставляются карточки с количественным изображением однородных объектов. Воспитатель ставит задачу обучению сравнению количественных показателей.

ПР.: на каждой карточке точками (предметными картинками) обозначены числа от 1 до 10.

Освоение числового ряда от 0 до 100 десятками

Цель:

- Обучение детей работе со зрительно представленным числовым рядом от 0 до 100, составленным из десятков.
- Овладение словами, определяющими место данного десятка.
- Обогащение речи словами «до», «после», «между», «перед», «предыдущий» и «последующий» десятка.

Условия: не допускается перечисление чисел; принимаются только вопросы, сужающие поле поиска.

Игровая задача: отгадать число, загаданное ведущим, с помощью алгоритма сужения поля поиска.

Оборудование: числовая лента, на которой изображены числа от 0 до 100 десятками.

0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

ПР: ведущим загадана число 70.

Протокол принимаемых от детей вопросов:

- Это пятьдесят (выделение середины)? – Нет.
- Это перед пятьюдесятью? – Нет (бумажная лента сгибается, и та часть, которая не участвует в поиске, убирается: в данном случае это числа от 0 до 40).
- Это последующее после восьмидесяти? – Нет.
- Это между пятьюдесятью и восьмьюдесятью? – Да (бумажная лента складывается таким образом, чтобы остались видны числа 60 и 70).
- Это 60? – Нет.
- Это 70!

Усложнение игры:

Когда дети усвоили правила игры «Да – Нет» на бумажной ленте с числовым рядом от 0 до 100, воспитатель может предложить эту игру без зрительного восприятия числового ряда.

Освоение числового ряда от 0 до 20 с введением единиц

Цель: Освоение числового ряда от 0 до 20 с введением единиц.

Игровая задача: отгадать число, загаданное ведущим, с помощью алгоритма сужения поля поиска.

ПР: Ведущий загадывает число в обозначенном ряде: «Ребята, я загадала какое-то число от 0 до 20. Чтобы его быстро отгадать, давайте напишем числа на бумажной ленте»

(воспитатель вместе с детьми фиксирует последовательность чисел от 0 до 20). Предлагаю задавать мне вопросы от середины числа». Вопросы детей, на которые ведущий ответил «Да» (загаданное число 17):

- *Это больше 10?*
- *Это больше 15?*
- *Это меньше 18?*
- *Это семнадцать?*

Усложнение игры:

Когда дети усвоили правила игры «Да – Нет» на бумажной ленте с числовым рядом от 0 до 20 с введением единиц, воспитатель может предложить эту игру без зрительно представленного ряда.

Ожидаемые результаты

- Формирование умения сужать поле поиска в числовом ряду;
- Усвоение операций последовательного счета (единицами, десятками); сравнения количественных показателей;
- Обогащение словаря математическими терминами, обозначающими место нахождения числа в ряду.

Игры и творческие задания

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>Игра «Да – Нет» с фиксированным числовым рядом</p> <p>Закреплять понятия «предыдущий–последующий». Учить детей самостоятельно обозначать границы числового ряда.</p>	<p>На демонстрационной ленте ребенок самостоятельно выставляет числовой ряд. Загадывается одно из чисел: «Отгадай число, задавая вопросы ведущему по знакомому алгоритму».</p> <p><i>Усложнения:</i> ведущий (ребенок) самостоятельно на память обозначает числовой ряд, загадывает число, предлагает отгадать.</p> <p>Игра проводится с детьми старшего возраста.</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>Игра «Путаница» Закрепить знание числовых множеств, расположение чисел по отношению друг к другу.</p>	<p>Создание проблемной ситуации: на числовой ленте перепутана последовательность чисел: «Как найти загаданное число?»</p> <p><i>Вариант 1.</i> Начертить пустую линейку с тем же количеством ячеек и заполнить их числами по порядку. Далее операции поиска известны детям.</p> <p><i>Вариант 2.</i> Не переставляя перепутанные числа, осуществлять поиск загаданного числа, используя термины «справа» – «слева» от среднего числа.</p>

Освоения разных видов пространства

В дошкольном возрасте формируются понятия, связанные с ориентацией в пространстве. Дети с трех лет могут усваивать информацию о предметно-пространственном окружении, получать обобщенные знания о некоторых системах отсчета и способах пространственной ориентации. Это позволяет быстрее адаптироваться в окружающем мире.

Цель:

- Учить детей сужать поле поиска объекта в пространстве;
- Учить детей находить точку отсчета в пространстве (по отношению к себе или другому объекту);
- Развивать умение давать словесную характеристику пространственной ситуации;
- Использовать при решении задач ориентировки на линии, на плоскости, в объемном пространстве;
- Обогащать словарь предложениями, наречиями и другими частями речи, отражающими знания о предметно-пространственном окружении.

Алгоритм сужения поля поиска в пространстве

1. Ведущий загадывает предмет, расположенный в каком-либо пространстве (линейном, плоскостном, объемном).
2. Вводятся правила игры: нельзя перечислять объекты; при поиске обязательно использовать слова, обозначающие местонахождение объекта в пространстве: «Найди серединку – убери половинку».
3. Играющие задают вопросы по поиску объекта в пространстве.
4. Ведущий принимает вопросы, сужающие поле поиска в пространстве (механизмом сужения является отсечение части пространства).
5. Выигрывают те, кто выйдет на загаданный объект, задав наименьшее количество вопросов.

Последовательность освоения дошкольниками пространственных ориентировок

При освоении пространственных ориентировок педагогу необходимо строить работу таким образом, чтобы у детей формировалось умение ориентироваться сначала в линейном пространстве (одномерном), затем в плоскостном (двумерном), а затем в объемном (трехмерном пространстве). Обучение ориентировке в разных видах пространства имеет свои специфические особенности.

Освоение линейного (одномерного) пространства

Цель:

- развитие умения сужать поле поиска объекта на линии;
- обучение умению ориентироваться в линейном пространстве: горизонтальном, вертикальном, удаленном;
- обогащение словаря терминами: «середина», «право – лево», «дальше – ближе», «выше – ниже», «между», «крайние» и др.

Игровая задача: в линейно построенном ряду необходимо отгадать предмет, загаданный ведущим. Объекты в линию могут быть расположены горизонтально (горизонтальная «Да – Нет»), вертикально (вертикальная «Да – Нет»), удаленно (удаленная «Да – Нет»). При этом используется алгоритм сужения поля поиска в линейном пространстве.

В данном случае проводится горизонтальная «Да – Нет».

Условия: не допускается перечисление объектов. Принимаются вопросы, содержащие в себе понятия: «середина», «право – лево», «между», «крайние».

Оборудование: демонстрационная лента с картинками, расположенная горизонтально.

Описание хода игры: воспитатель выставляет в ряд на демонстрационной ленте семь карточек с изображением насекомых (стрекоза, бабочка, божья коровка, муравей, майский жук, таракан, кузнечик). Загадана стрекоза.

Вопросы, на которые ведущий отвечает «Да»:

- Это слева от муравья?
- Это слева от бабочки?
- Это стрекоза?

Усложнение игры:

1. В роли ведущего может выступать ребенок, который самостоятельно подбирает объекты для игры.
2. Линейный ряд можно составить из геометрических фигур разного размера (до 4 видов) или цвета. Можно использовать картинки с изображением частей суток, времен года.
3. Допускается увеличение линейного ряда до 25 предметов.
4. Возможна игра по памяти без зрительного восприятия объектов.
5. Педагог может предложить для игры детям предметы, расположенные в вертикальную линию. Тогда при отгадывании дети используют такие термины, как «выше –

ниже», «на уровне глаз». Игра на удаленный линейный ряд включает в себя слова «дальше – ближе».

6. Организуется игра, при которой ведущие и играющие стоят друг против друга, а линейный ряд находится между ними. Играющие задают вопросы по сужению поля поиска с точки зрения ведущего. Используя речевые обороты типа: «Этот предмет находится справа от вас?».

Освоение плоскостного (двумерного) пространства

Двухмерное пространство осваивается детьми на основе объектов, расположенных на горизонтальной и вертикальной плоскости.

Цель:

- развитие умения детей сужать поле поиска объекта на плоскости;
- обучение умению ориентироваться в двумерном (плоскостном) пространстве;
- обогащение словаря терминами: «центр», «правая – левая часть плоскости», «верхняя – нижняя часть плоскости», «дальняя – ближняя часть плоскости», «угол», «сторона плоскости».

Игровая задача: Отгадать объект, загаданный ведущим, с помощью алгоритма сужения поля поиска в пространстве. Использовать слова, связанные с ориентировкой на плоскости.

Условия: Не допускается перечисление объектов, расположенных на плоскости. Принимаются вопросы, сужающие поле поиска в двумерном пространстве.

Оборудование: Горизонтальная или вертикальная плоскости с расположенными на них объектами.

Описание хода игры: На плоскости стола располагаются геометрические фигуры, разные по цвету и размеру (до 15 штук). Ведущий предлагает играющим отгадать фигуру, которую он загадал.

Вопросы, на которые ведущий ответил «Да»:

- Это в ближней части стола?

- *Это в правой ближней части стола?*
- *Это ближе к правому углу стола?*
- *Это зеленый куб?*

За четыре вопроса играющие нашли загаданный объект.

Примечание

На начальном этапе фигуры, не участвующие в поиске, постепенно убираются с плоскости.

Ведущий и играющие находятся с одной стороны горизонтальной поверхности.

Усложнение игры:

1. Игра разворачивается на вертикально расположенной плоскости. При этом вводятся новые ориентировочные обозначения («верх – низ доски»).
2. Производится изменение места нахождения играющих по отношению к горизонтальной плоскости:
 - ведущий и ребенок находятся напротив друг друга, то есть в «зеркальном» положении,
 - ведущий и ребенок находятся в боковом расположении друг относительно друга.

При этом вводятся правила: играющие должны задавать вопросы с точки зрения ведущего. Используются фразы типа: «Эта фигура находится в правой части стола по отношению к вам?», «Эта фигура расположена в ближней правой части стола по отношению к вам?»

Освоение объемного (трехмерного) пространства

Цель:

- развитие умений сужать поле поиска в объемном пространстве;
- обучение умению ориентироваться в трехмерном (объемном) пространстве, используя разные точки отсчета;
- обогащение словаря терминами: «центр», «правая – левая часть комнаты», «верхняя – нижняя часть комнаты», «дальняя – ближняя часть комнаты», «верхний – ниж-

ний угол», «ближний – дальний угол», «правый – левый угол», «правая – левая сторона», «задняя – передняя часть комнаты», «выше – ниже уровня глаз».

Игровая задача: отгадать предмет, находящийся в комнате, с помощью алгоритма сужения поля поиска в пространстве.

Условия: не допускается перечисление объектов, находящихся в комнате. Принимаются только вопросы, сужающие поле поиска в пространстве.

Описание хода игры: ведущий загадывает какой-либо объект в комнате (цветок на подоконнике). Играющие задают вопросы по ориентировке в пространстве, сужающие поле поиска.

Вопросы, на которые ведущий ответил «Да»:

- Это в ближней части комнаты?
- Это в правой ближней части комнаты?
- Это ближе к правому углу комнаты?
- Это связано с окном?
- Это в нижней части окна?
- Это цветок на подоконнике?

Играющие, задав 6 вопросов, отгадывают объект.

Примечание

На начальном этапе при сужении поля поиска используются обводящие жесты, которые позволяют играющим представить, в какой части комнаты ведется поиск. Ведущий и играющие занимают одинаковую позицию по отношению к загаданному объекту.

Усложнение игры: Производится изменение позиций играющих и ведущего:

- ведущий и ребенок находятся напротив друг друга, то есть в «зеркальном» положении относительно друг друга,
- ведущий и ребенок находятся в боковом расположении друг относительно друга.

При этом вводятся правила: играющие должны задавать вопросы с точки зрения позиции ведущего. Используются фразы

типа: «Загаданный объект находится в правой части комнаты от вас?», «Этот объект расположен впереди вас?»

Можно предложить игру «Черный ящик». Ведущий внутри какой-либо коробки прикрепляет предмет и предлагает играющим с помощью вопросов, сужающих поле поиска в пространстве отгадать, где он находится.

Примерные вопросы:

- *Это в ближней части коробки?*
- *Это в верхней части коробки?*
- *Это в правой части коробки?*
- *Это с правой стороны коробки и в ближнем верхнем углу?».*

На заключительных этапах освоения трехмерного пространства можно использовать игру «Робот». Ведущий выбирает робота-ребенка и ставит задачу перемещения в пространстве.

Пр.: *роботу надо пройти в дальнюю правую часть комнаты и сесть на стул. Играющие должны «управлять» роботом с помощью заданий, связанных с ориентировкой в пространстве. Даются команды роботу типа: «Сделай пять шагов влево от себя!», «Повернись кругом» и т. д.*

Обязательным условием игры является то, что играющие должны дать как можно меньше указаний роботу для выполнения поставленной задачи.

Игры и творческие задания в разных предметных областях – поиск объектов по признаку, значения которого упорядочиваются в ряд

Все игры описаны по следующей схеме:

- Название игры.
- Цель игры.
- Игры с признаками, значений которых упорядочены в ряд.

Целеполагание определяется во всех случаях исходя, прежде всего, из требований базисной образовательной программы дошкольного учреждения. Кроме задач, связанных с по-

знанием признаков объектов и их значений, в играх решается проблема активизации сравнительных степеней этих значений в речи детей.

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Найди загаданный предмет»</p> <p>Учить сужать поле поиска, осваивать линейное пространство, при этом выделять середину, обозначать правую и левую часть. Учить детей классифицировать объекты материального мира.</p>	<p>Предметы выставлены на столе в одну линию. Дети и ведущий стоят с одной стороны стола. Дети отгадывают загаданный предмет, задавая вопросы ведущему по алгоритму сужения поля поиска:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выбрать и назвать на линии средний объект. 2. Выяснить, с какой стороны от среднего объекта находится искомый (предметы, не участвующие в поиске, убираются). 3. Среди оставшихся предметов выбрать и назвать средний объект среди оставшихся. 4. Выяснить, с какой стороны от среднего объекта находится искомый: «Выбрал серединку – спрячь половинку! В другой половинке – найди серединку!» <p>В качестве усложнения воспитатель может сделать набор предметов из знакомых детям классификационных групп. При этом дети закрепляют названия объектов и группируют их по какому-либо признаку.</p>
<p>«Найди плоскую геометрическую фигуру определенного цвета»</p> <p>Закреплять умение сужать поле поиска, определять правую, левую стороны, середину ряда. Учить детей правильно называть плоские геометрические</p>	<p>На демонстрационной ленте плоскостные геометрические фигуры разного цвета. Загадывается одна из фигур.</p> <p><i>Пример:</i> набор ряда – круг желтый, квадрат красный, треугольник зеленый, трапеция синяя, овал оранжевый, круг красный, овал синий.</p> <p><i>Воспитатель вместе с детьми ищет объект, находящийся в середине линейного ряда (синяя трапеция).</i></p> <p><i>Вопросы, на которые ведущий отвечает «Да»:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Эта фигура находится слева от синей трапеции?

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>фигуры, их цвет и месторасположение.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Эта фигура находится справа от красного квадрата?</i> • <i>Это зелёный треугольник?</i> <p>Воспитатель поощряет детей, которые с наименьшим количеством вопросов вышли на заданную фигуру.</p> <p>В линейный ряд выставляются фигуры плоские и объёмные, доступные для восприятия детьми данного возраста.</p>
<p>«Угадай предмет и определи по величине»</p> <p>Учить детей обозначать объект по величине на основе сравнения с близлежащими. Закрепить понятия «между», «за», «перед», «предыдущий», «последующий», «большой – маленький», «средний по величине».</p>	<p>На стол выставляются в линию геометрические фигуры трех размеров и одного цвета. Играющие и ведущий располагаются по одну сторону стола. Загадывается одна из фигур.</p> <p>ПР.: <i>в ряд поставлены большой шар, средний куб, средний шар, большой конус, маленький конус, большой куб, маленький шар, маленький куб, средний конус.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Это маленький конус? – Нет.</i> • <i>Это между большим шаром и маленьким конусом? – Да.</i> • <i>Это средний шар? – Нет.</i> • <i>Это меньше большого куба? – Нет.</i> • <i>Это большой шар? – Да!</i> <p>В младшем возрасте используются фигуры одного цвета двух размеров по величине (5 штук); в среднем возрасте – разные фигуры одного цвета трех размеров (9–11 штук); в старшем возрасте используются разные фигуры одного цвета четырех размеров (до 20 штук).</p>
<p>«Угадай предмет и определи по высоте»</p> <p>Продолжать учить детей сужать поле поиска в пространстве.</p>	<p>На стол выставляются в линию предметы, различные по высоте. Ведущий загадывает один из них (пирамида низкая).</p> <p>ПР.: <i>дерево среднее по высоте, домик средний по высоте, пирамида высокая, пирамида низкая, домик низкий, <u>дерево высокое</u>, домик чуть выше среднего, дерево низкое, домик высокий, пирамида</i></p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>Учить детей обозначать объекты по высоте, используя слова: «выше – ниже», «высокий – низкий», «средний по высоте», «чуть выше низкого», «чуть ниже высокого».</p>	<p><i>средняя по высоте, дерево чуть выше низкого. Воспитатель вместе с детьми ищет объект, расположенный в середине (дерево высокое). Вопросы, на который ведущий ответил «Да»:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Это слева от высокого дерева?</i> • <i>Это справа от высокой пирамидки?</i> • <i>Это слева от низкого домика?</i> • <i>Это низкая пирамидка?</i> <p>В младшем возрасте используются объекты двух размеров по высоте одного цвета (5 объектов). В среднем возрасте – объекты трех размеров одного цвета (9–11). В старшем возрасте используются объекты четырех размеров одного цвета (до 20).</p> <p><u>Усложнения:</u> Аналогично проводятся игры с предметами разным параметрам размера: длина, ширина, толщина.</p>
<p>Игра «Зеркальная «Да–Нет»</p> <p>Учить детей сужать поле поиска в пространстве, задавая вопросы с точки зрения зеркально расположенного ведущего.</p>	<p>Ведущий (ребенок) самостоятельно подбирает объекты, расставляет их линейно, встает лицом к играющим и загадывает предмет. Перед началом игры ведущий и дети уточняют смену ориентиров.</p> <p>Игра проводится с детьми старшего возраста.</p>
<p>«Угадай картинку, закрепленную на доске»</p> <p>Учить детей сужать поле поиска в пространстве при этом выделять центр, сторону, угол доски.</p>	<p>На вертикальной поверхности доски располагаются картинки с изображением любых объектов (их количество подбирается в соответствии с возрастом). Загадывается одна из них.</p> <p>В среднем возрасте на вертикальной поверхности работают с 11–15 картинками с изображением объектов одной классификационной группы. Выделение частей доски производится с помощью мела.</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>Упражнять детей в ориентировке на вертикальной поверхности.</p> <p>Активизировать в речи слова «центр», «выше», «ниже», «правее», «левее», «угол», «сторона».</p>	<p>В старшем возрасте выделение частей доски производится с помощью обводящего жеста.</p>
<p>«Угадай, где спряталась игрушка»</p> <p>Учить детей задавать вопросы, сужающие поле поиска в трехмерном пространстве по отношению к ведущему, который стоит боком к играющим.</p>	<p>Воспитатель располагается боком (слева или справа) к играющим и предлагает найти игрушку, спрятанную в комнате. Предварительно следует уточнить, относительно кого ведется поиск. Для этого вводятся ориентиры: впереди нас, сзади нас, в правой или левой части комнаты, середина комнаты, выше – ниже уровня глаз, верхний – нижний угол комнаты, сторона комнаты, в боковом варианте.</p> <p>Игра проводится с детьми старшего возраста.</p>
<p>«Цветовая гамма»</p> <p>Закреплять названия различных цветов и оттенков, понятий «темные и светлые тона», «теплые и холодные тона», последовательности цветов спектра радуги, умения определять цвета и оттенки по сравнению.</p>	<p>Воспитатель предлагает детям карточки, раскрашенные в различные цвета и оттенки. Можно использовать пособие «Цветовой спектр» из комплекта сенсорных материалов М. Монтессори.</p> <p>Прежде, чем проводить тренинг, обсуждается как можно назвать данный цвет или оттенок, где в природе можно встретить такой цвет, как построить цветовой ряд (от самого светлого до самого темного в рамках одного тона), от самого холодного до самого теплого (из разных тонов) и т. д. Затем детям предлагается отгадать, какой цвет (карточка) загадана. Для определения центральной карточки в ряду используется ориентир: «цвет, похожий на...» Ребёнок подбирает сравнение, указывая на карточку, лежащую в центре ряда.</p>
	<p><i>ПР: Это цвет спелой землянички?</i></p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
	<p>Далее применяются ориентиры, характеризующие цвет или тон: этот цвет светлее (теплее, темнее, холоднее, ярче, тусклее – в зависимости от того, по какому признаку построен спектр.</p>
<p>«Отгадай загаданную букву в алфавите» Знакомить с последовательностью букв в алфавите, закрепление их характеристик (внешний вид, разряды звуков, которые буквы обозначают – гласные и согласные, твёрдые и мягкие и т. д.).</p>	<p>У воспитателя демонстрационная таблица с алфавитом, в виде таблицы (5–6 рядов букв). Детям предлагается отгадать загаданную букву. Следует побуждать детей сначала определить, в каком ряду находится буква, затем искать саму букву.</p> <p>ПР.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Эта буква в третьем ряду сверху? • Эта буква выше третьего ряда сверху? • Эта буква в первом ряду? • Это буква Г? (разбиение ряда букв на две части), • Это перед буквой Г? и т. д. <p>Примечание: Если ребёнок не знает букву, он просто указывает на неё: «Это справа от этой буквы?». Воспитатель, отвечая, букву называет: «Нет, это не справа от буквы О». Вместо понятий «справа – слева» через 2–3 игры вводятся понятия «до» и «после». Аналогично можно организовать игры с алфавитом любого другого языка, например, английского.</p> <p>Игра проводится с детьми старшей группы.</p>
<p>«Нотный ряд» Закреплять знание последовательности нот в октаве, характеристик музыкального звука, места написания ноты на нотном стане (в пределах 1-й октавы).</p>	<p>Воспитатель (музыкальный руководитель) с помощью детей располагает на наборном полотне в виде нотного ряда модели нот.</p> <p>Детям предлагается отгадать загаданную нотку, придерживаясь правила: сначала найти нотку, расположенную в центре нотного ряда.</p> <p>ПР.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Это нота «фа»? • Эта нота перед (ниже) «фа»? • Эта нота после (выше) ноты...? • Эта нота между нотой «фа» и нотой «си»? и т. д.

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Животный мир» Отрабатывать навыки классификации, закреплять знания о природном мире (животный мир), умение строить сериационный ряд по заданному признаку.</p>	<p>Детям предлагается набор картинок с изображением представителей животного мира (картинки должны включать изображения представителей разных классов).</p> <p>Признаки, по которым могут быть упорядочены картинки: степень опасности для человека, размер, особенности кожного покрова, повадки и др.</p> <p>Перед игрой дети с помощью воспитателя выкладывают ряд, соответствующий поставленной задаче:</p> <ul style="list-style-type: none"> • От самого опасного для человека до самого безопасного, • От самого крупного до самого мелкого, • От самого пушистого к самому гладкому, • От самого смелого к самому пугливому... <p><u>Примечание:</u> следует обратить внимание детей на относительность понятия «опасен для человека».</p>
<p>«Овощи – фрукты» Упражнять в узнавании изображений знакомых овощей и фруктов, сравнении их вкусовых характеристик.</p>	<p>В игре используются предметные картинки с изображением овощей и фруктов или муляжи. Воспитатель предлагает отгадать загаданный плод по одному из признаков: вкус, величина, твёрдость.</p> <p>ПР.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Это яблоко (деление ряда на 2 части)? • Этот фрукт (овощ) слаще (кислее), чем яблоко? <p>Аналогично строится работа на основе другого признака: этот фрукт (овощ) твёрже, чем..., этот плод крупнее, чем...</p>

Развитие классификационных умений у дошкольников

Операции, связанные с классификацией объектов окружающего мира, базируются на единстве следующих мыслительных действий:

- анализа (мысленного разложения целого на части или выделения из целого его сторон, действий, отношений),
- синтеза (мысленного объединения частей, свойств, действий в единое целое),
- сравнения (установления сходства и различия между предметами, явлениями или их признаками),
- обобщения (мысленного объединения предметов или явлений по каким-либо существенным признакам).

От уровня их развития зависят классификационные навыки человека.

Освоение операции классификации происходит в дошкольном возрасте на основе перехода от оперирования внешними признаками объектов к раскрытию более существенных для предметов признаков.

В традиционной дидактике обучение детей классификационным умениям, как правило, сводится к сообщению знаний о принадлежности конкретного объекта к какой-либо конкретной классификационной группе и их запоминанию. Развитие науки и появление новых объектов, созданных человечеством, ведут к тому, что не все укладывается в заученные традиционные классификационные структуры. Многофункциональные объекты становятся частью какой-либо классификационной группы только тогда, когда выполняют свое назначение, поэтому нельзя сказать однозначно, что специальная машина скорой помощи только транспорт, это и больница экстренной помощи, в редких случаях, станция переливания крови и др.

Появляется противоречие: ребенок должен знать, какому классу принадлежит тот или иной объект, так как без этого умения значительно затруднен процесс познания многообразного

мира, и не должен знать традиционные классификационные структуры, потому что объекты стремительно меняют свои признаки в зависимости от быстрого накопления новой информации и изобретательства человечества.

На наш взгляд, решение этого противоречия лежит в освоении детьми **способов** создания своего варианта классификации в зависимости от принятого основания (основополагающего признака в данной проблемной ситуации).

Для построения методик развития классификационных умений у дошкольников необходимо дать определения понятиям «классификация», «классификационные отношения», а также обобщить правила классификации.

Классификация – это распределение объектов по группам, где каждая группа имеет свое постоянное место по определенным признакам.

Классификационные отношения – это отношения объектов по уровню обобщенности, или их родовидовые отношения. В основе логических операций обобщения лежит установление соотношения понятий по содержанию (совокупности существенных признаков) и объему (совокупности охватываемых данным понятием объектов).

Правила классификации

Полноценное логическое мышление предполагает одновременный учет понятий и разновидностей родовидовых отношений (отношения подчинения и соподчинения).

В отношении подчинения находятся такие понятия, содержание одного из которых (подчиняющегося) целиком входит в содержание другого (подчиненного), но не исчерпывает его. Если при этом оба понятия общие (охватывают некоторый класс предметов), то подчиняющееся понятие именуется родовым (родом), а подчиненное – видовым (видом). Такие понятия связаны законом обратного отношения между объемом и содержанием понятий.

С увеличением содержания понятий сужается его объем, с расширением объема – уменьшается содержание понятия.

В отношении соподчинения находятся все видовые понятия, подчиненные одному и тому же родовому.

О настоящей классификации можно говорить только тогда, когда понимаются отношения между группой и подгруппой, отношение берется за основу при группировке предметов.

Алгоритм процесса классификации:

1. Определить цель классификации (она, как правило, исходит из проблемы человека).
2. Выделить базовый признак, необходимый для решения проблемы.
3. Имеющееся множество объектов в конкретное время и в конкретном месте разделить на два (дихотомия): нужное значение признака имеется в одной группе объектов, а в другой группе – нет его.
4. Использование преобразователя (см. приложение 6), если значение данного признака не в полной мере отвечает требованиям решения проблемы.

Например, стоит задача входа в детский сад, но прошел дождь и образовалась большая лужа. Как войти в детский сад не промочив ноги? Базовый признак, необходимый для решения проблемы – это высота над поверхностью воды в луже. Объекты для выделения группы предметов, увеличивающих высоту над водой.

Мыслительные операции классификации необходимы для решения не только проблем выживания, но и удобного проживания человека, организации его творческой деятельности и как средство решения задач с недостатком данных.

Основная цель обучения детей классификации объектов окружающего мира – сформировать умение детей самостоятельно строить классификационные структуры по определенным основаниям в зависимости от решаемой ребенком задачи.

Главным механизмом формирования такого умения являются мыслительные операции дихотомии, при которых ребенок самостоятельно группирует какие-либо предметы по определенному признаку, устанавливает родовидовые отношения

и постепенно осваивает правила классификации на доступном для своего возраста уровне.

Система тренингов по обучению классификационным умениям

Обучение классификации объектов материального мира необходимо начинать с 3,5 лет через систему творческих заданий.

Форма организации работы с детьми – тренинги с малыми подгруппами дошкольников. Деятельность мотивируется с помощью проведения соревнований, раскрытия тайн, восстановления порядка и справедливости в мире.

«Природный и рукотворный мир»

Цель: Учить детей делить объекты окружающего мира на природные и рукотворные группы и объяснять основания такого деления

Оборудование: Задания проводятся на большом круге, разделенном пополам. В первую половину круга помещаются картинки с изображением объектов рукотворного мира, во вторую – природного. Необходимо подготовить набор картинок с изображением различных объектов природного и рукотворного мира (не менее 100).

Описание хода игры: Ведущий объясняет, что все объекты в мире разные. Есть предметы, сделанные руками человека, они относятся к рукотворному миру (дети называют их и кладут картинки в соответствующую часть круга). Есть объекты, созданные природой – это объекты природного мира (дети называют их и кладут картинки в соответствующую часть круга).

Далее проводится серия заданий на закрепление полученных знаний:

- «Все в мире перепуталось» (воспитатель перемешивает картинки на модели мира, дети правильно их раскладывают);
- «Раз, два, три, ко мне беги» (у кого картинки с изображением предметов рукотворного мира бегут к ведущему).

- Соревнования «Кто быстрее разложит картинки» или «Кто поможет волшебнику–путанику».

«В гостях у Королевы Природы»

Цель: Учить детей делить объекты природного мира на представителей живой и неживой природы и объяснять основания такого деления.

Оборудование: Задания проводятся на большом круге, разделенном пополам. В первую половину круга помещаются картинки с изображением объектов живой природы, во вторую – неживой природы. Необходимо подготовить набор картинок с изображением различных объектов природного мира (не менее 50).

Описание хода игры: Ведущий объясняет, что все объекты природного мира разные. К представителям живой природы относятся объекты, которые умеют дышать, расти, питаться, размножаться и др. К объектам неживой природы относятся вещества, находящиеся в твердом, жидком и газообразном состоянии.

В процессе работы с объектами неживой природы вводятся обозначения состояния вещества:

- твердое вещество изображается человечками с крепко держащимися руками; таким образом, моделируется камень, лед и др.;
- жидкое вещество изображается рядом стоящими человечками с опущенными руками (вода);
- газообразное вещество изображается «бегущими» человечками, которые дают обобщенное представление обо всех газообразных веществах.

Далее проводится серия заданий на закрепление полученных знаний: «Природный мир бывает разный», «В природном мире все перепуталось», «Что изменилось у Королевы Природы», соревнования «Кто быстрее разложит картинки» или «Кто поможет Королеве Природе».

«В гостях у Живой Природы»

Цель: Учить детей делить объекты живой природы на классы и группы по заданным признакам и объяснять основания такого деления.

Оборудование: Задания проводятся на большом круге, разделенном на три сектора:

- первый сектор обозначает царство грибов;
- второй сектор – класс растений;
- третий сектор – класс животных.

Количество картинок с изображением представителей этих классов не ограничено.

Описание хода игры: Ведущий объясняет, что все объекты живой природы можно разделить на класс растений, класс животных и отдельно выделить царство грибов.

В процессе выполнения заданий воспитатель уточняет характеристики растений, находит общее для них (стебель, листья, цветы и плоды).

Сообщает детям, что класс животных чрезвычайно разнообразен; к нему относятся все природные объекты, у которых есть живот.

Царство грибов немного похоже и на класс растений, и на класс животных.

Далее проводится серия заданий на закрепление полученных знаний:

- «Природный мир перепутался»;
- «Раз, два, три, ко мне все животные (растения) беги» (к ведущему подбегают дети, на картинках которых изображены представители данного класса),
- Соревнования «Кто быстрее разложит картинки» или «Кто найдет домик для цветка (птицы)».

«В гостях у Королевы Изобретений»

Цель: Учить детей делить объекты рукотворного мира на группы по заданным признакам и объяснять причину такого деления.

Оборудование: Задания проводятся на большом круге, разделенном на несколько секторов. Каждый сектор обозначает какую-либо классификационную группу (мебель, транспорт, здания, посуда и др.).

Количество картинок с изображением представлений этих групп не ограничено.

Описание хода игры: Ведущий объясняет, что все объекты рукотворного мира созданы человеком – изобретателем с какой-либо целью:

- транспорт – для перемещения человека в пространстве (перемещение может быть по воде, по земле, по воздуху и др.);
- посуда – для удержания пищи; она помогает удержать ее не только в момент употребления пищи, но и в момент приготовления;
- одежда создана человеком для сохранения тела от внешних воздействий, она удерживает тепло человека и создает комфортные условия для него;
- печатная продукция (книги, газеты, журналы и др.) создана человеком для сохранения и дальнейшей передачи информации и т. д.

В процессе выполнения заданий воспитатель уточняет характеристики рукотворных объектов, вводит новые классификационные группы на основе функции объектов. При этом задается вопрос: «Чем этот объект помогает человеку?». Дети обсуждают назначение рукотворного объекта и определяют принадлежность к классу или группе.

Одновременно ведется работа по обучению детей определению характерных признаков объектов. Деление объектов идет по цвету, форме, размеру, материалу, составляющим частям и др. Это можно проводить в форме игр: «Чудесный мешочек», «Магазин игрушек», «Про какой предмет я сказала».

Играем в «Да – Нет» на загаданный или неизвестный объект

Серия игр «Да – Нет» на загаданное или неизвестное слово проводится, когда дети научатся определять характерные признаки объектов.

Цель: Закреплять умения детей сужать поле поиска с помощью уточнения признаков и значений признаков неизвестного объекта.

Продолжать учить детей классифицировать объекты материального мира по самостоятельно выбранным основаниям.

Описание хода игры: Ведущий загадывает объект или неизвестное слово, дети с помощью вопросов, основанных на сужении поля поиска признаков объекта, его отгадывают. Вопросы можно задавать, опираясь на таблицу:

Классификация объектов окружающего мира

Объект		
Рукотворный мир	Природный мир	
Принадлежность к классификационной группе	Живая природа	Неживая природа
Функция объекта, его дело	Животный мир (черви, насекомые, ракообразные, пресмыкающиеся, рыбы, земноводные, моллюски, паукообразные, птицы, звери, человек).	Вещество
Материал		Твердое
Форма		Жидкое
Цвет		Газообразное
Размер (по отношению к чему-либо)		Далее используются вопросы, связанные с выяснением признаков цвета, формы, размера и т. д.
Наличие частей		
Местонахождение	Грибы (ядовитые и съедобные)	
Время создания	Растительный мир (культурные и дикорастущие)	
Количество и др.	Микробы	

Объект	
Рукотворный мир	Природный мир
	Далее используются вопросы, связанные с выяснением признаков цвета, формы, размера и т. д.

Пр.: ведущим загадан молодой мухомор в лесу.

Вопросы, на которые был дан утвердительный ответ:

- *Этот объект относится к природному миру?*
- *Это живая природа?*
- *Это царство грибов?*
- *Он больше вреден для человека? (вопрос связан с пользой для человека).*
- *У него длинная ножка? (вопрос по признаку «размер» и признаку «часть»).*
- *У него красная шляпка? (вопрос по признаку «цвет» и признаку «часть»).*
- *У него на шляпке есть точки? (признак «часть»).*
- *Он находится в лесу? (признак «места»).*
- *Он недавно вырос, т. е. молодой? (признак «времени»)*
- *Вы загадали один мухомор? (признак «количества»)*

Задания можно проводить как часть занятий по ознакомлению с окружающим миром или в режимных процессах.

Игры и творческие задания по закреплению навыков осознанной классификации

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
«Отвечай быстро» Закреплять умение детей классифицировать предметы по форме, цвету и другим признакам.	Играющие становятся в круг. Ведущий выбирает какой-либо признак (цвет) и называет его значение (желтый). Играющие по очереди называют предметы в соответствии с названной характеристикой.

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
	<p><u>Вариант игры:</u> игрок, назвавший предмет с заданным значением признака, выбирает другое значение признака (например, другой цвет).</p>
<p>«Кому что нужно?» Упражнять в поиске объектов, необходимых людям определенных профессий.</p>	<p>Называется профессия, дети называют предметы, необходимые человеку этой профессии.</p> <p><u>Вариант игры:</u> называются предметы, орудия труда, а играющие определяют, человеку какой профессии они необходимы.</p>
<p>«Все в мире перепуталось» Учить объединять объекты окружающего мира группы по признаку принадлежности к определенной классификационной структуре.</p>	<p>Игра проводится на основе «модели мира», которая разделена на сектора (количество секторов и их содержание устанавливаются в соответствии с возрастом детей и целью занятия). Каждый сектор объединяет объекты определенной классификационной группы.</p> <p>Ведущий располагает карточки на «модели мира» произвольно. Детям предлагается распределить карточки в соответствии с принадлежностью к определенной классификационной структуре.</p>
<p>«Я еду на Север» Учить детей группировать объекты в классификационную группу и объяснять основания такого объединения.</p>	<p>Дети сидят полукругом перед ведущим. Он называет какой-либо объект, предлагает детям перечислить другие объекты. Ведущий берет с собой на Север только тех детей, которые называют объекты данной классификационной группы.</p> <p>ПР: <i>ведущий говорит: «Я еду на Север и беру с собой ботинки». Предполагается, что дети должны назвать предметы, относящиеся к группе «Обувь».</i></p> <p>Дети определяют (но не называют) классификационную группу, к которой относится названный объект, и по очереди называют свои объекты (ответы не должны повторяться). Последний играющий ребенок должен назвать классификационную группу, к которой относятся все объекты, взятые ведущим на Север (сандалии, кеды, сапоги и т. д. – обувь)</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Что в круге» Учить детей составлять группы объектов на основании выбранного признака и называть их обобщающим словом.</p>	<p>Детям предлагаются наборы карточек с изображением различных объектов.</p> <p>Одна подгруппа подбирает карточки с изображением предметов одной классификационной группы и располагает их в круге (например, стул, табурет, диван, кровать...).</p> <p>Вторая – называет предметы в круге одним словом («мебель»).</p> <p>Далее – первая подгруппа обобщает, а вторая – подбирает картинки.</p>
<p>«Черный ящик» Продолжать учить самостоятельно находить стратегию поиска неизвестного объекта путем выяснения его признаков.</p>	<p>Ведущий перед началом игры прячет объект в коробку и просит детей отгадать, что лежит в «черном ящике». Дети определяют, какой предмет спрятан, задавая вопросы по алгоритму сужения поля поиска.</p> <p>Варианты игры: Объект прячет ведущий – ребенок. Расположение коробки по отношению к ребенку и предмета в ней может быть разнообразным (ящик повернут углом к ребенку, находится над головой ребенка, предмет прикреплен к крышке с внутренней стороны коробки, и т. д.).</p> <p>Игра проводится после успешно выполненных заданий на ориентировку в трехмерном пространстве и тренингов, связанных с обучением классификации объектов.</p>
<p>«Четвертый лишний» Упражнять в умении классифицировать объекты по какому-либо признаку.</p>	<p>Ребенку предлагаются три карточки с изображениями объектов одного вида (стул, стол, шифоньер) и одну карточку с изображением объекта другого вида (телефон). Ребенок должен определить, какая картинка лишняя и обосновать свой выбор.</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Да – Нет» на неизвестное слово</p> <p>Учить детей сужать поле поиска с помощью выделения признаков и значений признаков объекта.</p>	<p>Ведущий называет слово, неизвестное детям, и просит угадать, что оно означает, задавая вопросы по алгоритму.</p> <p><i>ПР.: ведущий объявил слово «ага»; дети с помощью вопросов отгадывают, что это «жаба».</i></p> <p>После того, как определено значение слова, можно предложить детям изобразить его в продуктивной деятельности, а затем рассмотреть картинки или фото данного объекта и дать словесное описание объекта.</p>
<p>«Поможем Золушке»</p> <p>Упражнять детей в самостоятельном выборе основания для классификации множества объектов материального мира.</p>	<p>Ведущий предлагает детям помочь Золушке справиться с заданием, которое дала мачеха: разложить по корзинам овощи и фрукты. Да не сказала, по какому признаку, а только велела спросить у «помощников» (какие признаки выделяются каждым из анализаторов). Дети самостоятельно вычлениают признаки и раскладывают овощи и фрукты по признакам цвета, формы, величины, запаха, звуков (хрустит, трещит и др.), плотности, температуре.</p>
<p>«Рыбы – птицы – звери»</p>	<p>Воспитатель бросает мяч ребенку и произносит слово, обозначающее класс из области живой природы. Ребенок, поймав мяч, должен подобрать видовое понятие и бросить мяч обратно.</p> <p><i>ПР.: птица – «воробей», рыба – «карась» и т. д.</i></p> <p>Аналогично можно играть с классификационными группами рукотворного мира.</p>
<p>«Что взять с собой»</p> <p>Учить составлять множество на основе заданного признака.</p>	<p>Воспитатель рассказывает историю о том, что волшебница приглашает в волшебную страну разные объекты. Да не все подряд, а только те, у которых есть определённый признак. Дети называют объекты и объясняют наличие заданного признака (громкий, яркий, тёплый, тяжёлый, устойчивый и т. д.)</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Соты»</p> <p>Упражнять в назывании объектов рукотворного мира в соответствии с заданной классификационной группой.</p>	<p>Ведущий начинает рассказывать сказку: Гуляли предметы по лесу и заблудились. Темно стало, страшно. Пошёл дождь. Вышли они на опушку и увидели вдруг пчелиные соты. Навстречу вылетает пчёлка-часовой. Попросились скитальцы на ночлег: «Мы устали. Ночь пришла. На ночлег пусти пчела».</p> <p>А пчеле не хочется их пускать. Решила она хитростью не пустить их (дети придумывают себе образ в соответствии с названным классом):</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Под дождём держать не буду, В соты я пушу посуду». • «Не теряйте вы надежду. В соты я пушу одежду». ... • «Холод, грех вас здесь держать. Кто умеет рисовать?» ... • «Заходите все игрушки для моей дочурки Мушки». ...

Игры и творческие задания в разных предметных областях – поиск объектов по признакам, значения которых не упорядочиваются в ряд (с 4,5–5 лет)

Область знаний	Примеры заданий
Математика	<ul style="list-style-type: none"> • Отгадать загаданную геометрическую фигуру (по признакам наличия и числа углов, граней, сторон, их равенства или неравенства). • Отгадать числовое значение «незнакомого слова» (с округлением до целых): дюжина, вершок, миля, гривенник, алтын, локоть и т. д.). • Отгадать математический знак или цифру (по признакам внешнего вида).

Область знаний	Примеры заданий
Ознакомление с окружающим миром, с природой	<ul style="list-style-type: none"> • Отгадать загаданный объект (на основе классификации). • Что означает незнакомое слово?
Музыкальное образование	<ul style="list-style-type: none"> • Отгадать загаданное музыкальное произведение. • Отгадать загаданного композитора. • Отгадать загаданный музыкальный инструмент (по внешним признакам).
Художественная литература	<ul style="list-style-type: none"> • Отгадать детского писателя. • Отгадать загаданное литературное произведение (по признакам жанра, героям, их характеристам и т. д.).
Изобразительное искусство	<ul style="list-style-type: none"> • Отгадать загаданную картину известного художника. • Отгадать загаданного художника. • Отгадать, что означает «незнакомое слово»: палитра, охра, пастель и др.

Обучение детей анализу ситуаций

Жизнь человека представляет собой постоянное взаимодействие с окружающим миром. Умение оценивать это взаимодействие и адекватно на него реагировать является основой социализации. Предпосылки такого поведения закладываются еще в дошкольном возрасте. Ребенок наблюдает за случаями, которые происходят у него на глазах, или сам становится участником каких-либо событий. Выводы, сделанные вследствие пережитого, и являются постепенным накоплением жизненного опыта.

Современное состояние общества таково, что ребенок должен уметь быстро адаптироваться к внешним воздействиям. Это есть механизм его собственного развития. Малыш должен адекватно оценивать происходящее вокруг, проводить аналогии с ранее пережитым, делать обобщения, которые в дальнейшем позволят ему адаптироваться к другим ситуациям.

Если ребенок быстро осваивает способы оценки ситуаций, то у него значительно снижается степень тревожности.

ОТСМ–ТРИЗ-педагогика использует метод дихотомии для обучения детей анализу ситуаций, в которых дошкольники сами устанавливают причинно-следственные связи. При этом дети учатся создавать модели анализируемых событий. Обобщенность представлений, возникающих в процессе разбора однотипных ситуаций, позволяет оценивать новые ситуации с точки зрения похожести. Ребенок наблюдает ситуации, сравнивает с имеющейся моделью и выводит правила, что позволяет ему создать новую модель. В результате такого процесса у детей формируется понятие о том, что за причиной всегда идет следствие (установление причинно-следственных связей). В ситуации есть как минимум два объекта взаимодействия, которые пользуются определенными средствами взаимодействия.

В результате анализа конкретного события и соотношения с имеющейся у дошкольников моделью, у них развивается познавательный интерес и легче усваиваются нормы поведения в обществе.

Цели:

- способствовать формированию у детей осознанного отношения к анализу ситуации и сужению поля поиска с помощью отсека ненужных признаков ситуации;
- создавать условия для усвоения обобщенной модели описания ситуации и ее использования при организации исследования;
- способствовать формированию у детей умения сравнивать ситуации, находить в них отличительные черты и самостоятельно выводить правила поведения;
- становление саморегуляции собственных действий.

Процесс обучения детей анализу ситуации основывается на алгоритме работы с задачами с недостатком данных (см. далее «Алгоритм работы с задачей с недостатком данных»).

Механизмом работы с детьми при этом является ситуативная игра «Да – Нет». Для детей дошкольного возраста она выступает в виде ситуативной загадки («загадалки»).

Определение ситуативной загадки

Под **ситуативной загадкой** («загадалкой») понимается абстрактная модель взаимодействия объектов и последствий этого взаимодействия.

Ситуация, в содержании которой есть два объекта, средства взаимодействия и следствие этого взаимодействия, может быть превращена в загадочную фразу: «Она заговорила и оно убежало».

Наполнение этой абстрактной модели конкретным содержанием разъясняет ситуацию и непонятное делает понятным: она – это мама; оно – молоко, которое грелось на огне. Ситуация уже понятна.

И если мы хотим узнать, с кем и по какому поводу она (мама) заговорила, то можно поставить следующую задачу на уточнение.

Прежде чем научить дошкольников анализировать ситуации (задачи с недостатком данных), педагогу необходимо освоить алгоритм составления абстрактных моделей ситуаций («загадалок»).

Алгоритм составления «загадки»

1. Выделение какой-либо жизненной ситуации.
2. Создание предложения, в котором обозначены место, время действия, объекты взаимодействия и следствия из этого взаимодействия.
3. Обозначение конкретных объектов, места действия и время происходящего, и замена их на абстрактные слова.
4. Выведение следствия из действия. Текст укорачивается, обобщается и представляется в виде одного предложения.
5. Абстрактный текст конкретной ситуации сообщается детям как загадочная фраза (загадалка), которую надо расшифровать.

ПР.: Реальная ситуация: Поздней осенью папа заболел гриппом, остался дома и стал пить таблетки; через некоторое время он выздоровел (выделена жизненная ситуация).

Сокращение текста и введение обобщающих слов: «Осенью человек заболел, стал пить таблетки дома, и они ему помогли». Создано предложение, в котором обозначены место, время действия, объекты взаимодействия и следствия из этого взаимодействия.

Замена конкретных слов на неопределенные: таблетка – «она», человек – «кто-то»; время действия – «однажды», место действия – «где-то», действие – «что-то сделал» (произведена замена конкретных объектов на абстрактные слова).

Получилось: «Кое-кто однажды где-то сделал что-то и она ему помогла» (выведено следствие из действия; текст составляется в форме одного предложения). Ребята, я приготовила для вас «загадалку», ее надо расшифровать.

Рекомендации по обучению детей анализу ситуаций

- Обучение детей анализу ситуаций целесообразно начинать после 5 лет. К этому моменту дети овладевают некоторыми классификационными умениями и знают алгоритмы игры «Да – Нет» на загаданное слово, умеют сужать поле поиска. Рекомендуется моделировать ситуации, которые дети переживали или наблюдали.
- Ведущий готовит текст «загадалки» и приносит его в подарок детям. Предлагает задавать вопросы по разгадыванию загадочной фразы. Принимаются вопросы, наилучшим способом сужающие поле поиска. В самом процессе отгадывания происходит обучение детей постановке нужных вопросов.

Алгоритм работы с задачей с недостатком данных

Выделяются следующие группы вопросов:

1. Вопросы по признакам объектов.
2. Вопросы относительно места происходящего.
3. Вопросы относительно времени происходящего.

4. Вопросы относительно результатов взаимодействия объектов.

После каждой выясненной характеристики конкретизируется абстрактный текст загадки. Тем самым постепенно уточняется смысл конкретной ситуации.

ПР.: ситуация «Кое-кто однажды где-то сделал что-то и она ему помогла».

В данной ситуации есть два объекта: «кое-кто» и «она».

Вопросы по признаку объекта «кое-кто», на которые ведущий ответил «Да»:

- Это живая природа?
- Это человек?
- Это мужчина?
- Это папа?

Значит, папа однажды где-то сделал что-то и она ему помогла.

Вопросы по признаку объекта «она», на которые ведущий ответил «Да»:

- Это рукотворный мир?
- Она небольшого размера, круглая и белая?
- Ее придумали люди, чтобы помочь больным?
- Это таблетка?

Значит, папа однажды где-то сделал что-то и таблетка ему помогла.

В данной ситуации место обозначено словом «где-то».

Вопросы по месту происходящего «где-то», на которые ведущий ответил «Да»:

- Это происходило в рукотворном месте?
- Это происходило в жилом помещении?
- Это происходило в доме?

Значит, папа однажды в доме сделал что-то и таблетка ему помогла.

Время происходящего обозначено словом «однажды».

Вопросы по времени происходящего «однажды», на которые ведущий ответил «Да»:

- *Это было в холодное время года?*
- *Это было поздней осенью?*

Значит, папа поздней осенью в доме сделал что-то и таблетка ему помогла.

Принимаются вопросы относительно результатов взаимодействия и строятся гипотезы причинно-следственного характера. В данном случае обобщенный текст превращается во фразу «Однажды поздней осенью папа заболел и дома стал пить таблетки, которые помогли ему выздороветь».

Выясненная ситуация обсуждается с детьми. Ведущий просит вспомнить, были ли такие ситуации в опыте у детей и можно ли к этим ситуациям использовать текст загадки.

Ведущий просит придумать варианты загадок по сходным ситуациям:

- «Она кого-то не послушалась и из-за этого долго куда-то не ходила» (девочка не послушалась маму, вышла из дома во время болезни и из-за этого болела намного дольше);
- «Кто-то что-то не делал и из-за этого случилась неприятность» (один мальчик не мыл руки перед едой и у него заболел живот).

Таким образом, дети учатся анализировать ситуации нравственно-этического, познавательного и поведенческого плана, которые ведут к формированию умений охранять свою собственную жизнь, вырабатывать линию культурного поведения.

Примеры загадок из жизненного опыта детей

1. Ситуация, позволяющая сформировать у детей морально-этические нормы: «Кое-кто думал только о себе, из-за этого заставил кого-то страдать» (мальчик сел на свободное место в трамвае, потому что не хотел стоять, из-за этого пожилому человеку пришлось страдать, стоя на больных ногах).
2. Ситуация, позволяющая формировать навыки охраны жизни и здоровья детей: «Кто-то не послушал наказ и

из-за этого чуть не случилась большая беда» (ребенок заблудился в лесу из-за того, что не послушал наказ взрослого «Не уходить одному далеко в лес»).

3. Ситуация, позволяющая формировать познавательный интерес: «Мама-олениха имеет пятнистую окраску, чтобы быть незаметной в лесной чаще. Когда у нее рождается маленький олененок, он может потерять маму из-за этого. Как распорядилась природа, чтобы олененок не терял свою маму».

Данная ситуация не несет достаточную информацию о ресурсах живых объектов. Поэтому вопросы детей, на которые воспитатель должен ответить «Да», должны касаться восприятия признаков объекта разными органами чувств:

- *Олененок маму видит глазами?*
- *Он видит что – то яркое у мамы?*
- *Это яркое находится около хвоста?*
- *Это светлое пятно около хвоста?*

Ответ: у оленихи есть светлое пятно под хвостом, и олененок держится всегда сзади матери.

Особым направлением в обучении детей анализу ситуаций является работа с текстами литературных произведений. Специфика организации педагогической деятельности в этом направлении описана в разделе «Методы формирования навыков речевой деятельности дошкольников».

Игры и творческие задания

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Замени слова» Учить детей подбирать обобщающие слова к конкретным объектам.</p>	<p>Ведущий называет какие-либо конкретные объекты. Играющие обозначают их обобщающими словами (самокат – кое-что; медведь – он, кто-то, некто; очки – они, кое-что; сестра – она, кое-кто).</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Что из этого может быть»</p> <p>Учить детей делать предположения и предлагать варианты последующих действий. Учить наполнять абстрактную модель ситуации конкретным содержанием.</p>	<p>Ведущий называет какое-либо действие. Играющие предполагают, какие следствия из этого могут быть.</p> <p>ПР: «Она очень заботилась о ком-то и из-за этого...»</p> <p>Предположения детей:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Из-за этого она может уставать (мама – птица носила корм своим птенцам и к вечеру очень уставала). • Из-за этого они ее очень любили (мама – коза заботилась о своих козлятах, и те ее очень любили).

Глава 7.

Формирование основ системного мышления дошкольников

В отечественной дидактике идет активный поиск путей формирования основ системного мышления детей. Основным инструментом формирования мыслительных операций системного характера ТРИЗ-педагогика считает алгоритм, основанный на так называемом «системном операторе». Автором и разработчиком алгоритма системного мышления является Г. С. Альтшуллер.

Алгоритм системного мышления

1. Выбор объекта и определение его функции или свойства (объект – функция);
2. Определение линии развития как собственно объекта, так и его функции или свойства (объект в прошлом и в будущем);
3. Выявление составляющих объекта (части объекта);
4. Определение оснований для построения классификационной группы, к которой принадлежит объект. Выяснение основного места обитания или функционирования (объект – место функционирования или обитания, классификационная группа);
5. Сравнение объекта с другими по разнообразным признакам (чем объект похож и чем отличается от других объектов).

Основопологающим механизмом системного мышления при этом является установление связей разного уровня. Эти связи строятся на базовой информации, большую часть которой занимает познание свойств (значений признаков) объектов ма-

териального мира. Кроме общеобразовательных сведений нам важны некоторые общеподходящие подходы к трактовке происходящих в мире процессов и явлений. Приведённые ниже положения являются весьма упрощённой моделью, рассчитанной на работу с детьми до 6-летнего возраста.

1. Материальный мир состоит из множества разнообразных объектов: природных и рукотворных.
2. Природные объекты умеют производить какие-то действия. Рукотворные объекты имеют каждый своё назначение – то, для чего его человек придумал (функцию).
3. Все объекты между собой чем-то схожи, но имеют и отличия (признаки и значения этих признаков).
4. Все объекты между собой взаимосвязаны. Эти связи могут быть близкие и далёкие.
5. Каждый объект состоит из частей. Каждая часть может рассматриваться как самостоятельный объект. И каждая группа объектов может быть рассмотрена как отдельный объект, состоящий из частей.
6. Все объекты изменяют с течением времени свои свойства (значения признаков).
7. Одни и те же свойства могут быть хорошими или плохими, полезными и вредными, если смотреть на это в разных ситуациях и с разных точек зрения.
8. В одном и том же объекте могут сочетаться противоположные свойства (значения признаков).
9. У каждого признака есть спектр значений, который в большинстве случаев можно представить в виде упорядоченного ряда.
10. Крайние значения признака в ряду спектра всегда противоположны друг другу. В центре ряда есть значение признака, которое является пунктом перехода к новому качеству.

Ученик Генриха Альтшуллера – Николай Хоменко предложил использовать оси расширенной многоэкранной схемы для организации сильного мышления (см. приложение 8).

Нами адаптированы и успешно используются модели системного мышления в работе с детьми разного дошкольного возраста. Определены особенности в использовании СО, как самого алгоритма, так и объектов для рассмотрения по «чудесному экрану» (СО).

Системное мышление по отношению к объектам **рукотворного** и **природного** мира имеет свои характерные особенности.

Последовательность мыслительных операций по систематизации объектов рукотворного мира

Систематизация объектов рукотворного мира осуществляется с помощью таблицы, которая носит название «системный оператор». Минимальная модель системного оператора – это девять экранов:

6	3	9
4	1	7
5	2	8

Первым шагом работы с системным оператором является обозначение объекта и определение его функции (окно 1).

Далее рассматриваются **части этого объекта** (подсистема – окно 2), которые позволяют ему выполнить функцию.

В окошке 3 рассматривается **окружение** (надсистема), в котором выполняется функция выбранного объекта.

Окошко 4 позволяет обозначить **прошлое объекта** по выполняемой функции (система в прошлом), его части (окно 5) и место его функционирования (окно 6).

В окне 7 определяются **перспективы развития** данного объекта по его функции (система в будущем), части (окно 8) и место (окно 9).

При необходимости можно расширить и дополнить логические операции системного характера за счет заполнения верхних и нижних окошек таблицы правой и левой стороны. Полнота описания объекта как системы может быть достигнута путем сравнения с другими объектами по определенным признакам.

Ребенок успешнее воспринимает логику системного мышления, если педагог использует рифмовку:

«Что-то»

(печатается в сокращении)

Автор: Марат Гафитулин, г. Жуковский.

Если мы рассмотрим что-то... *(объект)*
 Это что-то для чего-то... *(функция объекта)*
 Это что-то из чего-то... *(подсистема объекта)*
 Это что-то часть чего-то... *(надсистема объекта)*
 Чем-то было это что-то... *(прошлое объекта)*
 Что-то будет с этим что-то... *(будущее объекта)*
 Что-то ты сейчас возьми, на экранах рассмотри!

Последовательность мыслительных операций по систематизации объектов живой природы

Мыслительные операции систематизации позволяют дать ребенку более широкое и глубокое представление об объектах природного мира. Усвоенные мыслительные операции помогают детям структурировать имеющуюся у них отрывочную информацию, дополнить ее с помощью аналогий и сравнений.

Работа по систематизации представлений об объектах природного мира

В первую очередь объекты живой природы подвергаются так называемому генетическому анализу, то есть в основу логических операций системного характера ложится линия жизни (существования) конкретного объекта. Поэтому работу по систематизации объекта природного мира лучше начинать со среднего левого экрана системного оператора (цифра 1). Выясняем части данного объекта (цифра 2), место его обитания (цифра 3). Под цифрами 4, 5, 6 экрана идет обсуждение изменений объекта через определенный промежуток времени. Карточка контрольных вопросов помогает установить последовательность «путешествия по экранам»:

3 место обитания объекта в начале жизни	6 место обитания объекта в зрелом возрасте	9 место обитания объекта в старости
1 объект в начале жизни	4 объект в зрелом возрасте	7 объект в старости
2 части объекта в начале жизни	5 части объекта в зрелом возрасте	8 части объекта в старости

Контрольные вопросы по систематизации объектов живой природы:

1. Это кто? Какое оно? (*набор признаков*).
2. Что умеет делать? (*действия, способы существования*).
3. Из каких частей состоит?
4. Где живет (*находится*)? К какому классу относится?
5. Что надо объекту, чтобы оно подросло? (*условия жизни*).
6. Какое теперь стало? Чем отличается от прошлого?
7. Из каких частей стало состоять?
8. Где теперь основное место обитания?

На 7–9 экранах повтор вопросов 4–6.

Вывод: изменение живого объекта зависит от следующих условий: свет, тепло, вода, пища, воздух.

Примером может служить логика системного мышления по отношению к объекту живой природы «Воробей»:

«Расскажу про воробушка!»

Мама-воробиха в гнезде (согревающая яйца)	Гнездо с птенцами (относится к группе летающих птиц)	Место обитания воробья (лес или городские улицы)
Яйцо	Птенец (воробушек)	Взрослый воробей
Скорлупа, белок и желток с зародышем	Части тела слабого неумелого птенца	Части тела взрослой птицы

Последовательность работы с прогнозной задачей

Полноценное системное мышление невозможно без умения прогнозировать развитие объектов. В рамках живой природы дети достаточно быстро усваивают генетическую линию жизни их представителей (рождение, развитие, старение). Сложнее сформировать понятие о том, что рукотворные системы так же имеют свою линию развития. В рамках конкретного объекта ребенок сам может понять различие между старинным и современным предметами. Однако достаточно тяжело сломать стереотип идеализации современного объекта.

Тем не менее, ребенок будет жить с постоянно совершенствующимися объектами рукотворного мира. Даже, если не будет изобретателем нового, то ему необходимы качества, позволяющие выбрать нужный товар, воспитать в себе культурного потребителя. Поэтому с детьми старшего дошкольного возраста следует организовывать работу по решению задач прогнозного характера относительно рукотворных объектов.

В ТРИЗ зафиксированы **законы развития систем**. Основные положения включают в себя следующее:

1. Все объекты имеют свою линию развития. При этом было время, когда данного объекта не существовало. И будет время, когда его не станет. Но при этом функция данного объекта будет жить намного дольше его самого.
2. Функции объектов тоже имеют свою линию развития. Было время, когда она была в виде свойства в объекте природного мира. Затем она была воплощена человеком в рукотворном объекте. Со временем функция будет свернута за ненадобностью.
3. Каждый объект имеет три основных этапа своего развития:
 - этап зарождения,
 - этап развития,
 - этап выработки.

Объект существует намного дольше, если продлевается этап его развития. Одним из механизмов продления этапа развития является объединение с другими системами и подпитка за счет их свойств.

Объекты рукотворного мира, развиваясь, стремятся к идеальности, то есть любое изменение объекта необходимо для того, чтобы улучшить его функциональность.

Работу с детьми по решению задач прогнозного характера целесообразно строить только на объектах рукотворного мира. При этом необходимо учитывать определенную последовательность мыслительных операций.

Базовыми моделями в решении прогнозных задач являются «Системный оператор» и «Эвритм» (этажное конструирование).

Алгоритм работы с творческой задачей прогнозного характера на основе модели «Системный оператор»

1. Определение объекта рукотворного мира.
2. Обсуждение его основной функции.
3. Анализ составных частей выбранного объекта (подсистемы).
4. Определение места функционирования и принадлежности данного объекта к какой-либо классификационной группе (надсистемы).
5. Составление линии развития данной функции во времени, до момента возникновения рассматриваемого объекта.
6. Сравнение рассматриваемого объекта с его историческим аналогом.
7. Выявление отрицательных свойств у рассматриваемого объекта. Предъявление претензии, формулирование противоречия и его разрешение с помощью известных приемов. Описание улучшенного варианта объекта (изменение подсистемы).
8. Представление идеального объекта: объекта нет, а функции его выполняются. Замена объекта более совершен-

ным за счет расширения его функций. Выполнение функции объекта в его отсутствие.

9. Рассмотрение возможности сворачивания функции и объяснение причин отсутствия объекта в будущем.
10. Рефлексия по способам решения задачи прогнозного характера.

Использование в полной мере всех шагов системного оператора позволяет не только систематизировать представления детей о каком-либо объекте, но и научить ребенка делать прогнозы развития систем на доступном для его возраста уровне. При этом таблица расширяется за счет дополнительных окон.

При установлении системных связей и решении прогнозных задач целесообразнее использовать следующую последовательность заполнения окон:

		3			
4	5	1	6	7	8
		2			

Контрольные вопросы по систематизации объектов рукотворного мира:

1. Что это? (укажи на объект).
2. Каково его главное дело? (назначение, функция).
3. Какой он по свойствам? (форма, цвет, материал, размер).
4. Какая главная часть есть у объекта, чтобы выполнить свое дело?
5. Где главное место функционирования объекта?
6. Родственники объекта? (объекты, выполняющие аналогичную функцию). В какой класс входит объект?...
7. Какое явление природного мира подсказало древнему человеку идею создания данного объекта?

8. Каким был старинный объект, выполняющий данную функцию?
9. Что плохого в современном объекте и как это исправить? Как будет выглядеть улучшенный объект в будущем?
10. В далеком будущем эту функцию будет выполнять другой объект. Как он будет выглядеть? Как он это будет делать?
11. В необозримо далеком будущем функция будет свернута. В ней не будет необходимости. Почему?

Вывод: все рукотворное имеет свойства, части, место, класс (группу), свое прошлое и обязательно будет сначала улучшаться в будущем, а потом эти объекты заменятся более совершенными приспособлениями или другими системами. Объекты можно сравнить между собой по этим показателям.

Примером может служить логика системного мышления по отношению к объекту «Самолет». Описательный рассказ составлен группой детей 6,5–7 лет с помощью контрольных вопросов воспитателя:

«Это – самолет, он служит для быстрой перевозки пассажиров по воздуху. Состоит он из мотора, двигателя с горючим, системы управления и корпуса с разными удобствами для пассажира. Самолет свое дело выполняет в воздухе, но ему надо быть еще в аэропорту для заправки, ремонта и посадки пассажиров. Самолет относится к воздушному транспорту. К его друзьям, выполняющим с ним одно дело, относятся вертолет, дирижабль. В далеком прошлом люди только мечтали взлететь, как птицы. Они хотели сделать это с помощью крыльев. Прыгающие с высоты смелые люди привязывали их к рукам, но так делать было нельзя и они погибали. Поэтому люди стали придумывать машины, похожие на птиц. Но раньше самолеты были не такие, как сейчас. Они были неудобные, летали недолго и низко над землей. Скорость у них была много меньше. Самолеты в будущем будут еще лучше, чем сейчас. Для того, чтобы они не разбивались, их будут делать, например, рези-

новыми или со специальными парашютами... Самолеты будут надежные, скоростные и удобные для пассажиров. Придет время, и люди откажутся от строительства самолетов, люди научатся перемещаться по воздуху на большой скорости с помощью летательных аппаратов. Например, летающих стульев, тарелок или домиков.

Когда-то настанет такое время, что перемещаться человеку не надо будет: подумает о ком-то или о чем-то и сразу же все это будет перед глазами...»

Алгоритм работы с творческой задачей прогнозного характера на основе модели «Эвроритм»

Модель «Эвроритма» изначально была создана как вспомогательный инструмент для конструирования научно-фантастических сюжетов. В этой модели достаточно ярко проявляются основные законы развития технических систем (объектов рукотворного мира). Классический эвроритм (автор Г. С. Альтшуллер) включал четыре «этажа»:

1. Появление новой системы в единичном экземпляре.
2. Тиражирование однородных систем, отличающихся по некоторым признакам с целью расширения их функциональности.
3. Изменение образа жизни человека в связи с появлением множества подобных систем, появление новых потребностей.
4. Свёртывание потребности в данном объекте.

В работе с дошкольниками рекомендуется использовать детализированную модель эвроритма (9 этажей-шагов). Поэтапный анализ развития рукотворного объекта, который способствует осознанию необходимости в развитии новых объектов в соответствии с ЗРТС, отражён в следующей таблице.

Шаги адаптированного алгоритма	«Этажи» классической схемы	ЗРТС и прогноз
1. Рождение новой системы, обозначение её функции (объект и его «дело»).	Используется один объект, с новой и необычной функцией.	Выполнение функции системы зависит от нормального функционирования каждой её части, входящей в минимально необходимый набор. Любой сбой или рассогласование вызывает нарушение в функционировании.
2. Определение составных элементов системы, определение функционально важных частей (как каждая часть объекта помогает выполнять его «главное дело»).		
3. Какие изменения в системе могут повлечь за собой невозможность выполнения функции? (Объект испортился, «дело» не выполняется. Что могло произойти?)		
4. Система существует в единичном экземпляре или в ограниченном количестве. Это затрудняет или делает невозможным её использование (объект один, использовать его затруднительно).		
5. Система есть, но её функция не выполняется из-за неостребованности надсистемой (объект есть, но его «дело» не выполняется. В каких условиях нельзя им пользоваться?)		
6. Множество одинаковых или похожих систем, выполняющих одну функцию. (Объектов много, какие они бывают? – классификации по разным основаниям.)	Много объектов дают в совокупности новый результат (эффект).	Процессы развертывания системы, появление различных модификаций. Модификации системы могут происходить за счёт изменений на микроуровне и во взаимодействии с вещественно-полевыми ресурсами.

Шаги адаптированного алгоритма	«Этажи» классической схемы	ЗРТС и прогноз
7. Система получила новое качество, объект научился выполнять новые «дела».		
8. Идеальная система, её нет, а функция выполняется (наступило время, когда люди научились получать нужную пользу от других объектов).	Те же результаты достигаются и без объекта.	Закон стремления к идеальности, начало свёртывания функции.
9. Системы нет, потому что нет потребности в выполнении функции (людям больше не нужно это «дело»).	Условия, при которых отпадает необходимость в результатах.	Свёртывание функции.

Последовательность вопросов к детям при прогнозировании развития рукотворного объекта на основе модели «Эвритм»

1. Что это? Зачем люди придумали этот объект? Рождение новой системы, обозначение её функции.
2. Из каких частей состоит объект? Как каждая часть помогает выполнять «главное дело» объекта? Определение составных элементов системы, определение функционально важных частей.
3. Чтобы объектом невозможно стало пользоваться, как он должен испортиться? Какие изменения в системе могут повлечь за собой невозможность выполнения функции?
4. Если бы во всём мире остался один-единственный экземпляр объекта, какие трудности возникли бы у людей? Система существует в единичном экземпляре или в ограниченном количестве. Это затрудняет или делает невозможным её использование.
5. Объект есть, но его «дело» не выполняется. В каких условиях нельзя им пользоваться? Система есть, но её функция не выполняется из-за невостребованности внешним миром.

6. Какие разновидности нашего объекта вы знаете? Множество одинаковых или похожих систем, выполняющих одну функцию.
7. Объект улучшился, научился выполнять новые «дела». Какие? Для выполнения новых или дополнительных функций полезно представить ИКР. Система получает новое качество. Рекомендуются обратить внимание на проблемы, которые мешают пользоваться объектом на шаге 5 – объект САМ решает возникшие там проблемы.
8. Наступило время, когда люди научились получать нужную пользу от других объектов. Как люди могут удовлетворить свою потребность без нашего объекта? Идеальная система: её нет, а функция выполняется.
9. Людям больше не нужно это «дело». Что изменилось в их жизни? Системы нет, потому что нет потребности в выполнении функции.

**Пример построения прогноза с помощью модели «Эвритм»
(ст. группа, прогноз объекта «Книга»)**

Шаг	Ответы детей
1. Что это? Зачем люди придумали этот объект (рождение новой системы, обозначение её функции)?	Это книга. Её читают. Люди придумали книгу, чтобы хранить в ней информацию. Главное дело – хранить информацию.
2. Из каких частей состоит объект? Как каждая часть помогает выполнять «главное дело» объекта (определение составных элементов системы, определение функционально важных частей)?	Состоит книга из страниц, обложки и переплёта. На страницах напечатан текст, обложка для того, чтобы защищать страницы, чтобы лишней раз их не трепать. Переплёт – для скрепления страниц. Если обложки не будет, книгу всё равно можно читать. Если нет переплёта, читать трудно – страницы путаются. Самая главная часть книги – страницы.

Шаг	Ответы детей
	<u>Уточнение:</u> не сами по себе страницы, а носитель информации.
3. Чтобы объектом невозможно стало пользоваться, как он должен испортиться? (Какие изменения в системе могут повлечь за собой невозможность выполнения функции?)	Испортится книга, если порвутся страницы, если испачкаются, залльются чернилами. Если книга сгорит, упадёт в воду.
4. Если бы во всём мире остался один-единственный экземпляр объекта, какие трудности возникли бы у людей? (Система существует в единичном экземпляре или в ограниченном количестве. Это затрудняет или делает невозможным её использование.) Как быть?	Если будет одна единственная книга, то люди не смогут её читать, когда захотят – придётся очень долго ждать. Она порвётся быстро, потому что все будут её открывать и листать. Страницы помнутся. Надо скопировать книгу, сделать много разных книг, чтоб всем хватило.
5. Объект есть, но его «дело» не выполняется. В каких условиях нельзя им пользоваться? (Система есть, но её функция не выполняется из-за неостребованности внешним миром.)	Нельзя читать в темноте, если не умеешь читать, только картинки можно смотреть. Если на иностранном языке напечатано. Если у человека плохое зрение. Когда нет времени на чтение, а надо куда-то идти, тоже не считаешь.
6. Какие разновидности нашего объекта вы знаете? (Множество одинаковых или похожих систем, выполняющих одну функцию.)	Есть детские книги и для взрослых. Есть для учёбы и художественные. С картинками и без картинок. Разные по размеру (формату). Справочные книги есть (словари, энциклопедии), научные книги есть. Есть книжки для самых маленьких – не из бумаги, а из клеёнки, чтобы не рвались и не размокали. Есть книги для слепых, их на ощупь читают.

Шаг	Ответы детей
<p>7. Объект улучшился, научился выполнять новые «дела». Какие? (Для выполнения новых или дополнительных функций полезно представить ИКР. Система получает новое качество.) Рекомендуется обратить внимание на те проблемы, которые мешают пользоваться объектом на шаге 5 – объект САМ решает возникшие там проблемы.</p>	<p>Чтобы читать в темноте, книга сама освещает страницу – открываешь и буквы светятся. Если не умеешь читать или на иностранном языке, то открываешь книгу, а она сама говорит. Книга ещё делает так, что то, о чём написано, на картинках, как кино. Книга сама умеет открываться на том месте, где в прошлый раз остановился.</p>
<p>8. Наступило время, когда люди научились получать нужную пользу от других объектов. Как люди могут удовлетворить свою потребность без нашего объекта? (Идеальная система: её нет, а функция выполняется.)</p>	<p>Люди научились сохранять информацию без книг (в компьютере, в магнитофоне).</p>
<p>9. Людям больше не нужно это «дело». Что изменилось в их жизни? (Системы нет, потому что нет потребности в выполнении функции.)</p>	<p>Человек сразу рождается очень умным, и всё знает, для него не надо сохранять информацию. Человек очень хорошо научился запоминать, один раз услышал, и уже помнит.</p>

Система тренингов по работе с творческой задачей прогнозного характера

«Подсказки природы»

Цель: учить детей выявлять функции современных рукотворных объектов.

Игровая задача: побуждать к поиску природных объектов, имеющих похожие свойства или выполняющих аналогичное действие.

ПР.: экскаватор копает яму для строительства дома.

Его функции – выкапывать землю для строительства фундамента дома. Аналогичное свойство есть у крота, который тоже выкапывает землю для своих целей.

«Критики»

Цель: учить детей критически относиться к свойствам или функциям современного рукотворного объекта, связанным с поиском отрицательных свойств имеющихся рукотворных объектов.

ПР.: экскаватор имеет достаточно неудобное свойство – долго перемещается на другое место для выполнения основной работы.

«Юные изобретатели»

Цель: учить детей улучшать функции и свойства рукотворного объекта.

ПР.: экскаватор должен иметь крылья по типу вертолетных лопастей, чтобы выкопать яму для другого дома.

«Волшебник Замены»

Цель: учить детей использовать типовые приемы фантазирования для устранения отрицательного свойства рукотворного объекта.

ПР.: экскаватор для выкапывания фундамента дома не нужен, так как дом сам будет подготавливать место для фундамента.

«Машина Времени»

Цель: сформировать у детей умение сворачивать функцию объекта за ненадобностью.

ПР.: выкопанное место для дома совершенно не нужно, потому что земля становится одним большим и комфортным домом.

Основным педагогическим средством развития творческого (системного) мышления правомерно считаются дидактическая игра и творческие задания.

Творческие задания игрового характера можно использовать как в разнообразных видах занятий, так и в свободное время. Только благодаря отработке каждого мыслительного действия постепенно и в полной мере складывается алгоритм системного мышления по отношению к объектам.

Проектирование игр и творческих заданий по формированию системного мышления

Используемый материал – предметные картинки.

Базовые вопросы	Модель	Тренинги, направленные на формирование сильного мышления, управляемого воображения и навыков творческой деятельности	
		Реальный мир	Творческое задание
Что это? Что умеет делать?	а) Объект – действие. б) Объект – функция.	Назвать изображение на своей картинке и перечислить как можно больше «дел», которые умеет выполнять объект. Выделить главное (самое важное дело).	Обмен функциями. Назвать объект, одно из множества его «дел», затем «подарить это дело» другому игроку. Тот должен найти способ объяснить, как его объект может выполнять такое «дело».
Из каких частей состоит объект?	Объект – части.	Назвать как можно больше частей объекта, заданного картинкой	Обмен частями. Назвать одну из «своих» частей, подарить её другому игроку. Тот должен объяснить, какая его часть выступает в указанной роли.
«Друзья» (надсистема по классу).	Объект – группа объектов.	а) Указать, к какой классификационной группе относится объект. б) Выделить свойство (значение признака) объекта, назвать как можно больше объектов, у которых наблюдается такое же свойство (значение признака).	а) Отнести объект к нетипичной для него классификационной группе, найти «оправдание» ситуации. б) Отнести объект к нетипичной для него классификационной группе, указать, что в нём должно измениться (какое

Базовые вопросы	Модель	Тренинги, направленные на формирование сильного мышления, управляемого воображения и навыков творческой деятельности	
		Реальный мир	Творческое задание
		Указать признак, по которому строилось множество.	новое дело должен научиться выполнять, чтобы относиться к этой группе (дружить с этими объектами).
«Недрузи»	Объект – объекты с противоположными свойствами или функциями.	<p>а) Назвать объект, выделить одно из его свойств (значений признака), назвать иной объект, у которого данный признак имеет противоположное значение.</p> <p>б) Назвать объект, выделить его функцию, назвать объекты с противоположной функцией.</p> <p>в) Назвать объект, выделить его функцию, назвать объекты, которые мешают названному объекту выполнять его «дело».</p>	Назвать объект, выбрать произвольно иной объект. Доказать, что в них есть противоположные свойства, «дела», или они просто не дружат (мешают друг другу) в какой-то ситуации.
Где можно встретить этот объект? (над-система по месту)	Объект – место.	Назвать как можно больше мест, где встречается данный объект, объяснить его назначение в указанном месте.	Обмен местами. Назвать одно из «своих» мест, затем «подарить это место» другому игроку. Тот должен объяснить, в каких условиях его объект окажется в указанном месте, и как там будет функционировать.

Базовые вопросы	Модель	Тренинги, направленные на формирование сильного мышления, управляемого воображения и навыков творческой деятельности	
		Реальный мир	Творческое задание
Каким был объект ранее? Каким станет?	Было – Есть – Будет	Отслеживание линии развития объекта по реальной ситуации.	Операции с Волшебником Времени: остановка во времени, перепутывание времени, поворот времени вспять и т. д.

Игры и творческие задания по формированию системного мышления

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Мои друзья»</p> <p>Упражнять детей в выявлении у объекта заданного признака.</p>	<p>Ведущий предлагает детям представить и словесно обозначить себя в роли кого-либо или чего-либо. Затем ведущий называет своими друзьями объекты с каким-либо значением признака («Мои друзья – те, кто имеет красный цвет»). Дети, объект которых имеет это признак (значение признака), подбегают к ведущему.</p>
<p>«Давай поменяемся»</p> <p>Упражнять детей в умении представлять и описывать результаты преобразований объекта в случае приобретения дополнительной функции. Учить детей с достаточной степенью достоверности рассказывать о полезности новой функции или свойства.</p>	<p>Играющие выбирают карточку с изображением какого-либо объекта и выделяют его функцию (дело). Затем дети попарно производят обмен функциями выбранных объектов и объясняют, как подаренная функция будет выполняться объектом.</p> <p><i>ПР.: три ребенка получили картинки с изображением утюжка, пчелки и автобуса и объявляют главное дело своего объекта: «Утюжок гладит; пчелка собирает нектар; автобус перевозит пассажиров». Каждый ребенок меняется «своим делом» с другом. Новое дело приспособливается к объекту: «Утюжок должен собирать не нектар, а микробы. Пчелка перевозит не пассажиров, а нектар. Автобус гладит не белье, а своими колесами дорогу».</i></p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Найди друзей» Упражнять в умении сравнивать конкретный объект с другими объектами по разным основаниям.</p>	<p>Ведущий называет объект рукотворного мира и предлагает детям перечислить его признаки. Затем выбирается один из перечисленных признаков, дети составляют свои классификационные группы, объединенные одним общим признаком</p> <p><i>ПР:</i> пылесос – бытовой прибор (фен, кофемолка); пылесос помогает в уборке (веник, щетка, метла). Пылесос имеет «нос», значит его друзья – птицы, люди и другие животные.</p>
<p>«Часть чего это?» Учить детей находить общую часть в разных системах.</p>	<p>Ведущий называет какую-либо часть, общую для группы объектов. Детям предлагается перечислить объекты, имеющие такую же часть.</p> <p><i>ПР:</i> частью чего может быть «крыша» (дома, кузова машины, веранды).</p>
<p>«Лифт» Закрепить умение детей находить части у какого-либо объекта и место его расположения.</p>	<p>Ведущий называет какой-либо объект. Дети выделяют его составляющие (движутся на лифте вниз).</p> <p><i>ПР:</i> ведущий назвал «город», дети движутся на лифте вниз и называют – «район», «улица», «дом», «окно» и т. д.</p> <p>Далее предлагается отправиться с этим объектом на лифте вверх.</p> <p><i>ПР:</i> город – это часть области, область – в стране, страна – на земном шаре и т. д.</p>
<p>«Замени часть» Учить детей заменять части у рукотворных объектов и объяснять полезность приобретенного качества.</p>	<p>Ведущий предлагает рассмотреть две карточки с изображениями объектов рукотворного мира, определить их функции, перечислить составляющие, называя степень важности каждой части для функционирования объекта. Воспитатель предлагает поменять части у рассматриваемых объектов и объяснить действие новых функций с точки зрения «хорошо – плохо».</p> <p><i>ПР:</i> самолет получил от пылесоса «нос» и стал собирать пыль во время полета в воздухе. Пылесос от самолета получил крылья и стал самостоятельно летать по комнате.</p>
<p>«Где живет?» Учить детей определять разные места нахождения объектов.</p>	<p>Ведущий называет предметы окружающего мира. Дети называют среду обитания живых объектов и типичное место нахождения рукотворных объектов.</p> <p>Проводится с детьми с трехлетнего возраста.</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Паровозик» Учить детей самостоятельно выстраивать линию развития объекта живой природы во времени.</p>	<p>Ведущий готовит 5–6 карточек с изображением одного объекта живой природы в разные временные периоды. Карточки раздаются играющим детям. Детям следует выстроить линию развития предложенного объекта (ведущий выступает в роли паровозика, а дети – в роли вагончиков). Проводится с детьми с 3-летнего возраста.</p>
<p>«Найди прадеда» Учить находить аналогии современным объектам рукотворного мира среди старинных предметов, выполняющих ту же функцию.</p>	<p>Ведущий называет объект, дети обговаривают его функцию. Затем играющие называют старинные предметы, выполнявшие эту же функцию. Проводится с детьми старшего возраста.</p>
<p>«Что на что похоже?» Учить находить аналогии объектам рукотворного мира среди представителей живой природы.</p>	<p>Каждому ребенку предлагаются две карточки с изображением объекта природы и предмета рукотворного мира. Предлагается сравнить изображения, найти сходства (общие элементы) и различия. <i>ПР.: на одной карточке – самолет, на другой – птица. Сходство птицы и самолета – в наличии частей, похожих по виду и функции; различие – в одушевленности одного, и неодушевленности другого.</i></p>
<p>«Фантазеры» Учить детей находить полезность в необычном свойстве конкретного объекта.</p>	<p>Ведущий называет объект и предлагает детям перечислить способы использования его не по назначению. Поощряется описание необходимых для выполнения новой функции технических изменений.</p>
<p>«Теремок» Учить детей находить общие признаки у разнообразных объектов.</p>	<p>Ведущий – хозяин теремка – становится каким-либо объектом. Детям раздают карточки с изображением объектов природного и рукотворного мира. Играющим предлагается «войти в теремок», назвав, чем на него похож хозяин теремка.</p>
<p>«Чья работа?» Упражнять в назывании функционального назначения рукотворного объекта.</p>	<p>Каждый ребенок выбирает себе образ. Желательно, чтобы выбирались образы с несовпадающими функциями. Образ можно обозначить медальоном. Воспитатель с мячом в руках становится в центр круга. Подбрасывая вверх мяч, ведущий называет какую-либо функцию того или иного образа. Тот из детей, для кого характерна эта функция, ловит мяч и становится ведущим. В игре участвуют не более 5–6 детей.</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Угадай, кто я?» Упражнять в подборе объектов рукотворного мира по признаку его функционального назначения.</p>	<p>Дети сидят или стоят в кругу. Каждый загадывает себе образ, но не называет его. Один из участников выходит в центр и говорит: «Я умею...». Действие изображается при помощи пластики. Дети называют изображённое действие. «А ещё я умею...» – говорит ребёнок и показывает следующее движение. После 3–4 изображённых действий дети отгадывают объект. Например: прыгать, катиться, лежать... (мячик). Количество участников – до 10 человек.</p>
<p>«Обгонялки» Упражнять в образовании существительных с помощью суффиксов от корня глагола.</p>	<p>Каждый придумывает себе образ. Дети становятся в круг и по очереди себя называют. Затем так же по очереди называют свои функции, но не глаголом, а существительным, образованным от глагола при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов: «скаунчик», «поливалка» и т. д. Кто не может быстро назвать своё прозвище, выходит из игры на один круг. Количество участников должно быть не менее 10, тогда у каждого ребёнка будет возможность подумать, пока до него дойдёт очередь. Игра проходит в 5 кругов, поэтому каждый из детей должен будет найти не менее 5 разных функций своего образа.</p>
<p>«Ты мой кусочек» Учить вычленять основные и второстепенные части в объектах рукотворного мира.</p>	<p>Дети сидят в кругу. Один из них называет образ, а остальные – его части: я – машина, а ты мой кусочек. твой руль, колесо, фара и т. д. В качестве усложнения предлагается выстроить целую подсистемную цепочку: «Я – машина, а ты – мой кусочек. Я – твоя фара, а ты мой кусочек. Я – лампочка в фаре, а ты – мой кусочек...».</p>
<p>«Угадай-ка» Учить детей узнавать объекты по описанию разных признаков (цвет, форма, величина, местонахождение, материал, функциональное назначение – для рукотворного объекта).</p>	<p>Ребёнок загадывает себе образ и его описывает, не называя. Остальные по описанию должны угадать, кого ребёнок загадал. Можно ввести условие: вместо описания свойств ребёнка может назвать несколько надсистем объекта (я бываю в лесу, в клетке, в зоопарке и т. д.). Тогда при отгадывании дети могут задать несколько уточняющих вопросов, на которые можно ответить только «да» и «нет».</p>

Глава 8.

Формирование основ диалектического мышления

Современными психологическими исследованиями определено, что основы диалектического способа мышления закладываются с четырехлетнего возраста (Н. Н. Поддъяков, Н. Е. Веракса и др.). В связи с этим, перед педагогами дошкольных учреждений стоит задача создания оптимальных условий для становления у детей основных мыслительных операций диалектического характера.

Диалектическое мышление называют творческим мышлением. Продукт творчества не только и не столько результат решенной задачи, сколько мыслительный процесс, производимый ребенком в процессе ее решения.

Г. С. Альтшуллер разработал алгоритм решения изобретательских задач (АРИЗ), который успешно осваивается и используется профессионалами. При работе с АРИЗ изобретатели испытывают трудности, связанные с проблемами снятия стереотипов мышления. Несомненно, если способы диалектического мышления осваиваются человеком в детстве, в момент формирования личности, то процесс дальнейшего обучения становится не столь сложным.

Работа с противоречиями

При решении изобретательской задачи основное место занимает работа с противоречием. При обучении детей дошкольного возраста работе с противоречием ставятся **задачи**:

- Формировать чувствительность к проблемной ситуации.
- Учить находить объект, к которому предъявляется претензия.
- Выявлять противоречивые свойства у этого объекта.

- Находить объекты, которые «требуют» наличия этих противоречивых свойств.
- Формулировать противоречие.
- Знать способы разрешения противоречий (см. приложение 10).
- Применять способы разрешения противоречий в изобретательской задаче.
- Оценивать полученные решения и выбирать лучшее для конкретной ситуации.
- Формировать умение рефлексировать.

Основным средством обучения дошкольников работе с противоречием является **система творческих заданий**.

Система творческих заданий

Под словом «задание» понимается определенное руководство к действию. В основе понятия «творческое задание» лежит одно или два мыслительных действия диалектического характера, которые необходимо произвести с объектом или его признаками.

В систему заданий входят следующие группы:

1. Творческие задания на формирование чувствительности к противоречиям.
2. Творческие задания на обучение формулировке противоречий.
3. Творческие задания по обучению способам разрешения противоречий.

Творческие задания на формирование чувствительности к противоречиям

Развитие у детей чувствительности к противоречиям необходимо начинать с заданий, построенных на обсуждении реальных объектов и явлений природы. Затем необходимо переходить к обсуждению объектов, описанных в художественной литературе.

1. «Найди противоположное слово»

Цель: учить детей находить слова – антонимы.

Основное действие: ведущий называет слово – играющие произносят антонимическую пару. Детям эти задания объявляются как игры с мячом, бубном или другими предметами.

Задания для детей 4 лет.

Воспитатель предлагает слово – прилагательное, а ребенок говорит противоположное по значению (хороший – плохой, умный – глупый, твердый – мягкий).

Предлагается слово – существительное, играющие называют противоположное (правда – ложь, Незнайка – Знайка).

Предлагается глагол с последующей заменой на противоположное значение данному действию (лечь – встать, плакать – смеяться и др.).

Задания для детей 5 лет.

Детям предлагаются вразброс разные части речи. Их задача назвать антонимическую пару и задать вопрос, на который отвечает данное слово.

ПР.: редкий – густой (отвечает на вопрос какой?); работа – отдых (что?); бежит – лежит (что делает?) и т. д.

В задания вводятся наречия. Название части речи детям можно не говорить, но указывать вопрос «Как?» (тяжело – легко, широко – узко и др.).

Ребенок (ведущий) называет слово, а педагог дает противоположное по значению. Воспитатель может «ошибиться», пусть его поправляют дети.

Задания для детей 6 лет.

Педагог просит детей назвать противоположные по значению части речи. Игра может идти как соревнование.

ПР.: команда девочек называют противоположные по значению существительные (слова, отвечающие на вопрос «что?»), а мальчики – глаголы (действия, слова с вопросом «что делают?»).

Педагог называет литературное произведение. Дети перечисляют героев с противоположными характеристиками (сказ-

ка «Золушка»: мачеха жестокая, а Золушка – добросердечная; сестры – бездельницы, а Золушка – труженица).

Рекомендации по проведению заданий

- Педагог должен иметь перед глазами словарь антонимических пар. Подбор антонимических пар осуществляется с учетом возраста детей.
- Темп заданий должен быть достаточно быстрый.
- Ведущий прекращает игру, если дети устали.

Необходимо организовать коллективный поиск антонимической пары, если ребенок не справляется самостоятельно.

Во время проведения задания педагогу необходимо ставить задачу обогащения словаря детей.

Включать творческие задания можно:

- как часть другой игры («Жмурки» – поймали – назови слова, противоположные по значению);
- в режимные процессы (умывание: мыло мокрое, а полотенце сухое);
- как часть какого-либо занятия (математика: геометрическая форма – округлая, а бывает – угловатая).

2. «Где прячутся противоположности?»

Цель: учить находить в одном объекте два противоположных свойства (значений признака) и объяснять их наличие.

Основное действие: ведущий называет объект, а играющие находят в нем противоположности и объясняют их наличие. Либо наоборот: называются противоположности и подбираются объекты, в которых они «прячутся».

Задания для детей 4 лет.

Дети получают картинки с изображением объекта. Ведущий называет антонимическую пару значений одного признака. Играющие должны их найти и объяснить.

ПР.: у детей картинки с изображением кошки, щетки, стула и др. Педагог предлагает найти противоположные свойства: мягкий – твердый.

Объяснение детей: у кошки шерсть мягкая, а коготки – твердые; у щетки низ мягкий, а верх – твердый; сиденье у стула – мягкое, а перекладины – жесткие.

Усложнение задания может быть связано с оценкой данного свойства на уровне «хорошо – плохо».

ПР.: верх у щетки твердый – это хорошо, потому что щетинки держатся, но плохо для ног – можно удариться, споткнуться. Низ у щетки мягкий – это хорошо, потому что пыль туда собирается, но плохо – быстро стирается щетина.

Задания для детей 5 лет.

Дети получают картинки с изображением объекта и самостоятельно находят противоположные значения признака с последующим объяснением. Игра проходит в виде соревнования.

ПР.: один ребенок получает картинку с изображением телевизора, а другой – с изображением ботинок. Телевизор: блестящий и тусклый, горячий и холодный, округлый и угловатый и т.д. Ботинки: мягкие и твердые, большие и маленькие, дорогие и дешевые и т.д. Возможные объяснения: включенный телевизор становится горячим, а выключенный остывает; ботинки для малыша большие и болтаются на ноге, а для папы они маленькие.

Ведущий предлагает обсудить какой-либо признак и найти противоположные значения этого признака. Затем надо назвать объекты, в которых эти противоположности присутствуют.

ПР.: ведущий называет признак «цвет», играющие называют противоположности: бесцветный – цветной, черный – белый, блестящий – тусклый и т. д. Называются объекты: плащ бывает бесцветным (прозрачным) и цветным; зебра бывает и черная и белая, нож может быть и блестящим (лезвие) и тусклым (ручка).

Задания для детей 6 лет.

Ведущий называет героя сказки, а дети объясняют его противоречивые свойства. Обязательное условие – ребенок должен вспомнить эпизоды сказки, где эти свойства проявляются.

ПР.: Красная Шапочка – серьезная и легкомысленная. Серьезная потому, что решила помочь маме, порадовать бабушку. Легкомысленная из-за того, что не подумала и рассказала волку о своих планах.

Ведущий просит играющих передавать друг другу предмет с условием, если найдено противоположные значения какого-либо признака.

ПР.: объект – книга. Первый ребенок: «Она мягкая и твердая по материалу», передается книге другому ребенку. Ответ второго: «Она светлая и темная по цвету», передается третьему: «Она полезная и бесполезная по своему делу. Пользу приносит тому, кто читает и бесполезна для того, кто не умеет читать» и т. д. Педагог, видя затруднение ребенка, просит всю группу детей помочь сформулировать противоположное значение какого-либо признака объекта.

Творческие задания на обучение детей формулировке противоречий

«Объяснялки»

Цель: учить детей объяснять наличие противоположных значений одного признака у объекта с точки зрения двух разных требований.

Основное действие: ведущий называет объект, играющие находят в нем противоположности, объясняют для кого или чего пужны разные свойства.

Задания для детей 4 лет.

Детям предлагается картинка с изображением объекта (ботинки): «Ботинки могут быть и мокрыми и сухими. Объясните когда, в каких случаях это бывает» (ботинки – внутри сухие, снаружи – мокрые). К концу года воспитатель вводит усложнение: «Объясни, для кого это свойство нужно».

ПР.: надо чтобы ботинки были сухими (для ног человека), а лужа делает их мокрыми.

Работа по обучению формулировке противоречий в этом возрасте идет на полуактивном этапе. Ведущий задает вопросы, а дети отвечают с помощью взрослого.

Задания для детей 5 лет.

Цель: учить детей обозначать словами части объектов, в которых находятся противоположности.

ПР: ведущий называет объект (дерево). Следует вопрос: «В каких частях дерева прячутся противоположности?» (листья – тонкие, ветки – толстые; кора ствола – шершавая, листья гладкие). Или: «Зонтик. Где прячется противоположность?» (тент – мягкий, а ручка – твердая; короткий, когда в сумке и длинный, когда мамы его достает, чтобы укрыться от дождя).

Усложнение задания «Объяснялка»: Воспитатель просит детей объяснить, кому или чему нужно противоположное свойство этого объекта. «Зонтик короткий – это нужно тогда, когда дождя нет, что бы в сумку поместиться. Зонтик длинный, нужно что бы от дождя укрыться».

Творческое задание «Объяснялка» проводится только с рукотворными объектами, при этом подбираются объекты с явно выраженными противоположными свойствами (раскладушка – и короткая, и длинная; уют и горячий, и холодный и т. д.).

Задания для детей 6 лет.

Творческое задание по типу «Объяснялка» проводится на активном уровне. В этом возрасте можно использовать объекты природного мира в качестве содержания заданий.

ПР: ведущий предлагает картинку с изображением объекта (дерево). Играющий самостоятельно определяет противоположные свойства (ствол упругий и гибкий) и объясняет, когда в каком случае это свойство необходимо (ствол дерева должен быть упругим, что бы не гнуться под тяжестью веток и должен быть гибким, чтобы ветер не сломал его).

Итог задания: вывод – для веток ствол должен быть упругим, а для ветра – гибким.

Творческие задания по обучению детей способам разрешения противоречий

«Решаем противоречие»

Цель: учить детей наделять объект противоположными значениями одного признака с точки зрения двух разных требований; учить пользоваться некоторыми приемами разрешения противоречий.

Задания для детей 5–7 лет.

Воспитателем объявляется соревнование между двумя командами детей. Дается задание обеим подгруппам по мотивам сказки «Девочка-умница». Необходимо помочь девочке-умнице спасти своего отца. Для этого надо выполнить задания царя: *принести и не принести* подарок.

Побеждает та команда ребят, которая даст как можно больше решений и объяснит их.

Примеры решений:

Задание: «Девочка принесла в подарок царю крышку от ларца».

Ответы детей: «Была подарена часть подарка. Это и подарок и не подарок. Можно подарить часть чего-то: обложку от книги, колпачок от ручки и т. д.».

Задание: «Девочка изо льда сделала бриллиант».

Ответы детей: «Сначала был подарок, а потом растаял. Можно что-то изо льда сделать и на огонь».

Задание: «Девочка подарила веник и ведро царю. Он закричал: не царский это подарок».

Ответы детей: «Царю это дарить не надо – это не нужная вещь для него. Можно подарить фартук для кухни или тряпку для пыли».

Задание: «Девочка принесла фотографию новой короны для царя».

Ответы детей: «Это не сам подарок, а его замена на фотографию. Можно еще слепить или нарисовать что-нибудь ценное для царя».

Задание: «Девочка принесла птицу в подарок, а она улетела».

Ответы детей: «Подарок сначала был, а потом улетел. Можно кошку подарить – она убежит, рыбку – уплывет и др.».

Задание: «Девочка принесла кусок металла и говорит – делай сам себе трон!».

Ответы детей: «Это не сделанный подарок. Царь не может делать трон сам. Можно принести нитки и сказать – свяжи себе свитер».

Задание: «Девочка принесла торт и собачку. Говорит царю: Ешь вкусный торт, царь не успел еще взять кусочек – собачка торт уже съела».

Ответы детей: «Девочка объединила торт и собачку. Подарка не получилось. Можно вкусное объединять с кошками и собачками – царю подарок не достанется».

Задание: «Девочка принесла в подарок ядовитую змею. Возьми, царь, подарок! Нет, не нужен мне такой подарок!»

Ответы детей: «Это вредный подарок. Все вредное можно подарить, царь сам откажется».

Тренинги по приемам разрешения противоречия могут осуществляться на заданиях, связанных с девочкой-умницей, которая должна «и не прийти и не приехать к царю», или «должна прийти и одетой, и раздетой к царю».

Осознание способов разрешения противоречий позволяет детям их использовать при решении творческих задач.

Педагогу необходимо помнить, что не так важно решить с детьми задачу, как привести к осознанию приемов, с помощью которых это производится.

Приемы разрешения противоречий

В работе с детьми используются следующие приемы разрешения противоречий (см. приложение 10):

1. В пространстве (противоположные значения одного признака разносятся в пространстве).

2. Во времени (сначала одно значение признака проявляется, а потом другое).
3. В подсистеме (одно значение признака в части объекта, другое – во всем объекте).
4. В смене агрегатного состояния (в одном агрегатном состоянии одно значение признака, в другом – противоположное).
5. На микроуровне (изменение структуры вещества ведет к тому, что проявляются разные значения одного признака).
6. По сравнению (противоположное значение одного признака проявляется по сравнению с другим значением).
7. Антисистема (противоречие решается тогда, когда объект начинает выполнять антифункцию, или наделяется антисвойством).
8. Объединение с другими системами (одно значение признака в системе, другое – в других объектах).
9. Замена объекта моделью (противоположное значение признака находится в модели объекта).

Рекомендации

Работа с творческими заданиями организуется с учетом следующих рекомендаций:

1. Текст заданий должен быть максимально «присвоен» детьми, то есть понят, интересен и принят для решения.
2. В процессе работы с творческим заданием воспитатель уточняет представления детей в разных областях знаний.
3. Итогом работы с заданием нужно считать не столько само решение, сколько процесс мышления при его решении.
4. По результатам работы с заданием целесообразно организовать практические занятия.

Алгоритм решения изобретательских задач

Алгоритм решения изобретательских задач успешно адаптируется к работе с дошкольниками (см. приложение 9).

Описание каждого шага включает в себя:

- пояснение;
- основную характеристику проблемной ситуации;
- сквозной пример;
- перечисление умений детей, необходимых для реализации этого этапа.

Шаг 1. Предварительное описание проблемной ситуации.

Пояснение: Представление некоторой проблемной ситуации, наблюдаемой в действительности, взятой из литературного произведения или придуманной воспитателем.

Основное средство очерчивания ее границ – вербализация данного проблемного поля (вербальная модель).

Основная характеристика проблемной ситуации:

- Неясность требований по отношению к какой-либо группе объектов.
- Недовольство возникшей ситуацией, которое не решается типовым ходом (известными аналогиями).

Сквозной пример (рассматривается для организации мышления взрослого человека):

На территории бывшего детского лагеря смерти надо поставить памятник.

Содержание задач должно соответствовать уровню развития ребенка и актуальности в познавательном плане.

Перечисление умений детей, необходимых для реализации этого этапа:

- наличие понимаемой и активной речи;
- умение устанавливать причинно – следственные связи;
- чувствительность к проблемам.

Шаг 2. Вычленение конкретной задачи из проблемной ситуации.

Пояснение: Вычленение творческой задачи конкретного содержания из проблемной ситуации.

Основная характеристика проблемной ситуации:

- Выявление основных объектов.

- Обозначение признаков объектов.
- Наличие вопроса изобретательского плана: как быть? что делать?

Сквозной пример:

Необходимо создать памятник погибшим детям.

Как должен выглядеть памятник тому, кто погиб?

Умения детей, необходимые для реализации этого этапа:

- выявление объектов;
- обозначение их признаков;
- постановка конкретного вопроса по отношению к выделенным объектам и их признакам.

Шаг 3. Построение абстрактной модели конкретной задачи.

Пояснение: Создание абстрактной модели на основе текста конкретной творческой задачи.

Основная характеристика проблемной ситуации: Наличие противоречия, то есть предъявление двух противоположных требований к признаку объекта.

Сквозной пример:

Памятник должен быть с изображением детей (потому что это памятник детям).

Памятник не должен быть с изображением детей (потому что они погибли).

Умения детей, необходимые для реализации этого этапа:

- чувствительность к противоречиям;
- умение формулировать противоречия;
- выявление объектов и их признаков.

Шаг 4. Построение абстрактной модели решения задачи.

Пояснение: Представление идеального конечного результата: сам объект решает проблему, либо объекта нет, а функции его выполняются. Привлечение принципов разрешения противоречий для достижения ИКР.

Основная характеристика проблемной ситуации:

- Идеальный конечный результат (необходимость удовлетворить оба несовместимых требования).

- Привлечение модельных аналогов (принципы разрешения противоречий или сочетания противоположностей) в достижении ИКР и разрешения противоречия.

Сквозной пример:

Само изображение детей показывает, что их нет. Изображения объемно, а надо сделать его вогнутым (прием «наоборот»).

Умения детей необходимые для реализации этого этапа:

- представление идеальных систем по отношению к определенным признакам объектов;
- поиск аналогов из жизненного опыта;
- умение использовать накопленный ранее жизненный опыт, сформулированный в виде типовых абстрактных решений;
- владение приемами разрешения противоречий.

Шаг 5. Выявление ресурсов объекта и выход на конкретное решение.

Пояснение: Выявление конкретных ресурсов объекта и выход на конкретное решение.

Основная характеристика проблемной ситуации:

В конкретном месте в конкретное время задействован конкретный ресурс объекта: конкретные признаки приобретают конкретные значения.

Сквозной пример:

- *Объекта нет, но видно, что он здесь был.*
- *Жизненный опыт – аналогия: след на песке или в глине.*
- *След от тел детей (тень или вмятина на чем-либо)*

Умения детей, необходимые для реализации этого этапа: выявление ресурсов объекта (снятие стереотипов при описании признаков и значений этих признаков у конкретного объекта в конкретной ситуации).

Шаг 6. Формулирование подзадач, которые необходимо решить для реализации предлагаемого решения.

Пояснение: Решение конкретной задачи – есть текст новой задачи.

Основная характеристика проблемной ситуации:

- Выявление основных объектов, обозначение их признаков;
- Наличие вопроса изобретательского плана (см. шаг 2).

Сквозной пример:

След чего и где может оставить ребенок, которого нет, и чтобы видно было, что он маленький и что его утрата принесла боль кому-то....

Самое тяжелое переживание по погибшим детям ложится на матерей. Как должен выглядеть памятник, который показывал бы пустоту и горе матери, лишившейся детей? В нем должны быть какие-то следы детей (следы – вмятины от частей их тел рядом с матерью или на ней самой).

Выход на контрольное решение: памятник с изображением матери в длинном платье, на котором отпечатаны фигуры детей разного возраста.

Умения детей, необходимые для реализации этого этапа:

- построение нового текста из текста решенной задачи;
- умение связывать решенную задачу с исходной проблемной ситуацией.

Шаг 7. Далее с шага 3 идет повторение.

Пояснение: Если нет приемлемого описания идеи решения, то выявляются подзадачи, идет возврат на один из шагов 1, 2, 3 в зависимости от того, насколько четко сформулирована подзадача на этих этапах.

При этом каждый раз идет накопление результатов, полученных ранее.

После каждого прохода следует этап рефлексии:

- Оценка возможностей соединения воедино накопленных промежуточных идей.
- Оценка полученных результатов синтеза.
- Формулирование новых подзадач в случае неудачно синтезированного решения.
- Оценка формулировок подзадач.

Основная характеристика проблемной ситуации:

- Синтез накопленных промежуточных решений.
- Оценка полученного решения.

Протоколы занятий по решению творческих задач с детьми дошкольного возраста

Решение творческой задачи с детьми 4 года жизни

Задача №1.

Воспитатель	Дети
<p><u>Шаг 1.</u> Один мальчик любил играть в мяч. Как можно играть в мяч? Однажды этот мальчик взял мячик на улицу. Какие беды могут случиться с мячиком при этом?</p>	<p>Можно кидать, катать, стучать... Под машину может укатиться, мальчишки плохие заберут...</p>
<p><u>Шаг 2.</u> Этот мальчик играл в мяч, и мяч упал в большую глубокую лужу. Как мальчику достать этот мяч?</p>	<p>Ответы детей могут быть разнообразны. Воспитатель стимулирует высказывания детей и критически к ним не относится.</p>
<p><u>Шаг 3.</u> Ребята, почему мальчику надо достать мяч? А может ли он это сделать? Почему нет? Мальчик должен достать мяч для чего? И не может, почему?</p>	<p>Мама поругает, если мяч останется в луже. И ему играть хочется. А не может он достать, потому что сапог нет резиновых и лужа глубокая.</p>
<p><u>Шаг 4.</u> А что, если мальчик был сообразительный и стал думать, как бы мяч сам к берегу приплыл?</p>	<p>Он сам не может. Он живой стал, как колобок и ножками раз-раз или прыгать по луже сам стал прямо к берегу.</p>
<p><u>Шаг 5.</u> И все же ребята, что может мячик и за счет чего он может плыть? А как сделать так, чтобы лужа сама «ушла» куда-нибудь?</p>	<p>Он может плавать по луже, когда на него дуют или волны ему помогают. Надо взять дощечку и в воде побулькать, чтобы волны были, мяч к другому берегу и приплывет. Надо ямочку такую длинную как коридорчик сделать, вода из лужи вытечет, мяч тогда на земле останется.</p>

Воспитатель	Дети
<p><u>Шаг 6.</u> Решил мальчик, что, наверное, волны помогут ему, но дощечки рядом не было. Что же может помочь мальчику сделать волны в луже?</p>	<p>Ответы детей...</p>

Задача №2.

Воспитатель	Дети
<p><u>Шаг 1.</u> Однажды дети вместе с воспитателем и няней оказались случайно закрыты в комнате на втором этаже детского сада. Как это могло случиться? Действительно, сломалась защёлка в дверях. Почему это плохо?</p>	<p>Сторож случайно закрыл. Замок защёкнулся, а ключ потерялся.</p> <p>Дети на улицу не могут выйти. И в музыкальный зал пойти тоже.</p>
<p><u>Шаг 2.</u> Что же делать детям и взрослым?</p>	<p>Ответы детей...</p> <p>Воспитатель стимулирует высказывания детей и критически к ним не относится.</p>
<p><u>Шаг 3.</u> Дети должны открыть дверь. Для чего? Дети не могут открыть дверь. Почему?</p>	<p>Надо идти гулять. И няне надо идти на кухню за обедом.</p> <p>Не могут открыть дверь, потому что защёлка сломалась и застряла.</p>
<p><u>Шаг 4.</u> А что, если дети были сообразительными и стали думать, как бы дверь сама открылась?</p>	<p>Она сама не может. Надо, чтобы кто-то открыл снаружи.</p>
<p><u>Шаг 5.</u> Значит, кто-то должен открыть дверь снаружи, зачем? И не может открыть? Почему? Кто это сделает?</p>	<p>Надо позвать кого-нибудь. А группа далеко, в конце коридора. Никто не слышит.</p>
<p><u>Шаг 6.</u> В детском саду никто не слышит. А где могут услышать?</p>	<p>Надо окно открыть и крикнуть тем, кто гуляет, чтобы позвали на помощь.</p>
<p><u>Шаг 7.</u> Кто расскажет, как детям быть?</p>	<p>Дети повторяют идею решения проблемы.</p>

Решение творческой задачи с детьми 5 года жизни

Задача №1

Воспитатель	Дети
<p><u>Шаг 1.</u> В одном удивительном королевстве был город зверей. Все жили хорошо и счастливо. В этом городе захотел жить жираф, но у него не было своего дома. В чем тут задача?</p>	<p>Можно построить дом. Попросить кого-нибудь построить дом. Может быть, ему дадут квартиру или он ее купит.</p>
<p><u>Шаг 2.</u> Да, действительно он захотел построить дом, но земля была у аэродрома. Какой по размеру жираф? Какой у него должен быть дом? Можно ли такой дом строить там, где снижаются самолеты? Как же построить здание жирафу при условии, что другого места для дома у него нет.</p>	<p>Жираф высокий, у него длинная шея. Дом должен быть высоким. Но высокий дом нельзя строить около аэропорта, потому что может быть авария.</p>
<p><u>Шаг 3.</u> Итак, дом должен быть высоким для кого? И дом должен быть низким. Для чего? Кто мне скажет – где противоречие?</p>	<p>Должен быть высоким для жирафа. Должен быть низким для того, чтобы не было аварий самолетов. Дом должен быть и высоким, и низким.</p>
<p><u>Шаг 4.</u> А что, если представить, что дом удобный и жирафу по высоте и самолетам он не мешает приземляться.</p>	<p>Дом и такой, и – другой. Или то такой, то – другой. А может быть кусочек дома высокий и кусочек низкий. Дом на бок положить.</p>
<p><u>Шаг 5.</u> А какие могут быть ресурсы места, на котором жираф строит дом? Земля бывает ровная (с ямками).</p>	<p>Надо поставить дом в ямку. Он будет высокий для жирафа и низкий для самолетов.</p>
<p><u>Шаг 6.</u> Построил дом жираф, но что-то проблемы у него появились. Какие, как вы думаете?</p>	<p>Ответы детей: Как ему в такой дом спускаться? А окошки ему куда делать, они же в землю смотреть будут?</p>

Воспитатель	Дети
<p><u>Шаг 7.</u> Какую задачу мы решали с вами, ребята? Как мы ее решали? И что за проблемы были после ее решения? А зачем нам учиться решать задачи?</p>	<p>Ответы детей...</p>

Задача №2

Воспитатель	Дети
<p><u>Шаг 1.</u> Жил-был один кот. И решил он завести себе железные зубы, чтоб мышей ловить. А где их взять? Спросил кот совета у Бабы Яги. Та ему и говорит: Я дам тебе железные зубы, а ты отдай мне взамен то, что первое ими поймаешь. Кот и согласился. Отправился в темный чулан на охоту, ни одной мыши не поймал, и случайно в темноте ухватил себя зубами за хвост. Пришлось отдать его Бабе Яге. И стал кот куцым. В чем тут задача?</p>	<p>Кот теперь без хвоста. Ему плохо. Хочет хвостик вернуть.</p>
<p><u>Шаг 2.</u> Да, худо коту без хвоста. Кто должен хвост отдать? Хочет ли Баба Яга сама вернуть его коту?</p>	<p>Баба Яга жадная, она сама хвост не отдаст.</p>
<p><u>Шаг 3.</u> Итак, Баба Яга должна вернуть хвост коту, чтобы ему было удобно, как раньше. И не должна возвращать, потому что она его выиграла по уговору. Кто мне повторит противоречие?</p>	<p>Ответы детей...</p>
<p><u>Шаг 4.</u> Как же быть? Надо, чтобы Баба Яга САМА (что сделала?). Что для этого надо?</p>	<p>Захотела хвост отдать. Надо, чтобы кот предложил что-то взамен.</p>

Воспитатель	Дети
<p><u>Шаг 5.</u> У кота нет больше ничего. Он умеет что-то делать? Что полезного умеет делать кот, чтобы Бабе Яге это понадобилось?</p>	<p>Он умеет ловить мышей. Надо, чтобы у Бабы Яги завелись мыши, а кот их поймает в обмен на хвост.</p>
<p><u>Шаг 6.</u> Обрадовался кот, что вы помогли ему придумать выход. Да вот незадача – как сделать, чтобы мыши у Бабы Яги завелись? Кот не может их позвать – мыши кота боятся и убегают. Новая задача – как быть? Нужно, чтобы кто САМИ сделали что? Как их приманить?</p>	<p>Надо их туда позвать. Чтобы мыши сами прибежали к Бабе Яге в дом. Зёрнышек посыпать или сыру положить.</p>
<p><u>Шаг 7.</u> Кто нам расскажет, что придумал кот? Какую задачу мы решали с вами? Как мы ее решали? И что за проблемы были после ее решения? А зачем нам учиться решать задачи?</p>	<p>Ответы детей...</p>

Решение творческой задачи с детьми 6 года жизни

Задача №1.

Воспитатель	Дети
<p><u>Шаг 1.</u> Два рыбака вышли на небольшой яхте в море, чтобы наловить рыбы. Какие проблемы могут у них возникнуть из-за этого? Но случилось так, что они увидели огромную стаю рыб. Какая проблема возникла?</p>	<p>Могут не найти рыбы. Попасть в шторм. Сеть порваться и т. д. Как сделать так, чтобы всю эту рыбу поймать?</p>
<p><u>Шаг 2.</u> Рыбы поймать надо много, но яхта маленькая. Как быть? Что делать?</p>	<p>Поймать только немного рыбы.</p>

Воспитатель	Дети
<p><u>Шаг 3.</u> Рыбаки должны поймать много рыбы. Зачем? Как вы думаете? И не должны поймать много, почему?</p>	<p>Чтобы ее продать и что-нибудь купить или консервы из рыбы сделать. Они не должны ловить много, потому что на маленькой яхте вся рыба не поместится.</p>
<p><u>Шаг 4.</u> А как сделать так, чтобы рыба сама вся наловилась и на яхту ее помещать не надо было?</p>	<p>Пусть рыба сама к берегу приплывет.</p>
<p><u>Шаг 5.</u> А какие ресурсы есть у рыбы, для того чтобы она сама поплыла к берегу?</p>	<p>Надо ее поманить кормом за яхтой, или лучше сеть забросить и тащить за яхтой вместе с рыбой.</p>
<p><u>Шаг 6.</u> Замечательно, рыба в сети по воде за яхтой приплывет к берегу. Но вот беда, сеть рыбаки забыли на берегу.</p>	<p>Тогда надо сеть из паруса сделать, дырочки прорезать, а яхта на моторе поплывет.</p>
<p><u>Шаг 7.</u> Какую задачу мы решали с вами, ребята? Как мы ее решали? И что за проблемы были после ее решения? А зачем нам учиться решать задачи?</p>	<p>Ответы детей...</p>

Задача №2

Воспитатель	Дети
<p><u>Шаг 1.</u> Один дед очень любил мёд. А разводиться пчёл тогда не умели. Облюбовал он себе дупло в лесу, где дикие пчёлы улей устроили, да стал оттуда мёд добывать. Приходит однажды к своему дереву, а там – полный разгром. Медведь на улей набрёл, да всё и разорил. Выбрал себе дед другое дупло, да и туда вскоре медведь явился. Сел тогда дед и задумался: «Как же ему быть?». О чём же задумался дед?</p>	<p>Дед мёду хотел, а медведь улей разоряет. Он подумал, как медведя убить. Не убить, а прогнать. Дед задумался, как медведя отвадить. А ещё думал, что если медведь улей разорит, так где же он теперь мёд брать будет?!</p>

Воспитатель	Дети
<p><u>Шаг 2.</u> Что же делать деду? Обязательно ли нужно уничтожить медведя? Чего на самом деле дед хочет?</p>	<p>Надо взять ружьё и застрелить медведя. Капкан поставить, поймать. Мёду хочет, чтобы медведь не разорял.</p>
<p><u>Шаг 3.</u> Кто вообще в нашей задаче есть? А кто спрашивает: «Как же быть? Что делать?» Значит, кто задачу решать должен?</p>	<p>Дед и медведь. И ещё пчёлы Дед спрашивает. Дед.</p>
<p><u>Шаг 4.</u> Кто или что деду мешает мёд добывать? А медведь, это что за объект? К какому классу он относится? Какие у него свойства? А чего не любит медведь, что ему не нравится, что неприятно?</p>	<p>Медведь мешает, он улей разоряет. Медведь из класса зверей, диких зверей. Он слов не понимает. Медведь страшный и сильный, он деда может побороть. Медведь очень любит мёд. Он не любит, когда пчёлы кусают. Когда собаки лают – боится. Ещё боится, когда на него идут с ружьём. Если бьют, тоже неприятно.</p>
<p><u>Шаг 5.</u> Давайте позовём на помощь волшебника «Сам Самыча». Он сделает так, чтобы всё произошло само собой, чтобы медведь сам... (что сделал?) Давайте подумаем: Медведь сам просто так уйдёт? А мёду расхочет? Что остаётся?</p>	<p>Чтобы медведь сам ушёл. Чтобы мёду расхотел. Чтобы сам чего-то испугался или сам себе больно сделал. Нет. Не расхочет, он же за мёдом пришёл. Чтобы испугался или сделал себе больно.</p>
<p><u>Шаг 6.</u> Что мы выберем, какой способ? Чем же медведь может сделать себе больно? Будет он специально это делать?</p>	<p>Чтобы больно сделал, а то вдруг он ничего не боится... Лапами. Палкой. Специально не будет, надо, чтобы он случайно побился. Может головой о ветку?</p>

Воспитатель	Дети
<p>Может дед что-то такое подстроить?</p> <p>Если дед станет ветки подпиливать, это хорошее решение, или не очень? А если подстроит так, чтобы палка САМА (что сделала?)</p> <p>Но если палка просто лежать будет на ветках, как сделать так, чтобы она мимо не пролетела? Не упала случайно? Вот так дед и решил: надо привязать к верхушке дерева дубину на длинной верёвке. Да так, чтобы она чуть ниже улья спускалась. Медведю дубина помешает, и он попытается её оттолкнуть. А дубина-то назад прилетит, да снова медведя ударит. Вот он сам себя и побьет. И уйдёт. Это хорошее решение, или не очень?</p> <p>Обрадовался дед, что придумал, как медведя от дупла с мёдом отваживать. Да вот тут новая проблема: медведь большой, значит и дубина нужна какая? Тоже большая. Огромная. Где же ему такую дубину раздобыть? Что из того, что есть в лесу, деду службу сослужить может?</p> <p>Хорошо ли будет, если дед срубит живое, здоровое дерево?</p>	<p>А может он полезет на дерево, ветка треснет, и он упадёт. Или лапу прищемит, как в той сказке, что мы читали про вершки и корешки.</p> <p>Да, может ветку подпилить. А может палку на дерево положить, и она на медведя упадёт, когда он полезет. Не очень, дерево пострадает.</p> <p>Сама медведя ударила. И медведь живой останется, и от дерева уйдёт. И мёд есть не станет. И дерево не пострадает. Может привязать? Тогда не упадёт?</p> <p>Медведю больно, конечно, будет. Зато не надо его уничтожать. И медведь цел останется, и мёд.</p> <p>Можно ветку толстую сломать, или отпилить. Или даже целое дерево повалить. Повалить дерево, и ветки обрубить. А ствол – как дубина будет.</p> <p>Нет, это плохо. Дерево тоже жить хочет. Нельзя дерево рубить.</p>

Воспитатель	Дети
<p>Что же выходит: дерево надо повалить, чтобы с медведем справиться. И дерево нельзя повалить, чтобы его не погубить. Как же быть?</p> <p>Снова позовём волшебника Сам Самыча. Что он сделает чтобы дерево САМО...?</p> <p>На том дед и порешил. Нашёл в валежнике деревце, ураганом поваленное. И сделал из него отличное приспособление медведя отгонять. Но вскоре у деда новые проблемы появились. Как вы думаете, что теперь деда не устраивает с дикими пчёлами?</p>	<p>Чтобы оно само повалилось.</p> <p>А мы с папой в лес на лыжах ходили, и видели дерево поваленное от ветра. Пусть дед поищет, в лесу часто поваленные деревья валяются.</p> <p>Пчёлы кусаются, когда дед мёд берёт. Высоко лазить на дерево. Далеко ходить в лес, вот если бы дома такой улей был...</p>
<p><u>Шаг 7.</u></p> <p>Какую задачу мы решали с вами? Как мы ее решали? И что за проблемы были после ее решения? А зачем нам учиться решать задачи?</p>	<p>Ответы детей...</p>

Игры и творческие задания по обучению детей работе с противоречиями

Название игры, цель	Содержание, методические рекомендации
<p>«Маятник»</p> <p>Учить выделять противоречивые свойства объекта.</p>	<p>Дети перечисляют положительные и отрицательные свойства выбранного объекта.</p> <p><u>Усложнение:</u> определяются противоположные свойства у объекта, к которому дети относятся неоднозначно.</p> <p>Проводится со среднего возраста</p>
<p>«Пинг-понг»</p> <p>Упражнять в подборе слов – антонимов.</p>	<p>Ребенок называет слово, а педагог дает противоположное по значению. Воспитатель может «ошибиться», ребенок должен его поправить.</p> <p>Проводится во всех возрастных группах.</p>

Название игры, цель	Содержание, методические рекомендации
<p>«Перевертыш» Учить детей объяснять любое событие с точки зрения «хорошо – плохо».</p>	<p>Ведущий называет какое-либо событие и спрашивает у первого ребенка, почему это хорошо для него. Ответ этого ребенка рассматривается с противоположной точки зрения вторым ребенком. Ответ второго ребенка объясняется третьим ребенком с противоположной точки зрения.</p> <p><i>ПР: мама купила новые ботинки.</i> <i>Ответ первого ребенка: «Это хорошо, потому что у меня не намокнут ноги».</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>У тебя не намокнут ноги, это плохо. Почему?</i> <p><i>Ответ второго ребенка: «Потому что придется идти к зубному врачу».</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>К зубному врачу идти хорошо. Почему?</i> <p><i>Ответ третьего ребенка: «Потому что мне вылечат зуб, и он не будет болеть».</i></p>
<p>«Кто (что) это может быть?» Учить детей находить объекты с парой противоположных свойств.</p>	<p>Воспитатель задает два значения одного признака (что может быть сухим и мокрым). Дети перечисляют объекты, обладающие парой противоположных свойств (ботинки внутри сухие, а снаружи мокрые).</p> <p>Проводится со среднего возраста.</p>
<p>«Помирим гномов» Учить объяснять наличие противоположных значений одного признака, используя приемы разрешения противоречий.</p>	<p>Воспитатель предлагает детям помочь гномам решить их спор: когда предмет обладает противоположными свойствами (бывает и большим, и маленьким одновременно).</p> <p>Проводится со среднего возраста на объектах рукотворного мира. В старшем возрасте рассматривается противоречивость свойств любых объектов.</p>
<p>«Один – хорошо, много – плохо» Учить детей объяснять, когда количество объекта может изменить его качество.</p>	<p>Воспитатель спрашивает у детей, кто живет у них дома. Дети называют (кто-то кошку, кто-то собаку). Идет обсуждение, что хорошего и плохого в этих объектах.</p> <p>Педагог просит представить, что завтра у этого ребенка появится дома сто кошек. В этом, оказывается, больше плохого.</p> <p>Устанавливается зависимость «количества – качества» объекта от площади, на которой этот объект находится.</p> <p>Проводится со среднего возраста.</p>

Название игры, цель	Содержание, методические рекомендации
	<u>Усложнение:</u> воспитатель предлагает игру «Один – плохо, а много – хорошо» (одна кошка на весь мир – это плохо).
<p>«Что имеем – не храним, потерявши – плачем» Упражнять детей в понимании взаимосвязи между категориями «много – мало», «цена – стоимость».</p>	<p>Детям предлагается обсудить пословицу: «Что имеем – не храним, потерявши – плачем». Рассматриваются жизненные ситуации, при которых люди халатно относятся к объектам и к чему это может привести.</p> <p>Проводится в старшем дошкольном возрасте как часть занятия на нравственно-этические темы.</p>
<p>«Что произойдет?» Учить детей формулировать причины и выводить следствие</p>	<p>Дети делятся на две команды. Одна команда придумывает необычный вопрос (например: «Что произойдет, если дождь будет лить, не переставая?») Дети другой команды должны дать оригинальный ответ. Команда, задающая вопрос, может дать собственный ответ.</p> <p><u>Вводится правило:</u> задавать вопросы на определенную тему (например, из мира природы или мира сказки и т. д.).</p> <p>Проводится со старшего возраста.</p>
<p>«Робинзон Крузо» Учить детей выявлять ресурсы объекта. Придумывать способы использования ресурсов в проблемных ситуациях.</p>	<p>Детям предлагается найти выход из предложенной воспитателем ситуации: на необитаемом острове. Используя ресурсы какого-либо ненужного объекта (сломанные карандаши или запчасти от велосипеда), необходимо придумать, как построить жилище на острове, добыть пищу, воду и т. д.</p> <p>Проводится со среднего возраста.</p>
<p>«Аукцион» Учить выделять дополнительные ресурсы объекта.</p>	<p>На «аукцион» выставляются разнообразные предметы. Дети по очереди называют все ресурсы их использования. Побеждает тот, кто последним назовет возможный способ применения какого-либо объекта.</p> <p>Проводится со среднего возраста.</p>
<p>«Кто (что) делает наоборот?» Учить подбирать объекты, противоположные по назначению.</p>	<p>Ведущий называет объект. Игроки определяют, для чего он нужен (функцию). Ведущий предлагает назвать функцию наоборот и подобрать объекты, которые ее могут выполнять (пылесос: собирает, всасывает; наоборот – распыляет, раскидывает – фонтан или распылитель).</p> <p>Проводится со среднего возраста.</p>

Название игры, цель	Содержание, методические рекомендации
<p>«Скажи, почему объект должен быть таким и другим?»</p> <p>Обучать детей формулированию противоречий.</p>	<p>Ведущий выбирает объект, к которому предъявляется претензия (мост низкий – высокий). Детям предлагается сформулировать противоречие, вызванное данным качеством (мост должен быть низким, чтобы удобно было ходить пешеходам, и мост должен быть высоким, потому что под ним проходят корабли). Далее высказываются предложения по конструированию объекта, в котором сочетаются противоположности.</p> <p>Проводится со старшего возраста.</p>
<p>«Найди выход»</p> <p>Учить детей выбирать способ решения противоречий.</p>	<p>Ведущий предлагает разрешить проблемную ситуацию, взятую из художественной литературы. Дети обсуждают способы разрешения противоречий на основе предложенных воспитателем вариантов и выбирают наиболее подходящий, мотивируя свой выбор.</p> <p>Проводится со среднего возраста.</p>
<p>«Учимся у сказки»</p> <p>Учить формулировать противоречия, разрешать их, сопоставлять с предложенными приемами.</p>	<p>Ведущий читает отрывок из литературного текста, содержащий проблемную ситуацию. Дети в совместном обсуждении формулируют противоречие, находят его решения. Затем произведение дочитывается до конца. Дети анализируют решения, предложенные автором, определяют приемы, с помощью которых было решено противоречие в сказке или рассказе.</p> <p>Проводится со среднего возраста.</p>

РАЗДЕЛ 3.

МЕТОДЫ ФОРМИРОВАНИЯ НАВЫКОВ РЕЧЕВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ

Пояснительная записка

Одним из основных показателей уровня развития умственных способностей ребенка можно считать богатство его речи. Взрослым важно поддержать и обеспечить развитие умственных и речевых способностей дошкольников.

Основные направления речевой работы с дошкольниками в рамках описываемого подхода, изложены в следующих главах:

- **Глава 9** «Обучение детей созданию образных характеристик объектов» содержит технологические цепочки мыслительных действий, позволяющие достаточно гарантированно научить детей 3–7 лет составлению сравнений, загадок и метафор.
- **Глава 10** «Составление дошкольниками рифмованных текстов». Педагогическое воздействие для решения этой задачи организовано как последовательность творческих заданий. Данная технология развивает у детей способность к созданию рифмованных текстов.
- **Глава 11** «Методика обучения дошкольников работе с серией картинок» содержит методику обучения детей дошкольного возраста работе с серией картинок, что позволяет детям освоить логические операции.
- В **главе 12** «Обучение детей составлению творческих рассказов по картине» представлена система игровых заданий, в результате которых практически каждый ребенок может составить несколько творческих рассказов по картине.
- **Глава 13** «Обучение дошкольников составлению текстов сказочного содержания» содержит алгоритмы организации умственной деятельности детей по развитию у них способностей составлять сказки различных типов.

Глава 9.

Обучение детей созданию образных характеристик объектов

Обучение детей **выразительности речи** – одна из проблем дошкольного воспитания. Под выразительностью понимается не только эмоциональная окрашенность звучания, достигающаяся междометиями, силой, тембром голоса, но и образность речи.

Ребенок достаточно быстро может научиться использовать такие части речи, как существительное, глагол, наречие, но прилагательные не часто используются детьми. А ведь именно они помогают значительно глубже воспринимать и отражать окружающий мир.

Для того чтобы побуждать ребенка использовать образные слова и выражения в речи, необходимо поставить задачу, связанную с его творческой речевой деятельностью. Такая деятельность будет успешна при условии, если ребенок поймет, как, каким образом он может САМ строить «красивые» слова и выражения. Только тогда он получит удовольствие от этой деятельности.

Разработанные нами алгоритмы по созданию образных характеристик достаточно легко усваиваются дошкольниками и дают возможность значительно повысить уровень выразительности их речи.

Работа по обучению детей образной речи должна начинаться с обучения детей созданию сравнений (первый этап). Затем отрабатывается умение детей составлять разнообразные загадки (второй этап). На заключительном этапе дети 6–7 лет вполне справляются с составлением метафор (третий этап).

Технология обучения детей составлению сравнений

Обучение детей дошкольного возраста составлению сравнений необходимо начинать с трехлетнего возраста. Упражнения про-

водятся не только на занятиях по развитию речи, но и в свободное время.

Модель составления сравнений:

- воспитатель называет какой-либо объект;
- выделяет и обозначает вместе с детьми его признак;
- определяет вместе с детьми значение этого признака;
- сравнивает вместе с детьми данное значение со значением признака в других объектах;
- произносятся несколько вариантов получившихся сравнений;
- выбирается самый удачный вариант.

ПР.:

- *цыпленок (объект 1);*
- *по цвету (признак);*
- *желтый (значение признака);*
- *такой же желтый (значение признака) по цвету (признак), как солнце (другой объект), как только что распустившийся одуванчик (другой объект), как лимончик (другой объект);*
- *получившиеся сравнения:*
 - 1 вариант: *«цыпленок по цвету желтый как солнышко»;*
 - 2 вариант: *«цыпленок по цвету желтый, как только что распустившийся одуванчик»;*
 - 3 вариант: *«цыпленок по цвету желтый как лимончик».*
- *самым удачным, по всей вероятности, будет второй вариант сравнения.*

В младшем дошкольном возрасте отрабатывается модель составления сравнений по признаку цвета, формы, вкуса, звука, температуры и др.

На первый взгляд фраза, произнесенная воспитателем, кажется громоздкой и несколько нелепой, но именно повторы такого длинного сочетания позволяют детям понять, что признак – это понятие более общее, чем значение данного признака.

ПР.: *«Мячик по форме круглый, такой же круглый по форме, как яблоко».*

Далее воспитатель предлагает детям найти объекты с данным значением признака (круглое по форме – солнце, колесо, тарелка).

До четырехлетнего возраста воспитатель побуждает детей к составлению сравнений по заданным признакам. Находясь на прогулке, педагог предлагает детям по температуре сравнить прохладный ветер с какими-либо другими объектами. Взрослый помогает ребенку составить фразы типа: «Ветер на улице по температуре такой же прохладный, как воздух в холодильнике» или «Ветерок по температуре такой же теплый, как мамины руки».

На пятом году жизни тренировки усложняются:

- в составляемой фразе не произносится признак, а оставляется только его значение (одуванчики желтые, как цыпленка);
- в сравнениях усиливается характеристика, второго объекта (подушка мягкая, такая же, как только что выпавший снег).

В этом возрасте детям дается больше самостоятельности при составлении сравнений, поощряется инициатива в выборе признака, подлежащего сравнению.

В возрасте 5,5 лет дети учатся самостоятельно делать сравнения по заданному воспитателем признаку. Воспитатель указывает на объект (например, дерево) и просит сделать сравнения с другими объектами (цвету, форме, действию и т. д.). При этом ребенок сам выбирает какие-либо значения данного признака.

Пр.: осеннее дерево по цвету золотистое, как монетки (воспитатель задал признак цвета, а его значение – золотистое – выбрано ребенком).

Технология обучения детей составлению загадок

Традиционно в дошкольном детстве работа с загадками основывается на их отгадывании. Причем, методика не дает кон-

кретных рекомендаций, как учить детей отгадывать загаданные объекты.

Наблюдения за детьми показывают, что отгадывание происходит у самых сообразительных дошкольников как бы само собой или путем перебора вариантов. При этом большая часть детей группы являются пассивными наблюдателями. Воспитатель выступает в роли эксперта. Верный ответ одаренного ребенка на конкретную загадку очень быстро запоминается другими детьми. Если педагог через некоторое время задает ту же самую загадку, то большая часть детей группы просто вспоминает ответ. Объяснить почему такое описание объекта соответствует данному объекту, как правило, не могут.

Значительно эффективнее развиваются умственные и речевые способности ребенка при составлении им собственных загадок, чем при простом отгадывании кем-то уже составленных.

А. А. Нестеренко разработаны модели составления загадок для детей школьного возраста. В адаптированном варианте данная технология позволяет научить составлять загадки и дошкольников. В процессе составления загадок у ребенка формируются основные мыслительные операции, он получает радость от собственного речевого творчества.

Обучение детей составлению загадок начинается с 3,5 лет. В практике работы с детьми дошкольного возраста используются три основных модели составления загадок.

Обучение должно идти следующим образом: воспитатель вывешивает одну из табличек с изображением модели составления загадки и предлагает детям составить загадку про какой-либо объект.

Модель 1

Какой?	Что бывает таким же?

Для составления загадки выбран объект (*самовар*). Далее детьми даются образные характеристики по заданным воспитателем признакам.

– *Какой самовар по цвету? – Блестящий.*

Воспитатель записывает это слово в первой строчке левой части таблицы.

– *Какой самовар по действиям? – Шипящий* (заполняется вторая строчка левой части таблицы).

– *Какой он по форме? – Круглый* (заполняется третья строчка левой части таблицы).

Воспитатель просит детей дать сравнения по перечисленным значениям признаков и заполнить правые строчки таблицы:

Какой?	Что бывает таким же?
Блестящий	Монета
Шипящий	Вулкан
Круглый	Арбуз

Далее детей просят дать образные характеристики объектам, выбранным для сравнения (правая часть таблицы).

ПР.: *блестящий – монета, но не простая, а начищенная монета.*

Табличка может выглядеть следующим образом:

Какой?	Что бывает таким же?
Блестящий	Начищенная монета
Шипящий	Проснувшийся вулкан
Круглый	Спелый арбуз

После заполнения таблички воспитатель предлагает прочитать загадку, вставляя между строчками правого и левого столбцов связки «как» или «но не».

Чтение загадки может происходить коллективно всей группой детей или каким-либо одним ребенком. Сложенный текст неоднократно повторяется всеми детьми.

Загадка про самовар: *«Блестящий, как начищенная монета; шипящий, как проснувшийся вулкан; круглый, но не спелый арбуз».*

Рекомендации: целесообразно значение признака в левой части таблицы обозначать словом с четко выделенной первой буквой, а в правой части допустима зарисовка объекта. Это позволяет тренировать детскую память: ребенок, не умея читать, запоминает первые буквы и воспроизводит слово в целом.

После освоения модели: **«Какой – Что бывает таким же»** на активном уровне, необходимо познакомить детей с особенностями образных сравнений. Загадки можно составить на основе «занижения» свойств объектов (самовар тусклый, как начищенные ботинки) или их «завышения» (самовар блестящий, как начищенная монета).

Модель 2

Методика работы с моделью 2 аналогична работе с первой моделью.

Перед детьми вывешивается таблица, которая постепенно заполняется (сначала в левой, а потом в правой части).

Что делает?	Что (кто) делает так же?

Протокол составления загадки про ежика с детьми 5 лет.

Что делает ежик? – Пыхтит, собирает, семенит.

Пыхтит как кто или что?

Пыхтит как новенький паровозик (сравнение на завышение).

Пыхтит как старый чайник (сравнение на занижение).

Собирает как хорошая хозяйка (сравнение на завышение).

Собирает как жадина (сравнение на занижение).

Семенит, как ребенок, который учится ходить (сравнение на завышение).

Семенит как старый дедушка (сравнение на занижение).

Далее воспитатель предлагает составить загадку в целом, используя связки «как», «но не».

ПР.: Составление загадки про ежика с приемом «завышение»: «Пыхтит, как новенький паровозик; собирает, как хорошая хозяйка; семенит, но не ребенок, который учится ходить».

ПР.: Составление загадки про ежика с приемом «занижение»: «Пыхтит, но не сломанный чайник; собирает, но не жадина; семенит, как старый гном».

Модель 3

Особенностью освоения этой модели является то, что ребенок, сравнивая один объект с каким-либо другим объектом, находит между ними общее и различное.

На что похоже?	Чем отличается?

Протокол составления загадки про гриб:

На что похож гриб? – На мужичка.

А чем отличается от мужичка? – У гриба нет бороды.

Еще на что похож? – На дом, но без окон.

А еще? – На зонтик, но у зонтика тоненькая ручка.

Загадка про гриб: «Похож на мужичка, но без бороды; похож на дом, но без окон; как зонтик, но на толстой ножке».

Технология обучения детей составлению метафор

Как известно, метафора – это перенесение свойств одного предмета (явления) на другой на основании признака, общего для обоих сопоставляемых объектов.

В традиционной педагогике работа с метафорой сводится к общим рекомендациям типа «побуждать детей делать сложные сравнения», «учить детей раскрывать смысл метафор» и т. д. При таком подходе нельзя гарантировать, что дети будут составлять фразы метафорического плана в описательных рассказах, а, тем более, в реальной жизни.

Мыслительные операции, которые позволяют составить метафору, вполне усваиваются одаренными детьми уже в 4–5 лет. Основная цель педагога: создание условий для усвоения детьми алгоритма составления метафор. Если ребенок усвоил модель составления метафоры, то он вполне может самостоятельно создавать фразу метафорического плана.

Сначала целесообразно использовать наиболее простой алгоритм составления метафоры.

- Берется объект 1 (например, радуга). Про него и будет составлена метафора. У него выявляется специфическое свойство (например, разноцветная).
- Выбирается объект 2 с таким же свойством (например, цветочная поляна).
- Определяется место расположения объекта 1 (например, небо после дождя).
- Для метафорической фразы необходимо взять объект 2 и указать место расположения объекта 1 (поляна – небо после дождя).

Далее надо составить предложение с этими словами (например: *«После летнего дождя расцвела небесная полянка»*).

В контекст предложения желательно вставлять слова, усиливающие метафору.

Протокол занятия с детьми

Детям предлагается взглянуть на картину зимнего пейзажа, где на заснеженных елях сидят снегири.

Задача: составить метафору о снегире на зимнем дереве.

Работу с детьми следует организовывать в форме обсуждения. В качестве пособия может быть использован лист бумаги, на котором воспитатель обозначает последовательность мыслительных операций.

Что за птицы изображены на заснеженных елях?

– *Снегири* (воспитатель на листе бумаги пишет букву «С» и ставит стрелку вправо).

А какие они по признакам цвета, рельефа, формы, части...?

– *Они круглые, пушистые, у них красные грудки...* (воспитатель уточняет – «красногрудые», ставит букву «К» на листе бумаги).

А что еще бывает с такими красными бочками или красной грудкой?

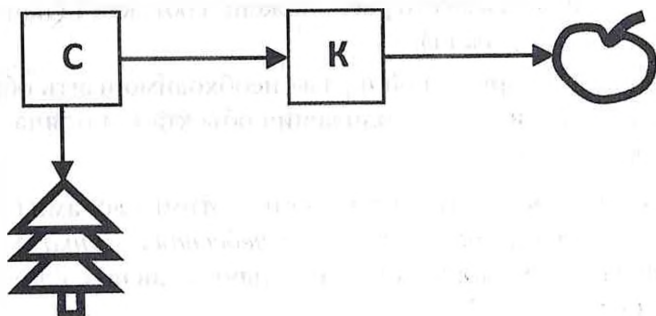
– *Вишня, яблоки...* (воспитатель ставит стрелку вправо от буквы «К» и рисует яблоко).

Так что можно сказать про снегирей, какие они?

– *Снегири красногрудые, как яблоки.*

А где снегири находятся?

– *На заснеженных елках* (воспитатель ставит стрелочку вниз от буквы «С» и рисует схематично ель).



Давайте теперь объединим эти два слова (воспитатель обводит круговым движением руки изображения «яблока» и «ели»).

Признесите эти два слова вместе, не забывая, что все это происходит зимой!

– Яблоки заснеженных елей.

Кто хочет составить предложение с этими словами?

«В зимнем лесу появились яблоки на заснеженных елях. Яблоки зимнего леса радовали глаз лыжников.»

Примеры последовательности составления метафор детьми

Метафора про дождь. *Дождь капает, как слезы (сравнение с объектом). Дождь идет из туч (находится место расположения объекта).*

Слова для метафорической фразы: «слезы туч».

Метафорические фразы: «Осенью тучи часто льют свои слезы», «Слезы туч были очень грустными и холодными».

Метафора про закат. *Закат пылает как костер (сравнение с объектом). Закат находится на вечернем небе (место расположения объекта).*

Словосочетание: «костер вечернего неба».

Метафорическая фраза: «За лесом пылал костер вечернего неба».

Процесс обучения будет успешным, если воспитатель после составления фраз возвращается к модели и просит детей проговорить правила их составления.

Не обязательно называть детям термин «метафора». Скорее всего, для детей это будут загадочные фразы или посланцы Королевы Красивой Речи.

Для успешного развития выразительности речи у детей педагогам рекомендуется проводить с ними игры и творческие задания.

Игры и творческие задания для развития выразительности речи

Название игры, цель	Методические рекомендации
<p>«Цепочка» Учить детей выделять признаки объектов.</p>	<p>Ведущий показывает ребенку картинку с изображением объекта, он называет его. Затем картинка передается другому ребенку. Он должен назвать один из признаков объекта и передать картинку следующему. Нужно назвать как можно больше признаков и не повториться. Рекомендуется с младшего возраста.</p>
<p>«Угадай по описанию» Учить детей по описанию определять объект.</p>	<p>Ведущий показывает картинку с изображенным объектом только одному из детей. Ребенок описывает объект (не называя его) так, чтобы остальные играющие догадались, о чем идет речь. <u>Правило:</u> ведущий описывает объект, следуя от общего к частному.</p>
<p>«Выбери признак, который есть у других объектов» Учить детей выделять характерные и специфические значения признаков объекта.</p>	<p>Ведущий называет объект. Играющие называют значения признаков этого объекта. Из перечисленного ряда выбирают одно характерное и одно специфическое значение (очки круглые, солнечные). Рекомендуется со среднего возраста.</p>
<p>«Я назову признак, а вы перечислите его значения» Учить детей подбирать разные значения одному признаку.</p>	<p>Ведущий называет какой-либо признак (цвет). Дети должны назвать как можно больше значений этого признака (цвет бывает черный, радужный и т. д.). В старшем дошкольном возрасте воспитатель называет какое-либо значение признака, а дети угадывают признак (светящийся – светящимся бывает цвет; холодным бывает температура вещества). Проводится со среднего возраста с последующим усложнением.</p>
<p>«Что (кто) делает так же?» Учить детей выявлять признаки объекта (функция, части).</p>	<p>Ведущий называет объект. Дети выделяют его действия. Предлагается перечислить объекты, у которых названное действие ярко выражено. <i>ПР.: Воробей что делает? Прыгает, как кузнечик, суетится, как мышь.</i></p>

Название игры, цель	Методические рекомендации
Учить составлять загадки по моделям «Как..., но не...», «Какой... – что такое же у другого объекта», «Что делает так же?»	<i>Из предложенных вариантов составляется текст загадки: «Прыгает, но не кузнечик, суетится, но не мышка».</i> Проводится со среднего возраста.

Глава 10.

Составление дошкольниками рифмованных текстов

Работа с такой формой монологического текста, как стихотворение, благоприятствует развитию способности чувствовать художественную выразительность слова. При восприятии стихотворных текстов детьми закладывается основа для формирования любви к родному языку, его точности, меткости, образности.

Без словесной игры, которая содержится в рифмованных текстах, ребенок не сможет овладеть богатством родного языка. Ведь рифмованный текст помогает выразить не только мысли, но и чувства, переживания человека.

Исследователями детской речи, установлено, что дети 3–5 лет имеют естественную потребность в стихосложении (стихотворчестве). Веселое, смешное, утрашающее или дразнящее стихотворение – это словесная «игрушка» ребенка. И в то же время детская поэзия – это свой особый, свойственный только детям, взгляд на мир, запечатленный в слове. В практике дошкольного образования пробуют учить детей составлять стихотворные тексты. Но, к сожалению, в настоящее время нет сложившейся методики этой работы.

Мы предлагаем для развития словесного творчества одаренных детей использовать лимерик. Лимерик – короткое стихотворение, состоящее, как правило, из пяти строк, написанное в жанре нонсенса (узаконенной нелепицы). Такие рифмованные тексты начали сочинять в Ирландском городе Лимерик. Непревзойденным мастером этого жанра можно считать поэта и художника Эдварда Лира (1812–1888).

Характеристика текста лимерика:

1. Как правило, это стихотворение из пяти строчек, которые рифмуются следующим образом.
 - Первые две строчки рифмуются между собой.

- Третья и четвертая строчки рифмуются между собой.
 - Пятая содержит вывод и не рифмуется.
2. По содержанию лимерик строится по следующей модели:
- | | |
|-----------|---|
| 1 строчка | Жил-был (объект). |
| 2 строчка | Сравнение или указание на свойство объекта. |
| 3 строчка | Действие или взаимодействие |
| 4 строчка | с другими объектами. |
| 5 строчка | Вывод (утверждение или мораль). |
3. Лимерик должен содержать ярко выраженный парадокс или гиперболу. Чем противоречивее выбранное для стихотворения сочетание, тем оно более похоже на лимерик.

*ПР.: Жил-был старичок меж ульями,
От пчел отбивался он стульями.
Но не учел
Числа этих пчел,
И пал смертью храбрых меж ульями.*

*Жил да был медведь болотный.
Был он добр, но очень мокрый.
По болоту он ходил,
Всех лягушек подавил.
Вот какой неуклюжий был медведь.*

Обучение дошкольников созданию рифмованных текстов можно начинать уже с трехлетнего возраста. Основная форма работы – игровые задания и упражнения, которые проводятся с детьми в определенной последовательности.

Последовательность игровых заданий и упражнений по обучению детей составлению рифмованных текстов

«Складные картинки»

Цель: учить детей подбирать картинки с изображением предметов, названия которых рифмуются.

Ход: воспитатель раскладывает около 40 изображений предметов, названия которых рифмуются (мак – рак, олень – тюлень и т. д.). Воспитатель поднимает какую-либо картинку и просит найти парную по рифме. Игра считается законченной, когда сложено 20 пар рифмованных слов.

ПР.: *ребенок смотрит на картинку с изображением рака, говорит «Рак» и добавляет «Квак».*

Методические рекомендации: Эту игру можно начинать с 5 пар картинок, постепенно увеличивая до 20–25. Необходимо поощрять инициативу детей по самостоятельному подбору рифмующегося слова.

«Придумай рифмованное слово»

Цель: учить детей самостоятельно подбирать рифмованные слова.

Ход: воспитатель называет какое-либо слово, дети придумывают к нему рифмовки.

ПР.: *воспитатель говорит «миска», дети добавляют: «киска, мурыська, сосиска».*

Методические рекомендации: Игровое упражнение можно проводить в старшем возрасте с усложнением, которое заключается в том, что воспитатель объявляет слово определенной части речи, а дети должны придумать рифмующееся слово той же части речи.

ПР.:

- *называется глагол «бежали», дети добавляют глаголы «лежали, звали»;*
- *называется существительное «улица», подбирается рифма «курица»;*
- *называется прилагательное «пшеничный», добавляется прилагательное «яичный»;*
- *называется наречие «широко», добавляется рифмовка «далеко».*

«Придумаем рифмованные строчки»

Цель: учить детей составлять рифмованные строчки по заданному словосочетанию.

Ход: воспитатель предлагает детям выбрать какую-либо рифмованную пару (для начала надо взять существительные) и сочинить рифму следующим образом: «Жил-был кто-то и был похож на что-то». Игра считается законченной, если каждый ребенок составил рифмованную фразу по словосочетанию.

Пр.: «Жил-был рак и был похож на мак».

Методические рекомендации: Воспитатель поощряет детское творчество и предоставляет возможность самостоятельно выбирать рифмованное словосочетание. Ребенок может менять местами рифмованные слова (Жил-был мак, он был, как красный рак).

В качестве усложнения между словами «Жил-был» и объектом ставятся другие слова (Жил-был веселый рак, и он часто глядел на алый мак).

Эту игру можно проводить с детьми 4-летнего возраста.

«Составление лимериков»

Цель: познакомить детей с моделью составления лимерика и упражнять в создании рифмованных текстов в стиле нелепицы.

Ход: воспитатель предлагает детям сочинить смешные стишки. Вывешивает табличку с моделью составления лимерика:

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

Воспитатель предлагает детям вспомнить 2 пары рифмованных слов (птичка – синичка, бежала – лежала). Эти слова

подставляются в 1–4 строчки. Вместе с детьми воспитатель сочиняет текст лимерика по модели. Лимерик повторяется несколько раз детьми.

Пр.:

*Жила-была певунья-птичка,
Была красивой, как синичка.
По дороге она за жуком бежала,
А потом на травке долго лежала.
Вот какая беззаботная птичка.*

Методические рекомендации: Сначала лимерики создаются группой детей, где ведущую роль играет воспитатель.

Одаренные дети, как правило, начинают быстро самостоятельно сочинять рифмованные тексты. Такие занятия можно начинать с детьми 4,5 лет. В процессе составления лимериков воспитатель должен учить детей использовать только литературные слова, не делать повторов.

«Сочиняем разные лимерики»

Цель: учить детей создавать варианты рифмованных текстов.

Ход: воспитатель предлагает вспомнить сочиненный ранее лимерик и переделать его, используя новое начало «Если бы..., но не...»:

Пр.:

*Если бы певунья-птичка
была красивой, как синичка,
По дороге б она за жуком не бежала,
А потом на траве долго не лежала.
Вот какое правило должна знать 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»

Цель: учить детей создавать рифмованные тексты из 5–6 строк на основе пережитых событий.

Ход: воспитатель предлагает детям вспомнить случаи, которые происходили с ними, и написать стишок про это.

Пр.: мальчик Саша занимался у логопеда и стал хорошо произносить звуки; воспитатель помогает ребенку составить стишок:

*Жил-был мальчик по имени Саша,
И во рту у него была каша.
У логопеда он занимался
И звуки произносить старался.
Теперь Саша научился красиво говорить.*

Методические рекомендации: Воспитателю надо иметь педагогический такт. Не допускается унижение достоинства детей. Стихи на основе пережитых событий начинают сочинять с детьми 5 года жизни.

«Придумаем стишок про занятия»

Цель: упражнять детей в создании рифмованных текстов на основе знаний и впечатлений, полученных на занятиях.

Ход: в конце какого-либо занятия (рисование, чтение художественной литературы и др.) воспитатель предлагает детям составить стишок о том, что они узнали.

После занятия по математике, посвященного освоению десятка и написанию цифры 10, может получиться следующий текст:

*Жила-была единица клыкастая,
И была она немного зубастая.
Но с ноликом она подружилась,
И в десяток она превратилась.
Теперь мы научились писать цифру 10.*

После занятия рисованием, где осваивались способы работы с акварелью, 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.*

После прочтения сказки «Золушка» и анализа характера литературных героев создаются подобные рифмованные тексты:

*Жила-была мачеха вредная
И была она не бедная.
Золушке все время работу дала
И делать ее заставляла.
Нет, чтобы пожалеть бедную Золушку.
Методические рекомендации:*

Игровые упражнения проводятся в конце занятий, при условии, что дети усвоили модель составления лимериков. Необходимо побуждать детей самостоятельно составлять рифмованные тексты по итогам занятий.

Варианты игр и творческих заданий помогут воспитателю закрепить умения детей составлять рифмованные тексты.

Игры и творческие задания для составления рифмованных текстов

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
«О ком? О чем?» Учить анализировать содержание стихотворения и устанавливать причинно-следственные связи, обозначенные в тексте.	Воспитатель читает небольшое стихотворение. Предлагает детям ответить на вопросы: 1. О каком объекте идет речь? 2. Какими признаками наделен объект? 3. Какие действия он совершал? 4. Какой вывод сделал автор? <u>Игровой мотив:</u> соревнование, кто быстрее ответит на четыре вопроса воспитателя.

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Доскажи словечко» Учить детей подбирать рифмующиеся слова.</p>	<p>Воспитатель читает детям стихотворный текст и произносит лишь первый слог последнего слова каждой строчки. Все остальное слово должны назвать дети.</p> <p><u>Игровой мотив:</u> у воспитателя то появляется, то пропадает голос.</p> <p><u>Вариант игры:</u> воспитатель читает стихотворение-загадку, а играющие должны назвать отгадку-рифму</p>
<p>«Склад-несклад» Учить детей подбирать рифму к заданному слову.</p>	<p>Водящий загадывает слово, а играющие придумывают рифму к нему (рогатая – бодатая, жевала – глотала).</p> <p><u>Игровой мотив:</u> игра с мячом или другим предметом.</p> <p><u>Возможно усложнение:</u> игра без водящего. Один ребенок называет слово, другой придумывает к нему рифму и т. д. по цепочке.</p>
<p>«Чистоговорки» Учить детей подбирать рифму к звукосочетанию.</p>	<p>Водящий задает определенное звуко сочетание, а играющие сочиняют двестише с ним.</p> <p>ПР.: <i>Са – са – са – прилетела в сад оса.</i> <i>Ща – ща – ща – мы нашли в траве клеца.</i></p> <p><u>Игровой мотив:</u> соревнование в быстроте произнесения звуко сочетаний.</p>
<p>«Сочини дальше» Учить детей подбирать рифму к заданному слову.</p>	<p>Воспитатель дает одну строчку стихотворного текста, а дети сочиняют дальше.</p> <p>ПР.: <i>«В море плавает тюлень..».</i> <i>Ребенок продолжает: «По лугу бежит олень».</i></p> <p><u>Игровой мотив:</u> соревнование команд.</p> <p>Возможны варианты рифмованных строк от других детей или сочинение «путаницы».</p> <p>ПР.: <i>«В море плавает олень, на лугу лежит тюлень».</i></p> <p><u>Усложнение:</u> воспитатель раздает предметные картинки играющим. Они должны составить двестише про изображенный на картинке объект.</p>
<p>«Исправь меня» Учить детей согласовывать слова в предложениях в роде и падеже.</p>	<p>Воспитатель произносит рифмованную фразу, предложение, сознательно допуская ошибки в согласовании слов. Дети исправляют и правильно произносят заданное предложение, фразу.</p> <p><u>Игровой мотив:</u> исправления ошибок воспитателя.</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Сочиним стишок и его запишем» Учить детей составлять рифмованный текст и записывать его схемами.</p>	<p>Дети составляют рифмованный текст и записывают его схемами. Игровой мотив: кто точнее запишет текст с помощью схемы. Схема должна располагаться на листе бумаги соответственно строчкам созданного стихотворного текста. С помощью схематической фиксации текста можно работать над интонационной выразительностью речи детей. При помощи определенных условных знаков можно обозначать повышение, понижение голоса, восклицание, вопросительную, повествовательную интонации, паузу и т. д.</p>
<p>«Дразнилка» Учить детей подбирать рифмующиеся между собой слова и словосочетания с помощью суффиксов.</p>	<p>Воспитатель предлагает «подразнить» какой-либо предмет рукотворного мира. Дети преобразуют свойства объекта в слова и словосочетания с уменьшительно-ласкательным суффиксом -лка (поддразнивание бантика – украшалка, потерялка, и т. д.). Далее предлагается составить «дразнильные» стишки или загадки («Не терялка, а головуукрашалка»).</p>

Глава 11.

Методика обучения дошкольников работе с серией картинок

Полноценная подготовка ребенка к школе предполагает умение детей работать с серией картинок, объединенных единым содержанием. При этом дошкольник должен не только самостоятельно выложить логическую цепочку из нескольких картинок, но и составить по ним связный рассказ.

Анализ методической литературы показал, что системы обучения этому виду деятельности дошкольников фактически не существует. Работа педагога сводится к созданию условий для свободной манипуляции картинками, при которой дети все время передвигают картинки с места на место. Мыслительная деятельность ребенка в основном сводится к озарению (инсайт).

Особенно вредно случайное перемещение, при котором закрепляется деятельность, связанная с применением метода проб и ошибок. У ребенка возникают свободные ассоциации, и при отсутствии жизненного опыта случайно выложенная последовательность приводит ребенка к необходимости фантазировать, в результате чего часто нарушается логика реальности.

Развитие навыков фантазирования – задача других тренингов.

Данный вид занятий не предусматривает развитие фантазии, ориентирован на развитие у детей логического компонента: умения восстановить причинно-следственные связи, реально существующие в жизни.

Методика обучения детей дошкольного возраста работе с серией картинок позволяет детям освоить логические операции и верно выполнить задание.

Примером может служить серия картинок под общим названием «Девочка играет с куклой». Задание считается правильно

выполненным, если картинки выложены в следующей последовательности:

Картинка 1: девочка одевает куклу после сна.

Картинка 2: девочка гуляет с куклой.

Картинка 3: девочка купает куклу.

Картинка 4: девочка вытирает ее полотенцем.

Итогом работы служит составленный ребенком описательный рассказ о событиях, изображенных на картинках и придуманное к нему общее название, типа «Игры с куклой» или «Заботливая девочка».

Последовательность обучения составлению рассказов по серии картинок предполагает подготовительный этап и систему игровых упражнений.

Успешность обучения зависит от соблюдения основных условий организации педагогического процесса.

Условия организации работы с серией картинок

Обучение дошкольников работе с серией картинок надо начинать с трехлетнего возраста.

Детям этого возраста для составления серии предлагается 2–3 картинки. К четырем годам серия увеличивается до 4–5 картинок. Их сюжеты должны отражать реальный опыт детей (процесс умывания, кормления, укладывания спать и т. д.).

В возрасте 5 лет в серии может быть до 6 картинок по типичным событиям, переживаемым детьми в этом возрасте (покупка чего-либо в магазинах, поход в зоопарк или в лес). В этом же возрасте с можно использовать серию картинок на основе сказочных ситуаций (ежик собирает яблоки в лесу, варит варенье и угощает им лесных зверей).

В возрасте 5–7 лет целесообразнее использовать серии картинок из 6–8 кадров, связанных разнообразным содержанием (из личного опыта детей, из наблюдаемых со стороны действий, сказочные ситуации из литературных произведений, незнакомых детям). Желательно, чтобы воспитатель самостоятельно

создавал серии таких картинок. Оформлять их можно в виде комиксов. Детям не должна быть заранее известна последовательность действий в серии.

Прежде чем дать задание детям, воспитатель сам должен выполнить действия по установлению логики событий на картинках. Не рекомендуется использовать серии картинок с нарушенной логической цепочкой.

***Пр.:** серия картинок «Сажает фруктовый сад» не выдерживает никакой критики на предмет временной зависимости: на всех четырех картинках изображены мальчик и девочка, одинаковые по возрасту, в одинаковой одежде; на первой картинке они копают ямку, на второй – сажают саженец, на третьей – рассматривают большое выросшее дерево, на четвертой – со взрослого дерева собирают яблоки. То есть, с момента посадки саженца до сбора урожая проходит несколько лет, и дети при этом внешне не изменились, то есть не выросли.*

Не рекомендуется использовать картинки, связанные с текстами знакомых детям литературных произведений. Работа с такими сериями выносится в подготовительный этап.

Желательно организовывать работу с подгруппами детей или индивидуально в утренние или вечерние промежутки времени, в спокойной обстановке, без отвлекающих моментов. Время, затрачиваемое на обучение, не должно превышать для детей до 4 лет 5–6 минут, до 5 лет – 10 минут, дети старшего дошкольного возраста могут быть максимально заняты этой деятельностью около 15 минут.

Очень важно педагогу мотивировать эту деятельность.

Примеры мотивации:

- для детей 3 лет: порадоваться картинкам, сложенным в нужной последовательности (стимуляция положительного эмоционального состояния – пропеть песенку с картинками, проговорить рифмованный текст или порадоваться какому-то результатом);
- для детей 4–5 лет используется мотив помощи какому-либо герою (Чебурашка хочет разобраться в картинках);

- дети 5–7 лет – мотив соревнования (работа на скорость без ошибок; подготовка к школе или игра в «Сыщиков»).

Последовательность обучения детей работе с серией картинок

Для подготовки детей к обучению работе с серией картинок необходимо научить анализировать **реальные ситуации** из их жизни. В процессе организации различных видов деятельности педагог обращает внимание детей на последовательность совершаемых действий.

ПР.: в процессе умывания воспитатель спрашивает:

Что мы сейчас делаем? – Намыливаем руки.

Что вы делали до этого? – Открыли кран с водой.

Что вы будете делать после того, когда намылите руки? – Будем смывать мыло под струей воды. Закроем кран и вытрем руки полотенцем.

Зачем мы все это делали? – Чтобы руки были чистые перед едой.

Цель таких бесед: научить детей проговаривать цепочку взаимосвязанных действий, устанавливать причинно-следственные связи и видеть результат.

В качестве подготовки может служить работа с анализом причинно-следственных связей в **литературных произведениях**. После чтения литературного произведения педагог совместно с детьми производит «раскадровку» содержания текста (с опорой на иллюстрации).

ПР.: сказка Ш. Перро «Красная Шапочка» представляется следующим образом:

Кадр 1: мама с дочкой разговаривают; мама держит корзину.

Кадр 2: Красная Шапочка идет по лесу.

Кадр 3: Волк разговаривает с Красной Шапочкой и т. д.

Последовательность действий обсуждается на основе вопросов к детям:

- Кто изображен?
- Что он делает?
- Какая цель этого действия?
- Добился ли герой этой цели?

ПР.: сказка Ш. Перро «Красная Шапочка».

Кадр 1: изображена мама, которая просит дочку отнести гостинец бабушке. Цель мамы – уговорить дочь сделать это. Изображена Красная Шапочка, которая внимательно слушает маму, и забирает корзиночку из ее рук. Цель Красной Шапочки – выполнить просьбу мамы. Результат – Красная Шапочка соглашается отнести гостинец бабушке.

Кадр 2: изображена Красная Шапочка, которая идет по лесной дорожке и несет корзиночку в руках. Ее цель – доставить гостинец бабушке. Результат впоследствии будет достигнут.

Кадр 3: изображен Волк, который спрашивает Красную Шапочку о том, куда она идет. Его цель – выяснить местонахождение домика бабушки. Изображена Красная Шапочка, которая говорит Волку, куда она идет. Ее цель – выполнить просьбу Волка. Результат: Волк узнает, где живет бабушка.

Основные задачи педагога при подготовке детей к обучению работе с серией картинок:

- упражнять детей в выстраивании причинно-следственных связей, установленных автором текста;
- формировать умение определять по действию цель героя, фиксировать результат выполнения данной цели.

Система творческих заданий по обучению работе с серией картинок

Обучение детей работе с серией картинок необходимо организовывать в форме игр «Умники и умницы», «Догадай-ка»,

«Сыщики», «Режиссеры фильма». Нецелесообразно говорить ребенку такие фразы: «Сейчас ты должен разложить картинки в нужной последовательности», «Мы вместе разложим картинки правильно». Установлено, что такие фразы не стимулируют интерес ребенка к данному виду деятельности.

Обучение дошкольников работе с серией картинок осуществляется в определенной последовательности. Каждый шаг алгоритма имеет свою цель, игровое действие. Воспитатель переходит к следующему шагу алгоритма только в случае освоения ребенком предыдущего задания.

При кажущемся большом количестве игр с серией картинок игровое занятие не должно затягиваться. На каждый этап отводится 1–2 минуты. Серия картинок раскладывается за 12–15 минут максимум, для того, чтобы дети не потеряли интерес к раскадровке и составлению логического рассказа по итогам работы.

Шаг 1. «Паровозик из картинок».

Цель: научить ребенка раскладывать серию картинок слева направо в одну линию.

Игровое действие: Дать в руки ребенку серию картинок. Предложить разложить их в произвольной последовательности в одну линию слева направо (составь паровозик). После этого ребенку предлагается убрать руки за спину или на колени. До шестого шага к картинкам не рекомендуется прикасаться.

Методические рекомендации:

- Воспитатель должен обеспечить достаточно места, на котором произвольно раскладывается серия картинок.
- Не стоит долго задерживать ребенка на этом этапе. Не следует позволять ребенку строить догадки типа «А вот это должно быть первый, а это – потом...».
- В ходе упражнения необходимо требовать соблюдения правила: после первичного раскладывания не перемещать картинки на плоскости.

Шаг 2. «Найди общих героев на картинках».

Цель: научить ребенка находить основных героев и общие объекты на всех картинках серии.

Игровое действие: Предложить найти сквозных героев и предметы, которые изображены на всех картинках.

Методические рекомендации: Воспитатель побуждает детей к последовательному детальному рассмотрению картинок и перечислению общих объектов. Педагог акцентирует внимание детей на изменениях (перемещениях, исчезновениях и т.д.), происходящих с главными героями и другими объектами каждой картинке рассматриваемой серии.

Пр.: При работе с серией картинок «Кошки, пытающиеся поймать воробья» (сюжет из четырех кадров) воспитатель обращает внимание детей на объект – воробья, который на последнем, 4-ом кадре, едва виден. Воспитатель предлагает еще раз всмотреться в картинки и найти объекты, перемещенные на второй план.

Шаг 3. «Найди место, в котором происходят события».

Цель: научить ребенка определять место действия на каждой картинке и устанавливать взаимосвязи между событиями на основе анализа местоположения героев и объектов.

Игровое действие: Предложить детям, глядя на картинки, определить на каждой место действия.

Методические рекомендации:

- На начальном этапе освоения алгоритма следует подбирать серии картинок с постоянным местом действия («Кошки, пытающиеся поймать воробья», общее место – полянка у пенька).
- Со временем детям предлагаются серии картинок, где место действия изменяется (серия картинок по рассказу В. Осеевой «Почему?», место действия – двор, в который выгоняют щенка, и кухня, где разбивается чашка).

Шаг 4. «Определи время событий».

Цель: научить детей определять время событий, происходящих на картинках.

Игровое действие: предложить детям определить время года или части суток на каждой картинке.

Методические рекомендации:

- Воспитатель подбирает серию картинок, где сюжет разворачивается в определенном временном отрезке («Кошки, пытающиеся поймать воробья» – светлое время суток и теплый период года). Принимаются ответы детей типа: «Это день» и «Это лето».
- Затем детям предлагаются серии картинок со сменой событий во времени (серия «Выращиваем помидоры»).
- В случае затруднений в определении времени происходящего рекомендуется провести игровые упражнения на закрепление знаний о последовательности времен года или частей суток.

Шаг 5. «Назови действия героев».

Цель: научить детей выявлять сквозных героев на каждой картинке, называть их действия и делать умозаключения о цели их действия.

Игровое действие: Предложить детям установить логическую цепочку на каждой картинке: объект – действие – цель действия. Воспитатель задает вопросы: «Кто изображен?», «Что он делает?» и «Зачем это делается?». Аналогично обсуждаются все сквозные герои.

Методические рекомендации:

- Обсуждение каждой последующей картинке начинается после выяснения цели действий героев на предыдущей картинке. Для обеспечения динамичности игры воспитатель отодвигает картинки поочередно, начиная с крайней левой.

- Целесообразно использовать какие-либо символы, обозначающие три базовых вопроса:
 - Кто делает?
 - Что делает?
 - Зачем делает?

Шаг 6. «Что за чем?».

Цель: учить детей устанавливать последовательность действий на картинках.

Игровое действие: Предложить ребенку взять любую понравившуюся картинку и переложить ее ближе к себе. Назвать действие объекта и его цель. Затем поиграть в игру «Что было раньше – что будет позже», выстраивая картинки в логический ряд.

Методические рекомендации: На этом шаге воспитатель (или другие дети) контролируют правильность составленного одним из детей логического ряда. Если ребенок нарушает последовательность расположения кадров, воспитатель не должен его останавливать. Он предлагает посмотреть на ставшиеся картинки и поставить их между какими-либо кадрами. Опыт показывает, что дети самостоятельно дополняют логический ряд оставшимися картинками.

ПР.: работа с серией картинок «Девочка играет с куклой» предполагает такую последовательность расположения:

картинка 1: девочка одевает куклу после сна;

картинка 2: девочка гуляет с куклой;

картинка 3: девочка купает куклу;

картинка 4: вытирает ее полотенцем.

Из перепутанного ряда ребенок выбирает картинку 3 за основу, далее ставит картинку 4 справа, затем кладет картинку 1 слева от картинки 3 и оставшуюся картинку 2 самостоятельно ставит между картинками 1 и 3. Такая последовательность действий ребенка считается правильной.

Возможные ошибки детей и уточняющие вопросы воспитателя:

- В случае нарушения логики временных связей предлагается вспомнить последовательность частей суток или времен года, их характерные признаки.
- В случае нарушения логики в установлении места действия воспитатель задает уточняющий вопрос: «В каком месте происходит последующее действие?»
- Если ошибка связана с изменением признаков объекта, воспитатель предлагает обсудить, в результате чего это произошло и установить причинно-следственную связь.

Пр.: серия «Разбитая чашка».

Ребенок положил картинку, где изображены осколки, около мальчика, а следом положил картинку «Мальчик вытирает чашку». Возможные вопросы к ребенку: «Что это за осколки? Какого они цвета? Чем могли быть раньше? В результате чего могли возникнуть?» Ребенок самостоятельно исправляет свою ошибку (сначала должен идти кадр, где чашка целая, а потом тот кадр, где она представлена в виде осколков). Ребенок делает предположение: чашка выпала из рук мальчика.

В случае, если ребенок быстро и верно выкладывает серию картинок, воспитатель может поспорить с ним, предложив заведомо неправильную последовательность. При этом решается задача формирования у ребенка умения доказывать свою правоту, исходя из объективных фактов.

Шаг 7. «Составь рассказ».

Цель: учить детей составлять связный рассказ на основе последовательно выложенной серии картинок.

Игровое действие: Предложить ребенку составить рассказ по картинкам, используя следующую модель:

1. Однажды (указание времени года, части суток) в таком-то месте (указание либо на общее место действия, либо на место действия происходящего в первом кадре),

- такой-то объект (указание на сквозного героя, героев на первом кадре),
делал (делали) то-то для того-то.
2. Потом этот же объект (переход ко второму кадру) делал (действие и цель действия) и далее по каждой картинке рассказывается об объекте, его действиях и цели действий.
 3. В результате получилось то-то (обобщение), поэтому можно сказать, что данный объект (герой, герои) такой-то.
 4. Придумать название получившемуся рассказу.

Методические рекомендации: Воспитатель объявляет игровое действие как итог деятельности «следователя», «сыщика» или «режиссера снятого фильма». Главное в рассказе ребенка – это повествование, поэтому заострять внимание на различных характеристиках не следует. Не рекомендуется также позволять ребенку додумывать действия, которых нет на картинках.

Шаг 8. «Вспомним, как играли с картинками».

Цель: научить ребенка выделять последовательность действий, необходимую для составления логически верной серии картинок.

Игровое действие: Предложить детям вспомнить, в какие игры играли с картинками и какие действия при этом выполнялись.

Методические рекомендации:

- Работа на этом шаге возможна с 4,5–5-летнего возраста.
- Последовательность работы с серией картинок:
 - сначала картинки выкладываются в ряд слева направо произвольно,
 - находятся сквозные общие герои и предметы (объекты),
 - определяются места действий,
 - обозначается время действий,

- поочередно на каждой картинке называется объект – действие – цель действия,
 - потом «снимается фильм», то есть выкладывается логическая последовательность «кадров»;
 - в заключении кадры озвучиваются (составляется рассказ по алгоритму).
- Воспитатель может принять рассказ как коллективное творчество детей, присутствующих на данном занятии, либо предложить только одному ребенку произвести полное озвучивание. Другие же дети при этом выступают в роли зрителей.

Проверочные задания

С целью проверки умений детей работать с серией картинок рекомендуется проводить ряд игровых упражнений.

«Играем в учителя».

Предложить ребенку, прошедшему обучение, научить кого-либо (лучше всего взрослого) раскладывать картинки в логической последовательности.

При этом вначале можно использовать знакомую ребенку серию картинок. А затем усложнить задания, предложив неизвестную серию для обучения. Ребенок одновременно устанавливает логическую последовательность серии картин и учит это делать кого-либо.

«Помощники».

Предложить детям изобразить каждый этап работы с серией картинок любыми знаками или буквами на отдельных карточках («помощники»), которые позволят детям из соседней группы научиться раскладывать картинки в логической последовательности.

«Загадочные истории в подарок друзьям».

Предложить детям самостоятельно сделать раскадровку любого события (процесса ухода за домашним растением

или животным). Попросить детей из соседней группы с помощью «помощников» расшифровать историю (в правильной последовательности разложить картинки).

Глава 12.

Обучение детей составлению творческих рассказов по сюжетной картине

Для детей характерно стремление сочинять рассказы на определенную тему. Следует поддерживать это стремление и развивать у ребят навыки связной речи. Большим подспорьем для педагога в этой работе могут стать сюжетные картины.

Традиционная методика обучения рассказыванию по картине рекомендует использовать в качестве основного приема образец рассказа воспитателя. Опыт показывает, что дети фактически воспроизводят рассказ воспитателя с незначительными изменениями. Детские рассказы бедны, в них практически отсутствуют распространенные и сложные предложения. Тексты изобилуют словами-повторами («ну», «потом», «вот»... и т. д.), длительными паузами между предложениями. Но главным недостатком является то, что ребенок сам не строит рассказ, а повторяет предыдущий с очень незначительными изменениями. За одно занятие детям приходится выслушивать 4–5 однотипных рассказов. Детям этот вид деятельности становится неинтересен. Благое намерение педагога воспитывать произвольность сводится к замечаниям скучающим дошкольникам: «Ребята, слушайте внимательно!», «Сидите прямо, и глазки на Сашу, он рассказывает...» Такой установки хватает лишь на 30–40 секунд дисциплинированного поведения. Закономерно возникают вопросы:

- Действительно ли надо заставлять детей слушать однообразные рассказы?
- Нужны ли примеры рассказов воспитателя до того, как ребенок сам составил текст по картине?
- Правильно ли выбрана форма обучения детей составлению рассказов?

Совершенно очевидно, что необходимо изменение способов работы педагога на занятии по обучению дошкольников составлению рассказов по картине. Предлагаемая нами технология рассчитана на обучение детей составлению двух типов рассказов по картине.

1-ый тип: «Текст реалистического характера».

Цель: обучение составлению описательных рассказов по сюжетной картине.

Виды получаемых текстов (выделены условно):

1. рассказ как фиксация изображенных объектов и их смысловых взаимосвязей;
2. описание картины как раскрытие темы;
3. развернутое описание конкретного объекта;
4. словесно-выразительное описание изображенного на картине с использованием аналогий: поэтических образов, метафор, сравнений и т. д.;
5. создание рифмованных текстов по содержанию картины.

2-ой тип: «Текст фантастического характера».

Цель: составление рассказов фантастического плана по мотивам изображенного на картине.

Виды получаемых текстов (выделены условно):

1. рассказ как фантастическое преобразование содержания;
2. фантастический рассказ об отдельно взятом объекте и его изменениях во времени;
3. рассказ от имени изображенного (представляемого) объекта с заданной или самостоятельно выбранной характеристикой;
4. сказки по мотивам содержания картины;
5. рифмованные тексты фантастического плана.

Оба типа рассказов можно отнести к творческой речевой деятельности разного уровня.

Творческая речевая деятельность находится в прямой зависимости от уровня развития мышления ребенка. Осново-

полагающим моментом в предлагаемой технологии является то, что обучение детей составлению рассказов по картине основывается на алгоритмах мышления. В работе с детьми можно выделить несколько этапов, на каждом из них представлена какая-либо мыслительная операция, в результате освоения которой у ребенка развивается способность самостоятельно делать речевые зарисовки по картине.

Мы ставим задачу усвоения СПОСОБА составления творческого рассказа по любой сюжетной картине. Обучение ребенка осуществляется в процессе его совместной деятельности с педагогом посредством системы игровых упражнений в течение не менее 2-х недель. На каждый этап рекомендуется выделить не более 10–15 минут в день и по результатам игры надо сделать схему (правило этапа). Общее количество этапов – девять, значит, получится девять значков, помогающих детям самостоятельно составлять свой вариант рассказа по сюжетной картине. В последний день необходимо индивидуально выслушать рассказ конкретного ребенка. Желательно его запротоколировать.

Значки игр используются в работе со следующей сюжетной картиной. Важно, что бы к концу дошкольного возраста дети усвоили этапы работы по составлению рассказа по картине.

1 этап «Определение состава картины»

Цель: обучить мыслительным действиям, ведущим к перечислению изображений на картине (дробление, моделирование, группировка).

Базовая информация: Для составления рассказа по картине необходимо подготовить запас слов. С этой целью выделяются объекты, изображенные на картине. Степень подробности может быть разной: максимальной (с выделением всех объектов и их деталей), средней (выделение основных и второстепенных объектов без деталей) и низкой (выделение только главных объектов).

При наличии однородных объектов на картине производится группировка по какому-либо признаку: по принадлежности

к природному или рукотворному миру, по функциям, форме, цвету и т. д.

Моделирование выявленных на картине объектов производится с помощью схем, цветовых обозначений, букв, картинок и т. д.

Методика работы с детьми: Для побуждения детей к выделению и называнию объектов на картине используется прием «подзорная труба». *Правило:* навести глазок подзорной трубы на один объект, и назвать его.

Для определения деталей одного объекта используются приемы «Аукцион», «Охота за подробностями», «Кто самый внимательный» и др. Игры эти направлены на активизацию внимания детей.

При обучении классификационным умениям используется прием группировки по заданному признаку: рукотворности, природности, функциональности, присутствия определенного цвета, формы и т. д. Классификационная группа обозначается обобщающим словом.

Моделирование детьми выявленных объектов производится схемами, буквами, картинками, цветом и другими средствами обозначения. Для этого используется доска или лист бумаги, на котором модели располагаются аналогично композиции картины.

Советы педагогу:

- Воспитатель должен проявлять живой интерес и эмоционально реагировать на ответы детей.
- Темп работы должен быть достаточно быстрым, воспитатель должен энергично и оперативно производить моделирование названных детьми объектов.
- Предварительно должен быть составлен тематический словарь.
- Последовательность называния объектов может быть любая.
- Обязательным условием является обозначение «земля – небо», «пол – потолок». Данные ориентировки впоследствии помогут детям найти связи между объек-

тами: «Такой-то объект лежит на полу, а этот – летает в небе».

По окончанию определения состава картины необходимо подвести итог (быстро перечислить все названное, начиная с главного). Обращение идет не только к памяти ребенка, но и к считыванию модельных обозначений.

Окончательным итогом данной игры считается рефлексия: осознание детьми производимой мыслительной операции и вывод правила – «когда смотришь на картину, надо сначала обозначить объекты, на ней изображенные».

Алгоритм мыслительных действий при определении состава картины:

- Перечисление объектов на картине (в том числе и частей).
- Моделирование объектов.
- Группировка по заданному признаку.
- Обобщение перечисленных объектов.
- Рефлексия.
- Зарисовка значка и повторение правила: «смотрю на картину и вижу объекты».

2 этап «Установление взаимосвязей между объектами на картине»

Цель: упражнять детей в объяснении взаимосвязей объектов, изображенных на картине.

Базовая информация: Для составления осмысленного рассказа по картине, нужно научиться устанавливать взаимосвязи между объектами, изображенными на ней. С этой целью предполагается соединить выделенные ранее объекты. Выбираются любые два объекта и объясняется, почему их можно соединить. Взаимодействия между объектами могут быть установлены на уровне физических связей (касание, давление...), на уровне эмоциональных связей (нравится, не нравится, заботится, не любит...), на уровне родственных связей (брат – сестра, мама – дети...) и др.

Методика работы с детьми: Для обучения детей установлению взаимосвязей между объектами, изображенными на картине, предлагается задание: пришел Волшебник Объединяй и объединил два объекта (воспитатель указывает на два объекта). Волшебник просит объяснить, почему он это сделал.

ПР.: *игры с картиной «Кошка с котятами».*

Педагог вместе с детьми играет с волшебником «Объединяй» и «объясняют» ему, что блюдечко с молоком и коврик объединились, потому что блюдце стоит на коврике».

«Ищу друзей» – найти объекты, которые между собой связаны по взаимному расположению.

ПР.: *«Котята дружат между собой, потому что детки одной мамы-кошки любят вместе играть».*

«Ищу недругов» – найти объекты, которые между собой «не дружат».

ПР.: *«Клубочки не дружат с корзинкой, потому что они выкатились из нее и не хотят там быть».* Примечание: оценка взаимоотношений объектов субъективна.

«Кто-то теряет, кто-то находит, и что из этого выходит» – объяснить причинно-следственные отношения сложного характера, которые возникают при взаимодействии между двумя объектами.

ПР.: *«Шкафу очень тяжело держать полки с книгами, он теряет силы, а книжкам так важно стоять аккуратно в шкафу. Книги благодарны полкам, что им помогают». Или «На полу играет кошка с котятами, но лапки-царапки могут сделать больно и коврику и полу. Котятам хорошо играть – они нашли удобное место, а коврик и пол могут пораниться. Правило: когда играешь, не надо портить то, на чем играешь».*

Советы педагогам:

- Вести детей к кратким рассказам-рассуждениям, состоящим из трех предложений. Они должны быть расположены в следующем порядке: сначала говорится, что с чем связано, затем почему, в конце – подтверждение (вывод).

- Последовательность объединения между объектами может быть любая и зависит от выбора детей, с которым следует согласиться.
- Если ребенок затрудняется найти взаимосвязи между объектами – можно провести с детьми «Мозговой штурм».
- Педагог должен проявлять толерантность (терпимость к самым неожиданным объяснениям ребенком связей).
- После установления взаимосвязей, педагогу следует подвести итог в виде рассказа-рассуждения.
- Необходимо осознание мыслительной операции и вывод правила: «Объекты на картине связаны, важно доказать это».

Алгоритм мыслительных действий при установлении взаимосвязей между объектами на картине:

- Выделение двух объектов на картине.
- Обоснование связей между ними.
- Обобщение наиболее существенных связей, подводящих к осмыслению содержания картины.
- Рефлексия.
- Зарисовка значка и повторение правила: «все объекты связаны и я могу сказать почему».

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

Цели:

- обобщить знания о признаках объектов, которые могут воспринимать определенные органы чувств;
- учить составлять рассказы-описания на основе восприятия картины через разные органы чувств.

Базовая информация: Для создания речевых зарисовок на основе возможного восприятия объекта через разные ощущения, необходимо уточнить какие признаки объектов могут быть «считаны» разными органами чувств. У человека пять ор-

ганов чувств. Нос воспринимает запах, ухо – звук. То и другое может быть приятным – неприятным, опасным – неопасным, резким – слабым, смешанным – однородным. Язык ощущает вкус, рука – дает тактильные ощущения (то и другое дает информацию о признаках материала, влажности, температуре, форме, количестве, частях). Глаз дает представления о зрительном образе объекта, уточняет все предыдущие признаки – о пространственном расположении объекта, размере и цвете.

При составлении рассказа-описания с помощью слухового и обонятельного анализаторов необходимо представить возможные звуки и запахи, исходящие от объектов как изображенных на картине, так и предполагаемых за ее пределами, представить и передать возможные диалоги между объектами и их внутренние мысли. С помощью вкусового анализатора можно определить на картине съедобное – несъедобное, оценочное отношение героев картины к этому признаку. Словесная зарисовка на основе осязания объектов на картине даст представления о температуре, влажности, материале, форме объектов и т. д.

Методика работы с детьми: Для обучения детей умению описывать изображенные на картине объекты с помощью органов чувств, педагог может использовать прием «вхождения в картину». Воспитатель побуждает детей к описанию возможных ощущений и предлагает прислушаться внимательнее, вдохнуть запахи, попробовать на вкус, притронуться рукой и т. д. Даются творческие задания:

- Пришел волшебник «Я слушаю» (и другие).
- Назови объекты, которые могут издавать звук.
- Я ощущаю лицом и руками...

Советы педагогам:

- Предварительно уточните знания детей о возможных ощущениях каждого анализатора.
- Работая с картиной, начинайте речевую зарисовку с фразы: «Я слышу, как...», «Я чувствую запах...», «Когда я трогаю руками ...». Добивайтесь передачи отношения ребенка к воспринимаемому на картине.

- Побуждайте детей описывать не единичные ощущения, а их комплекс.
- Передача ощущений может идти как от лица постороннего наблюдателя, так и одного из персонажей картины.
- Активизируйте в речи ребенка слова, характеризующие вкусы, звуки, запахи, тактильные ощущения.
- Можно предложить детям передать диалоги персонажей картины (мини-театр).

Алгоритм мыслительных действий:

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

4 этап «Составление загадок и метафор по картине»

Цели:

- познакомить детей с моделями составления загадок и метафор;
- сформировать мыслительные действия ребенка, необходимые для составления загадок и метафор.

Базовая информация: Чтобы составить загадку по картине, необходимо выбрать объект и перечислить его признаки (действия, цвет, форма, размер, специфические характеристики, части и т. д.)

Основные модели составления загадок

1. У объекта выделяется признак, отвечающий на вопрос «Какой?» и делается подборка объектов, у которых данный признак ярко выражен.

ПР.: «Репейник, какой? Колючий как еж, кактус, елочка. Лохматый как собака, шуба, медведь. Приставучий, как липучка, жвачка, смола».

Из предложенных объектов выбирается наиболее удачный вариант сравнения. Строится содержание загадки:

не называя загаданный объект, перечисляются признаки, которые через связки «как» или «но не» сравниваются с другими объектами.

Итог: «*Колочий, как еж, лохматый, как собака, приставучий, но не смола*».

2. Выделяются действия объекта и перечисляются другие объекты, у которых данные действия ярко выражены.

ПР.: «*Лягушка что делает? Прыгает как заяц, мяч. Нырять как водолаз, утка. Плавает как лодочка, рыба*».

Из предложенных вариантов сравнений выбираются наиболее удачные. Строится содержание загадки: не называя загаданный объект, перечисляются действия, которые через связки «как» или «но не» сравниваются с другими объектами.

Итог: «*Прыгает, но не мяч, ныряет, но не утка, плавает как лодочка*».

3. В объекте выделяются части, делается подборка объектов с такими же частями.

ПР.: «*Часы: стрелки как у компаса, цифры как в математике, круг как полная луна*»

Выбирается лучший вариант. Строится содержание загадки аналогично предыдущим моделям.

Итог: «*Стрелки, но не как у компаса, цифры, но не из учебника математики, на круге, но не полная луна*».

4. У объекта выделяются части, обозначается их количество, подбираются объекты с такими же характеристиками. Строится содержание загадки.

Итог: «*Шестьдесят точек как звезды, с двумя стрелками как указки, на одном круге, но не на полной луне*».

Взяв за основу данные модели можно составить смешанный тип загадки. В ней построчно могут собираться различные типы сравнений.

Модели метафор

1. Выделить объект на картине и сравнить его по какому-либо характерному признаку с другим объектом.

ПР.1: «Снежинки кружатся как балерины». Далее обозначить место, где находится объект.

ПР.2: «Снежинки падают с неба». Не называя выделенный объект, надо соединить сравнение и место нахождения этого объекта в речевой фразе.

Итог: «Балерины неба».

Вставить в смысловой контекст картины.

ПР.: «Над деревьями кружились балерины неба».

2. Выделить объект на картине и взять его какое-либо свойство.

ПР.: «Занавеска кружевная».

Сравнение переделать из прилагательного в существительное – «кружево».

Данное слово должно отражать признак другого объекта.

ПР.: «Кружево зимы».

Метафора вставляется в контекст: «Мама повесила на окно кружево зимы».

Методика работы с детьми: Обучение детей составлению загадок идет от полуактивного этапа (воспитатель с детьми составляет общую загадку) к активному (ребенок сам выбирает объект и модель загадки). При этом ребенок может пользоваться смешанной моделью.

Для обучения детей составлению загадок необходимо освоить модели в следующей последовательности.

1. Совместно с детьми выбирается объект, изображенный на картине. По ходу ответов детей выбираются лучшие сравнения и заносятся в таблицу «Свойства и качества» (графически или текстом):

Какой?	Что такое же?

2. Совместно с детьми выбирается объект. Обозначаются его действия. Работа идет по таблице «Действия»:

Что делает?	Кто или что делает так же?

3. Выбирается объект и заполняется таблица «Части»:

Какая часть?	У какого объекта есть такая часть?

4. В объекте выбирается часть. Определяется количество таких частей с помощью таблицы: «Части и их количество»:

Часть	Сколько?	У кого или чего столько же этих частей?

Метафоры составляет сам воспитатель и предлагает их отгадать. Задается вопрос детям: «Про кого или про что на картине я говорю?» После отгадывания детьми объекта воспитатель повторяет метафору и просит объяснить ее смысл. Особое значение при обсуждении уделяется образной характеристике объекта.

Советы педагогам:

- Работа с загадками и метафорами является предварительным (начальным) этапом составления образных характеристик объектов.
- При совместном составлении загадок окончательный текст читает воспитатель, а дети его повторяют.
- Сочинять загадки и метафоры целесообразнее об объектах, которые имеют многоплановую, разнообразную характеристику и позволяют выбрать широкий круг других объектов для сравнения.

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 загадки с помощью речевых оборотов: «как», «но не».
- По окончании работы выразительное чтение загадки.

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.
- В конце работы демонстрация речевой фразы с последующим объяснением ее смысла.

5 этап «Преобразование объектов во времени»

Цели:

- учить детей мыслительным операциям преобразования выбранного объекта во времени;

- учить составлять рассказ о конкретном объекте, представляя его прошлое и будущее, используя характерные словесные обороты.

Базовая информация: Обычно картина рассматривается как остановившийся миг. Для обучения рассказыванию по картине детям предлагается представить, как развивается сюжет во времени. При этом линия времени у всех объектов своя. Для преобразования объектов во времени необходимо определить время года и части суток, изображенные на картине.

Выбранный на картине объект преобразовывается в рамках прошлого и будущего с учетом классификационной группы. Объекты растительного мира описываются по линии изменения времен года. Представители животного мира – в рамках суток. Рукотворные объекты – с момента появления и вторичного использования.

Особое значение придается длине временного отрезка (далекое – близкое). Составляется рассказ-фантазия: объект и его изменение во времени.

Методика работы с детьми: Для обучения детей составлению рассказов-фантазий с преобразованием объектов во времени используется прием перемещения во времени («Машина времени»).

Выбирается конкретный объект картины и описывается его настоящее. Далее предлагается подумать, кем или чем он был в прошлом и что с ним будет в будущем (далеком или близком).

Советы педагогам:

- В рассказе следует использовать словесные обороты, характеризующие временные отрезки (было – будет, утро – вечер, весна – осень, раньше – позже, до того – после того...).
- Выбранный объект необходимо схематизировать на отдельном листе бумаги или доске. Стрелками вправо и влево от него показать линию прошлого и будущего.



- Придумывать название рассказа-фантазии.

Алгоритм мыслительных действий преобразования объекта во времени:

- Выбрать объект, определить его настоящее, схематизировать.
- Обозначить прошлое (будущее) с учетом классификационной группы.
- Составить рассказ-фантазию о прошлом (будущем) объекта.
- Назвать рассказ.

6 этап «Описание местонахождения объектов на картине»

Цели:

- учить детей пространственной ориентировке на картине;
- активизировать в речи слова, обозначающие пространственные ориентировки;
- учить алгоритму сужения поля поиска объекта на плоскости картины;
- формировать умение переносить ориентировки двухмерного пространства в трехмерное.

Базовая информация: Каждый объект на картине имеет свое местонахождение, которое может быть описано через ориентировки двухмерного и трехмерного пространства. Для этого необходимо активизировать соответствующий словарный запас, определяющий двухмерное пространство: центральная часть, левая – правая, нижняя – верхняя части картины; правый – левый, верхний – нижний углы картины. Из понятий трехмерного пространства вводятся слова: ближе – дальше, впереди – сзади, около, между, за, перед, после.

Методика работы с детьми: Для обучения детей пространственной ориентировке на картине используются игры: «Да – Нет», «Ожившая картина».

Игра «Да – Нет» организуется следующим образом: ведущий загадывает объект на картине, а дети с помощью вопросов устанавливают его местонахождение. Найденный объект «оживает» и находит себе место на сцене (трехмерное пространство). Задача ребенка – описать объект по месту на картине, а затем на сцене.

Постепенно выстраивается композиционная модель картины на сцене.

Советы педагогам:

- Дети должны знать правила игры в «Да – Нет»: вопрос по месту нахождения загаданного объекта задается таким образом, чтобы ведущий смог ответить только «Да» или «Нет». Идет постепенное сужение поля поиска через отсечение лишней части плоскости.
- Для облегчения процесса сужения поля поиска рекомендуется использовать какие-либо ориентиры: веревочки, палочки, мел...
- Сценой для моделирования композиции картины может служить ковер, который повернут в зеркальном или боковом варианте по отношению к картине. В этом случае задача переноса ориентиров с двухмерного на трехмерное пространство усложняется.
- После того, как ребенок нашел себе место на сцене, он составляет рассказ-описание своего местонахождения относительно других объектов.
- Смоделированная композиция картины наблюдается зрителями 5–7 секунд и поощряется аплодисментами.
- Усложнением может служить схематизация на отдельном листе бумаги «ожившего» объекта во взаимосвязях с другими объектами.

Алгоритм мыслительных действий составления описательного рассказа по местонахождению объекта на картине:

- Выбрать объект на картине и описать его местонахождение на плоскости.
- Данный объект описать с точки зрения расположения других объектов по отношению к нему:
 - а) с позиции постороннего наблюдателя;
 - б) в роли самого объекта.

7 этап «Составление рассказов от лица разных объектов»

Цели:

- обобщить знания детей о признаках проявления разных эмоциональных состояний и причинах их изменения;
- уточнить знания детей о разных поведенческих реакциях в зависимости от черт характера объекта;
- упражнять детей в умении перевоплощаться, составлять связный творческий рассказ от первого лица.

Базовая информация: Для составления творческих рассказов от первого лица необходимо уточнить следующие знания:

- а) О разнообразных эмоциональных состояниях и настроениях:
 - грустный – веселый,
 - радостный – печальный,
 - спокойный – возбужденный.
- б) О разнообразных чертах характера:
 - добрый – злой,
 - трудолюбивый – ленивый,
 - вежливый – грубый,
 - умный – глупый...
- в) Признаки проявления того или иного эмоционального состояния:
 - веселый (улыбается, все его радует, вызывает смех...);

- грустный (вздыхает, все его огорчает, много жалуется, плаксивый...);
 - добрый (всех любит, заботится, помогает, хлопочет...).
- г) Разнообразные средства интонационной выразительности речи (темп речи, сила голоса, тембр...), правила их применения.

Затем необходимо взять на себя роль одного из объектов и обозначить его эмоциональное состояние или характер. Это может быть любой объект (главный или второстепенный персонаж картины, предмет или любой объект живой – неживой природы). От имени выбранного героя идет описание окружения и событий, изображенных на картине. Эмоциональное состояние героя подчеркивается междометиями, мимикой, жестами и другими средствами интонационной выразительности речи.

Методика работы с детьми: Перед тем, как обучить ребенка составлению творческих рассказов от первого лица необходимо провести творческие занятия, которые имеют следующее содержание:

- «Я назову тебе черту характера, а ты скажи наоборот».
- «Покажи действием и мимикой изменение твоих чувств».
- «Превратись в кого-нибудь или во что-нибудь. Опиши твои чувства».

Для обучения составлению творческих рассказов от лица какого-либо объекта картины с заранее заданной характеристикой используется прием эмпатии. Он заключается в том, что ребенок представляет себя объектом и «входит» в его эмоциональное состояние, передает его черты характера. Идет подробное описание его состояния, отношений с окружающим миром и возникших проблем. Воспитатель должен побуждать детей к решению проблем героев картины.

Советы педагогам:

- При выборе объекта и его эмоциональной характеристики необходимо учитывать возраст ребенка.
- Следует побуждать ребенка брать на себя роль не только простых объектов, но и частей объекта (глаза кошки-ма-

мы) 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...)

Возможны разные формы организации работы с детьми:

- *коллективные*: вся группа детей сочиняет рассказ от лица одного героя;
- *подгрупповые*: воспитатель дает разным подгруппам противоположные характеристики одного героя.

ПР.: Предлагается составить рассказ про котенка на картине. Одной подгруппе – про веселого, а другой – про грустного котенка. Рассказ идет об окружении героя, но через призму разных его эмоциональных состояний.

- *индивидуальные задания*, которые могут быть предложены воспитателем или самостоятельно выбраны ребенком.

Следует предложить ребенку структуру построения рассказа: сначала назвать своего героя «Я – тот-то...», потом описать свое эмоциональное состояние, или настроение, характер, далее передать восприятие изображенного на картине глазами выбранного героя, предложить решение проблемной ситуации. Окончание рассказа – восстановление эмоционального равновесия героя. По окончании рассказа ребенок дает ему название.

Алгоритм мыслительных 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.

Примечание.

Мы не ставим задачу описывать методику работы с проблемами в этой работе. Обучение детей работе с проблемными ситуациями выходит за рамки занятий по развитию речи и требует отдельного пояснения.

8 этап «Смысловая характеристика картины»

Цели:

- развивать мыслительные действия детей, ведущие к объяснению смысла, изображенного на картине;
- упражнять в умении подбирать название картины, точно отражающее ее смысл, с помощью пословиц и поговорок;
- подвести детей к пониманию того, что содержание картины может иметь не один смысл.

Базовая информация: Для более глубокого осмысления содержания картины можно использовать пословицы и поговорки. Пословицы и поговорки могут иметь прямой и иносказательный смыслы. Смысл любой пословицы, поговорки так емок, что предоставляет возможность по-разному толковать его. Поэтому многозначность пословиц и поговорок позволяет использовать их при составлении рассказа по картине любого содержания. Важно обосновать свой выбор. В конечном итоге идет отбор самых подходящих к содержанию данной картины. Содержание рассказов-рассуждений детей с использованием пословиц и поговорок зависит от их жизненного опыта и позиций рассуждающего.

Методика работы с детьми: 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?». Ее организация основана на методе «Каталог». Воспитателем готовятся листочки

бумаги, на которых написаны разные пословицы и поговорки. *Вводится правило:* выдерни записку, прочитай текст (читает воспитатель или умеющие читать дети), объясни, почему так назвали картину?

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. Особое внимание здесь уделяется логическим связкам в тексте. В результате получается рассказ-рассуждение.

Советы педагогам:

- На начальном этапе используется не более пяти пословиц разной тематики, идет коллективное обсуждение каждой.
- На следующем этапе берется большее количество пословиц и поговорок, идет коллективное обсуждение, для названия картины выбираются наиболее удачные.
- На третьем этапе ребенок самостоятельно выбирает название картины, представленное в виде пословицы или поговорки.
- Четвертый этап работы: ребенок составляет рассказ по сюжету картины согласно выбранной пословице или поговорке.
- На заключительном этапе звучат разные рассказы по одной картине в зависимости от выбранных для их названия пословиц или поговорок.

Алгоритм мыслительных действий при передаче смысла картины:

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

9 этап «Составление рассказов-фантазий»

Цели:

- учить детей преобразовывать содержание картины с помощью типовых приемов фантазирования;
- учить детей составлять рассказы фантастического содержания.

Базовая информация: Для сочинения фантастических рассказов по картине следует знать 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 взаимобмен объектов 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.).

Используя данные приемы, можно преобразовать какой-либо объект на картине, либо изменить его часть, поменять место нахождения. Составляется рассказ, в котором главной идеей является согласование необычного (фантастического) объекта с окружающим миром.

Методика работы с детьми: Для обучения детей составлению рассказов по картине используется игровой прием «Пришел в гости волшебник...».

Приглашаются волшебники:

- Волшебник Увеличения–Уменьшения (ребенок выбирает объект и его свойства и производит их фантастическое преобразование).

- Волшебник Деления–Объединения (выбранный объект дробится на части и перепутывается по структуре, либо меняется своими частями с другими объектами).
- Волшебник Оживления–Окаменения (выбранный объект, либо его часть становятся подвижными или, наоборот, лишаются возможности перемещаться в пространстве).
- Волшебник Могувсё–Могутолько (объект наделяется неограниченными возможностями либо ограничивается в своих свойствах).
- Волшебник Наоборот (у объекта выявляется какое-либо свойство и меняется на противоположное).
- Волшебник Времени (этот волшебник многофункционален и предполагает преобразование временных процессов: Волшебник Ускорения–Замедления, Волшебник Обратного Времени, Волшебник Перепутывания Времени, Волшебник Остановки Времени, Машина Времени, Зеркало Времени).

Воспитатель предлагает детям выбрать одно из преобразований объекта и ответить на вопросы:

- Что происходит с этим объектом?
- Какие ощущения он испытывает?
- Как он теперь воспринимает окружающий мир?
- Как окружающий мир относится к преобразованному объекту?
- Каковы положительные и отрицательные последствия преобразований?
- Какие проблемы возникают у объекта с окружающим миром?
- Как фантастический объект может помочь решить проблемы окружающих объектов?
- Как окружение может согласоваться с измененным объектом?
- Предложить детям составить рассказ по результатам обсуждения.

Например: Картина «Кошка с котятами». Рассказ-фантазия про клубок ниток, с которым играл котенок. Составлен двумя детьми седьмого года жизни.

«Клубок, который научился летать»

Жил был клубочек ниток. Он был круглым и синим. Лежал в корзинке, и никто его не трогал. Однажды пришли котята, свалили корзинку, и он упал и покатился. Котенок Рыжик стал им играть. Больно стало клубочку, и решил он попросить у волшебника Объединения крылышки. Только Рыжик хотел царапками схватить клубок, как тот взлетел и стал под потолком летать. Удивился котенок, нет, все котята и кошка и стали смотреть, как летает клубок. А лампа сказала: «Что ты тут летаешь, сгореть можешь». Клубок летал до вечера. Котята легли спать, а клубочек в корзинку залез. Только после этого лампа включилась, и он не сгорел».

Советы педагогам:

- Приемы фантазирования должны быть хорошо знакомы детям. Они должны знать возможности каждого Волшебника.
- Когда объявляется фантастическое преобразование, то выбирается сначала объект или его часть, приглашается Волшебник, производится преобразование, а затем объект с необычным свойством описывается.
- Целесообразно провести серию занятий по одной картине с постепенным включением новых приемов фантазирования. Фантастические рассказы-зарисовки составляются коллективно.
- В дальнейшем необходимо дифференцировать задания, распределив волшебников между детьми и предложив составить самостоятельно или командами рассказы фантастического плана.
- Можно инсценировать с детьми придуманные рассказы или оформить книжки-малышки с их текстами.

Алгоритм мыслительных действий при составлении рассказов-фантазий:

- Выбрать объект, изображенный на картине, либо его часть.
- Пригласить одного из Волшебников.
- Преобразовать объект или его часть.
- Составить фантастический рассказ.

10 этап «Составление сказок нравственно-этического характера»

Цели:

- обучать детей приемам составления текстов морально-этического плана по мотивам содержания картины;
- учить выводить мораль из составленного текста сказки.

Базовая информация: Для составления морально-этической сказки по картине необходимо определить место, где будут разворачиваться события, и обозначить его одним словом.

Например: лужайка около леса.

Далее перечисляются объекты, изображенные на картине, как правило, неодушевленного плана: елка, лужа, прутик, трава, цветы...

Объекты наделяются свойствами или чертами характера человека: елка – мудрая, лужа – грязнуля, прутик – труженик, трава – равнодушная, цветы – болтливые...

Идет описание жизни объектов в обозначенном месте. Происходит случай – появление необычного объекта или природного явления: в лужу упал мяч.

Составляется текст, в котором особое значение имеют монологи каждого очеловеченного объекта по отношению к Случаю.

Каждый герой сказки выражает свое отношение к Случаю, что является основанием для обозначения его характера, нравственных качеств.

Выводится мораль, которая вкладывается в уста мудрого объекта. Составляется итоговый текст сказки и придумывается ее название.

Методика работы с детьми:

- Предложить детям сочинить сказку по картине.
- Определить и назвать место, где будут разворачиваться события. Назвать героев сказки.
- Наделить выбранные объекты свойствами или чертами характера человека.
- Предложить детям сделать речевую зарисовку, касающуюся начала сказки (кто и где жил, какой он был).
- Объявить Случай (появление необычного предмета, явление природы), который приводит к конфликтной ситуации.
- Продолжение составления текста как описания отношения героев сказки к случаю согласно их личностной характеристике.
- Обсуждение мнения каждого героя.
- Провозглашение морали мудрым объектом. Описание разрешения конфликтной ситуации на основе этой морали.
- Придумывание названия сказки.

ПР.: «История на лужайке»

«На одной лужайке около леса жили-были болтливые Цветы, равнодушная Трава, Прутик- труженик и грязнуля Лужа. Вдали росла очень умная Елочка. Она смотрела кругом и много думала.

Цветы все время говорили что-то, их равнодушно слушали Травинки. Прутику некогда было слушать болтовню Цветов, потому что он все время находил какое-то дело. Грязная-прегрязная Лужа смотрела на все и радовалась своей грязи. Мудрая Елочка думала свои умные мысли и молчала. Так они и жили.

Однажды в Лужу упал красивый резиновый Мяч. Он сразу испачкался. «Ура! – закричала Лужа, – он тоже стал таким же грязным как я!»

«А нам все равно, что Мяч в Лужу прыгнул. Главное, чтобы к нам не попал!», – сказала равнодушная Трава.

Цветы не переставали болтать и говорили всякую чепуху. Никто не посочувствовал Мячику, кроме Прутика. Он стал быстро-быстро разгонять воду, и Мячик к краю Лужи стал подплывать.

Елочка все это видела издалека и стала раскачиваться из стороны в сторону, чтобы ветер помог Мячу из Лужи выбраться, ведь она знала: «Помогаешь другому в беде, и тебе помогут!»

Советы педагогам:

- Следует уточнить знания детей о разнообразных нравственных качествах и чертах характера человека, затем обыграть их с помощью приемов эмпатии, используя мимику, жесты и другие выразительные средства.
- Давать возможность детям в процессе сочинения сказки включать приемы театрализации.
- При обозначении героев сказки целесообразно использовать приемы моделирования (схематическое обозначение объектов и буквенное обозначение черт характера).
- От коллективного сочинения сказки (с помощью «мозгового штурма») необходимо переходить к индивидуальному сочинительству.
- При коллективном сочинении каждому ребенку предлагается придумать собственное название сказки и сообщить его педагогу по секрету. Воспитатель записывает название сказок, затем объявляет конкурс названий.
- По мотивам сказки можно предложить детям сделать рисунки или организовать театральное действие.

Алгоритм мыслительных действий:

- Определить место событий.
- Выбрать героев, наделить их человеческими свойствами или характеристиками.
- Объявить случай.
- Составить текст сказки.
- Придумать название сказки.

11 этап «Составление рифмованных текстов по картине»

Цели:

- познакомить детей с моделями составления рифмованных текстов.
- формировать умение составлять рифмованный текст по содержанию картин.

Базовая информация: Для составления рифмованных текстов по содержанию картины необходимо обсудить с детьми признаки выбранного объекта, его связи, место действия и сами действия. В качестве объекта может выступать не только центральный или второстепенный объект, но и обобщенное понятие.

Пр.: дети..., семья..., посуда... Действия объекта могут быть как реальные, так и предполагаемые.

Слова в высказываниях должны рифмоваться.

Для создания рифмованного текста можно пользоваться опорой:

*Жили-были как-то кто-то,
Ой, какие были кто-то,
Что-то делали они,
На картину посмотри.
И закончив, говори:
«Вот какие кто-то
На картине такой-то...».*

Возможны варианты создания рифмованного текста. Он может начинаться со слов «Если эти кто-то..., то они чего-то...», «Кто-то был такой-то и свершал он то-то...», «Кто-то был такой-то и свершал он то-то, потому что был такой-то...».

Оценка степени удачности созданного текста определяется не только качеством рифмы, но и уровнем интерпретации содержания картины.

Методика работы с детьми: Работа должна строиться в определенной последовательности.

Сначала с детьми проводится игра «Складушки-ладушки», в которой подбираются существительные, прилагательные, глаголы, рифмующиеся между собой и соответствующие содержанию картины.

Затем педагог побуждает детей составлять двухстрочные рифмующиеся фразы.

На последнем этапе идет создание полного рифмованного текста по содержанию картины в соответствии с предложенным алгоритмом.

Советы педагогам:

- Заучивая или читая детям стихотворение, проводить с детьми его 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.

Алгоритм мыслительных действий при составлении рифмованных текстов:

- Выбор объекта, определение его свойств, действий и места разворачивания событий.
- Подбор рифмующихся между собой слов.
- Работа по алгоритмам создания рифмованного текста.
- Выразительное чтение полученного текста.

Анализ картины как целостной системы

Проблема обучения одаренных дошкольников творческому рассказыванию становится реально решаемой, если педагог при предъявлении любой новой картины отрабатывает мыслительные операции детей по анализу картины как целостной системы, а ее объектов как составных частей этой системы.

Модель работы с картиной как целостной системой

- Выделение объектов, изображенных на картине.
- Установление взаимосвязей между объектами.
- Характеристика объектов (активизируется опыт восприятия объектов разными органами чувств).
- Описание изображенного на картине средствами символической аналогии (сравнения, метафоры).
- Представление об объектах в рамках всего времени их существования (до момента изображения на картине и после).
- Описание местонахождения объектов на картине.
- Представление себя на картине в качестве одного из объектов.
- Поиски многозначности смысла сюжета картины.
- Составление творческих текстов с помощью приемов фантастического преобразования объектов на картине.
- Создание сказок нравственно-этического плана по мотивам изображенного на картине.
- Составление рифмованных текстов по содержанию картины.

Основные операции анализа объекта картины

1. Выбор основной (возможной) функции объекта.
2. Перечисление составляющих объект элементов, частей.
3. Обозначение сети взаимосвязей данного объекта с другими объектами, изображенными на картине.
4. Представление возможных изменений данного объекта во времени.
5. Выявление признаков объекта, подбор объектов с похожими признаками.
6. Для более эффективного освоения детьми алгоритмов организации творческой речевой деятельности по картине, целесообразно проводить описанные ниже игры и творческие задания.

Игры и творческие задания для освоения алгоритмов работы с картиной

Название игры, цель	Методические рекомендации
<p>Игры с «подзорной трубой» Учить детей выделять объекты, изображенные на картине.</p>	<p>Детям предлагается картина для рассматривания и альбомный лист для имитации подзорной трубы. <u>Правило:</u> навести глазок подзорной трубы на один объект и назвать его). Выигрывает тот, кто перечислит больше объектов на картине.</p>
<p>«Ожившие предметы» Развивать у детей эмпатию, наделяя объекты на картине человеческими чувствами, мыслями, характерами.</p>	<p>Ведущий предлагает выбрать объект на картине для обсуждения. Дети определяют его характер, рассказывают о его возможных поступках и мыслях. Например, рассматривается пейзаж; дети выбирают и характеризуют объект – ель: спокойная, спящая, тихо дышит. Составление речевых зарисовок от имени очеловеченного объекта.</p>
<p>«Волшебный гость» Учить детей устанавливать взаимосвязи между объектами, изображенными на картине.</p>	<p>В гости к детям приходит Волшебник Объединения и объединяет два наугад выбранных объекта. Детям предлагается объяснить, почему он это сделал, как эти объекты могут быть связаны между собой.</p>
<p>«Живые картинки» Учить детей ориентироваться в двумерном и трехмерном пространстве, отвечать развернутыми предложениями на вопросы о местонахождении объекта.</p>	<p>Педагог предлагает детям превратиться в конкретные объекты на картине, выясняет их местонахождения. Детям предлагается смоделировать изображение в трехмерном пространстве (например, на ковре). Ребенок должен найти место своего объекта относительно других объектов, изображенных на картине, и составить связный рассказ о его местонахождении.</p>
<p>«Да – Нет» Учить детей пространственной ориентировке на картине. Активизировать в речи слова, обозначающие пространственные ориентировки.</p>	<p>Ведущий загадывает объект на картине, а дети с помощью вопросов устанавливают его местонахождения. Найденный объект «оживает» и находит себе место на сцене (трехмерное пространство). <u>Задача ребенка:</u> описать местоположение объекта на картине, а затем на сцене.</p>

Название игры, цель	Методические рекомендации
<p>«Кто о чем говорит?» Учить детей составлять диалоги от лица объектов картины.</p>	<p>Воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от лица объектов на тему «Кто о чем говорит».</p>
<p>К нам пришел волшебник «Я ощущаю запах» Учить представлять возможные запахи и передавать свои представления в рассказе.</p>	<p>Воспитатель предлагает «войти» в картину и представить, какие запахи там можно ощутить, обозначить их словами. Предложить детям составить рассказ на тему: «Я чувствую запахи».</p>
<p>К нам пришел волшебник «Я ощущаю лицом и руками» Учить детей представлять возможные ощущения от предполагаемого соприкосновения с различными объектами и передавать их в речи.</p>	<p>Дети сосредоточены на объектах картины, им предлагается найти и описать предполагаемые ощущения от соприкосновения с объектами. Предложить детям составить рассказ на тему: «Я ощущаю лицом и руками».</p>
<p>К нам пришел волшебник «Я пробую на вкус» Учить детей разделять объекты на съедобные – несъедобные для человека и живых объектов, изображенных на картине. Побуждать передавать в речи вкусовые характеристики объектов.</p>	<p>Дети сосредоточены на объектах картины, анализируют их и распределяют то или иное живое существо, изображенное на картине, на съедобное и несъедобное для человека. Вспоминают или предполагают то или иное вкусовое ощущение.</p>
<p>«Что было, что будет?» Учить детей представлять прошлое и будущее объекта и составлять связный рассказ об этом.</p>	<p>Ведущий выбирает объект, предлагает играющим прокатиться на Машине Времени и рассказать о том, что было с ним в прошлом и что, возможно, будет в будущем.</p>

Название игры, цель	Методические рекомендации
<p>«В гости пришли Волшебники Времени»</p> <p>Учить детей представлять прошлое и будущее объекта и составлять связный рассказ о нем.</p> <p>Учить детей фантастическим преобразованиям свойств времени.</p>	<p>Воспитатель предлагает пригласить в гости Волшебников Времени. Дети выбирают себе любой объект, называют конкретного волшебника и описывают, что может произойти в результате воздействия волшебника на объект.</p> <p><i>ПР: пришел Волшебник Быстрых Минут в картину «Кошка с котятами» и дотронулся до молока в блюдце – хозяйка налила его недавно, а оно уже прокисло. Обсудить ситуацию.</i></p>

Глава 13.

Обучение дошкольников составлению текстов сказочного содержания

Современными программами воспитания и обучения детей дошкольного возраста предусмотрена работа с текстами сказочного содержания. В основном это анализ текстов сказок, его пересказ, и составление новых сказок на основе изменения известных. Дети испытывают огромный интерес к сочинению сказок. Для того чтобы помочь ребенку сочинить сказку, необходимо познакомить его с моделями, на основе которых составляется текст. Модель сказки – это высокий уровень абстракции. Это та основа, на которую наращивается самостоятельно придуманное содержание.

Необходимо разобраться, чем же отличается сказка от любого другого литературного текста.

Общая характеристика текстов сказочного типа

Главная отличительная особенность сказки – это ее **метафоричность**, то есть отражение жизненного опыта людей с помощью приемов символической аналогии.

Как правило, сказка держится на каком-либо жизненном правиле (или нескольких правилах). Тем самым определяется тема сказки.

Для того чтобы читатель или слушатель осознал тему и принял эти жизненные правила, введены их носители. Это герои, их поступки, действия в определенном месте, времени. Отличительной особенностью носителей являются некая фантастичность. Это могут быть волшебные предметы или герои с необычными свойствами.

Нарушение объективных законов природы, с одной стороны, является мотивом, позволяющим заинтересовать и удерживать внимание слушателя или читателя. С другой стороны,

фантастические свойства объектов позволяют не напрямую, а косвенно обобщить и вывести некоторые понятия как часть общей морали. Поэтому в сказке в уста героя могут быть вложены жизненные правила, назидания, мудрость, накопленные человечеством. И эта назидательность выглядит достаточно естественно, ненавязчиво.

Необычность, отвлеченность таких признаков, как время и место, влияет на воображение слушателя и в то же время показывает некую универсальность жизненного правила, которое было, есть и будет достаточно долго действовать. Поэтому в сказке часто встречаются такие слова, как «Где-то в тридесятом царстве», «В одной деревеньке» (неизвестно какой), «Далеко отсюда», «За тридевять земель», и время «В стародавние времена», «В далеком прошлом» или «Однажды», которые позволяют не привязываться к конкретному времени и месту.

Третьей особенностью сказочного текста являются такие выразительные средства как повторы в действиях, наличие заклинаний. К выразительным средствам можно отнести и гиперболизацию какого-либо признака. Если Царевна прекрасна, то она прекрасна во всех отношениях. А если герой – злодей, то это свойство также доведено до крайности. В качестве выразительных средств выступают стихотворные тексты, прибаутки, которые играют не только роль эмоционального окраса сказочного текста, но и выступают как особенность в речи, присущая только таким текстам.

Достаточно четко прописаны традиции начала сказки и окончания, выраженные в образных словосочетаниях. Это слова, которые позволяют свернуть время (долго – коротко) или расстояние (не далеко – не близко).

Обучать детей сочинению сказок возможно с помощью моделей. В качестве подготовительной работы по усвоению детьми моделей составления сказок является их обучение схематизации.

Для того чтобы дети имели возможность самостоятельно сочинять сказку, воспитателям необходимо научить их записывать схемами придуманный текст. Запись текста знакомых

сказок лучше производить на полоске бумаги простым карандашом или ручкой слева направо. При такой записи схемы, изображенные ребенком, не должны иметь много деталей; действие к действию добавляется через стрелку.

Работа по обучению дошкольников составлению текстов сказочного содержания в условиях детского сада должна быть организована по двум направлениям:

1. Это *игры и творческие задания*, позволяющие ребенку усвоить различные варианты действий и взаимодействий героев, увидеть неограниченные возможности создания образов и их характеристик, узнать, что сказка может быть развернута в любом месте и в любое время. На этом этапе дети познают выразительные средства сказочного текста. Дети учатся делать фантастические преобразования реальных объектов с помощью типовых приемов фантазирования (ТПФ).
2. Создание педагогических условий для усвоения детьми некоторых *моделей составления сказок*:
 - модель составления сказки с помощью метода «Каталога»,
 - модель составления сказки с помощью метода «Морфологического анализа»,
 - модель составления сказки с помощью метода «Системного оператора»,
 - модель составления сказки с помощью ТПФ,
 - модель составления сказки с помощью метода «Волшебного треугольника» (вепольного анализа).

Метод «Каталога» выполняет функцию подготовки ребенка к усвоению более сложных моделей. Рекомендуется прежде обучить детей по этому методу составлять текст, отражающий борьбу добра и зла в определенном месте и времени, и имеющему положительный результат, а затем переходить к другим моделям.

На основе метода «Морфологического анализа» выделяется модель составления сказки *динамического типа*.

На основе метода «Системного оператора» – модель составления сказки описательного типа, с изменением признаков объектов во времени.

Сказка морально-этического типа создается на основе приемов ТПФ.

В основе конфликтного типа сказки лежит метод «Волшебный треугольник» (вепольный анализ).

Работа с детьми по сочинению сказок должна носить сначала коллективный характер, потом подгрупповой, затем дети составляют текст вдвоем или втроем. Далее ребенок сам сочиняет сказку по определенной модели.

Игры и творческие задания по подготовке детей к составлению текстов сказочного содержания

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Назови героя» Учить детей объединять героев по заданному признаку</p>	<p>Воспитатель называет какой-либо образ, а дети должны найти конкретных героев из других сказок</p> <p>ПР.: Назовите мне героев-девочек (Герда из «Снежной Королевы», Женя из «Цветика-Семицветика»).</p> <p>Вывод: героями сказки может быть девочка, но она должна быть особенной, со своими конкретными свойствами и действиями.</p>
<p>«Действия героя» Учить детей перечислять все возможные действия какого-либо сказочного героя, а также проводить аналогии в действиях персонажей разных сказок.</p>	<p>Воспитатель предлагает героя из сказки.</p> <p>ПР.: Коза из сказки «Волк и семеро козлят».</p> <p>Просит детей назвать все действия козы.</p> <p>Условия: говорить только глаголами.</p> <p>ПР.: жила-была, ходила, наказывала, пела и т.д.</p> <p>Далее воспитатель предлагает вспомнить героев, которые выполняли бы эти же действия в других сказках. При затруднении детей воспитатель пользуется текстом, зачитывая фрагменты сказок.</p>
<p>«Волшебник» Учить детей наделять фантастическими свойствами реальные предметы</p>	<p>Воспитатель предлагает поиграть в волшебников с помощью колец Луллия. На 1 кольце – изображение обычных предметов, на 2-ом – волшебники (ТПФ).</p> <p>Дети раскручивают круги, выделяют сектор и рассказывают о том волшебстве, которому научился предмет. Рассказ дополняется практической значимостью волшебства, дается оценка, кому от него хорошо или плохо.</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
	<p>ПР: Синичка на круге встретила с Волшебником Окаменения:</p> <p>«Птичка летает и место, куда она сядет, становится каменным. Это хорошо, если птичка сядет на руки мальчишке, который стреляет из рогатки и плохо, если она сядет на растущий цветок».</p> <p>Вывод: в сказке волшебным может быть любой предмет. Волшебство может приносить добро и зло.</p>
<p>«Где-то, кто-то...» Учить детей представлять объект в каком-либо месте и составлять про него небольшой сюжет сказочного содержания.</p>	<p>Работа идет либо на морфотаблице, либо с кольцами Луллия. Воспитатель на одной части выкладывает карточки с изображением героев, на второй – с изображением места, где это может происходить. Пересечение объекта и места позволяет ребенку представить сказочную ситуацию и стимулирует его творчество.</p> <p>ПР: Как Иванушка попал в подземелье. Как он будет оттуда выбираться, кто ему может помочь и т. д.</p>
<p>«Парад Волшебников Времени» Учить детей преобразовывать объект с помощью изменения свойств времени</p>	<p>Воспитатель показывает волшебные часы, на цифрах которого сидят разные Волшебники Времени. На стрелке часов помещается картинка с изображением какого-либо объекта. Ребенок раскручивает стрелку, и указанный Волшебник преобразует объект.</p> <p>ПР: Стрекоза встретила с Волшебником Остановки Времени. Она будет вечно энергичной, молодой, даже через много сотен лет.</p>
<p>«Волшебники Ухо, Нос, Рука и Глаз» Учить детей представлять ощущения, которые можно получить с помощью различных анализаторов.</p>	<p>Воспитатель поочередно показывает картинки с изображением органов чувств и предлагает с их помощью посетить какую-либо сказку.</p> <p>ПР: С волшебным Носом дети попали в комнату Наф-Нафа, когда он открыл крышку котла. Дети рассказывают о том, что они почувствовали запах сажи, шерсти волка, кипящей воды.</p> <p>Далее в этот же сюжет приглашается Волшебник Глаз (дети видят то, что не описано в сказке), Волшебник Ухо (представление возможных звуков, озвучивание мыслей), Волшебник Рука (описание ощущений, которые возникли бы у детей, если бы они дотрагивались руками до горячего котла или мокрого носа поросят).</p>

Название игры, цель	Содержание и методические рекомендации
<p>«Сказочные слова» Учить детей перечислять разные варианты слов и словосочетаний по заданному признаку.</p>	<p>Воспитатель предлагает детям вспомнить и сказать все заклинания, которые они знают из сказок (Сим-сим, открой дверь, Сивка-бурка, вещая каурка... и т. д.) затем перечислить все слова, с которых начинается сказка (Однажды в некотором царстве, В стародавние времена и т. д.).</p>
<p>«В какой сказке?» Учить детей находить сказочные тексты, которые бы учили какому-либо жизненному правилу</p>	<p>Воспитатель называет поговорку, поговорку или какое-либо жизненное правило, дети должны вспомнить сказки, которые этому учат.</p> <p><i>ПР.: Воспитатель говорит «Не имей сто рублей, а имей сто друзей». Дети вспоминают, как Герда с помощью других героев нашла Кая, а деньги принцессы ей в этом не помогли.</i></p>

Составление сказок с помощью метода «Каталога»

Метод разработан профессором Берлинского университета Э. Кунце в 1932 году. Его суть в применении к синтезу сказок: построение связанного текста сказочного содержания осуществляется с помощью наугад выбранных носителей (героев, предметов, действий и т. д.).

Метод создан для снятия психологической инерции и стереотипов в придумывании сказочных героев, их действий и описания места происходящего.

Цель: научить ребенка связывать в единую сюжетную линию случайно выбранные объекты, сформировать умение составлять сказочный текст по модели, в которой присутствуют два героя (положительный и отрицательный), имеющие свои цели; их друзья, помогающие эти цели достигнуть; определенное место.

Алгоритм построения тренинга

1. Небольшой группе детей предлагается сочинить сказку (историю) с помощью какой-либо книги.

2. Ведущий задает вопрос детям, ответ на который ребенок «находит», указав слово на открытой странице выбранного текста.
3. Ответы, «найденные» в книге, постепенно собираются в единую сюжетную линию.
4. Когда сказка составлена, дети придумывают ей название и пересказывают.
5. Воспитатель просит детей вспомнить, на какие вопросы они отвечали с помощью книги (выведение алгоритма вопросов).
6. Практическое занятие с детьми по придуманному сюжету: рисование, лепка, аппликация, конструирование или схематизация (запись действий сказки с помощью схем).
7. Попросить детей вечером рассказать дома придуманную сказку.
8. Через некоторое время воспитатель предлагает детям научиться кого-нибудь из детей вспомнить вопросы, по которым составляется сказочный текст.

Методические рекомендации

Данный метод можно использовать уже в работе с трехлетними детьми. Объекты могут быть спрятаны в «Чудесном мешочке» (игрушки или картинки).

Начиная с пяти лет объекты можно выбирать в книгах. Книги должны быть незнакомы детям.

Примерная цепочка вопросов для детей 3-х лет:

- Жил-был... Кто?
- С кем он дружил?
- Пришел злой... Кто?
- Кто помог друзьям спастись?

Постепенно цепочка вопросов увеличивается, и шестилетним детям задаются примерно следующие вопросы:

- Жил-был... Кто? Какой он был? (Какое добро умел делать?)
- Пошел гулять (путешествовать, смотреть...)... Куда?

- Встретил кого злого? Какое зло этот отрицательный герой всем причинял?
- Был у нашего героя друг. Кто? Какой он был? Как он мог помочь главному герою? Что стало со злым героем?
- Где наши друзья стали жить?
- Что стали делать?

(Вопросы составлены на основе адаптированного алгоритма сказок В. Я. Проппа).

Правила поиска ответа на вопрос

Задается вопрос детям. Например: «Жил-был кто?»

Ведущий открывает книгу на любой странице и предлагает ребенку указать пальчиком на любое слово (например: «Жил-был... карандаш!») Значит, история будет про карандаш, который попал в беду. Следующий «ответ» на вопрос ищется на любой другой странице.

Если по сюжету должно быть имя существительное или глагол, а ребенок указал на другую часть речи, педагогу необходимо переделать слово в нужную часть речи, либо найти другое на этой же строчке.

Во время работы с книгой дети могут терять интерес к сочинительству. Для снятия этого эффекта необходимо:

- «Собирать» сюжет в быстром темпе.
- Эмоционально реагировать на каждый «найденный» ответ (удивление, радость, ужас и т. д.).
- Использовать приемы драматизации.
- Прекратить искать «ответы» в книге, а придумывать вместе с детьми окончание истории, используя элементы «мозгового штурма».

По мере использования данного метода следует стремиться к тому, чтобы дети самостоятельно делали связки из наугад выбранных «ответов» и восстанавливали последовательность вопросов.

Иногда роль ведущего берет на себя ребенок. Сам ставит вопросы и «читает» на них ответ. Воспитатель осуществляет функцию контролера.

Время от времени рекомендуется вспоминать составленные истории и рассказывать их так, как делают это артисты-сказочники. Сначала это делает воспитатель, а затем и сами дети.

Составление сказок динамического типа

Цель: создать педагогические условия для усвоения модели сказки динамического типа. В такой сказке один или несколько объектов совершают действия с определенной целью, при этом взаимодействуя с разным окружением, которое по-разному реагирует на действия героев. Герой должен делать выводы, корректировать свое поведение, набираться опыта, в результате чего идет достижение цели и изменение отношения окружающих. Если же герои не меняются и не делают выводов, то это заканчивается плачевно для самих героев.

Базовый алгоритм составления сказки

1. Выбирается сквозной герой (герои).
2. Описываются их свойства, мотивы и цели.
3. Герои совершают действия для достижения цели и встречаются при этом с другими объектами.
4. Последовательно по каждому взаимодействию фиксируются изменения главного героя, идет описание реакции других объектов при взаимодействии с героем.
5. Итог – изменение героя (героев) и вывод жизненного правила.
6. Придумывается название получившейся сказки и составляются правила ее сочинения.

Методические рекомендации (работа с волшебной дорожкой)

На доске воспитатель рисует сказочную дорожку и обозначает 3–4 ячейки на ее горизонтали.

ПР.:

<i>Девочка Лена</i>	<i>магазин</i>	<i>лес</i>	<i>детский сад</i>
---------------------	----------------	------------	--------------------

Обозначается сквозной герой (девочка Лена), ему дается характеристика (девочка умела красиво рассказывать стихи) и цель деятельности (хотела всех научить это делать). Последовательно идет обсуждение реализации этой деятельности: кого хотела научить, где (в магазине, в лесу, в детском саду) и как у нее это получилось. Вывод правила: если даже ты что-то умеешь делать, то нужно учить того, кто этому хочет научиться, для этого нужно знать место и время.

Главным героем сказки может быть какое-то человеческое чувство (любовь, ненависть, зависть, страх), которое путешествует по свету с какой-либо целью. Вывод жизненного правила зависит от стратегии сочинения.

Если путешествует герой с отрицательными качествами, то в результате взаимодействия с другими героями он может перевоспитаться, либо остаться в одиночестве, сам себя наказать. Такое окончание типично для данного типа сказок.

Составление сказок описательного типа

В сказках, созданных человеком, можно выделить модель текстов, в которых есть достаточно подробное описание жизни героя, его изменение во времени. У героя должно быть детство, в котором закладываются основы дальнейшей жизни. А в зрелом возрасте героя описываются случаи его испытания на стойкость, выносливость. Из этого можно сделать выводы, что такие сказки показывают: никогда ничего не бывает просто так, все имеет достаточно четкую причинно-следственную связь.

Пр.: «Сказ про Илью Муромца».

Цель: освоение детьми модели сказки описательного типа (герой должен чему-то научиться в детстве, в зрелом возрасте совершенствовать свое мастерство, противостоять при этом внешним обстоятельствам, мешающим его деятельности).

Сказка-описание, построенная по данной методике, позволяет заложить первые представления о качествах и стиле жизни творческой личности, описанных в теории развития творческой личности (ТРТЛ).

Модель сказки-описания наилучшим образом отрабатывается на «чудесном экране» (системном операторе):

Место, где герой учился делу	Место, где осуществляет герой свое дело	Место, в котором есть помеха действиям героя
Герой в детстве, который учится этому делу	Герой и его главное дело	Герой, противостоящий внешним обстоятельствам, мешающим ему делать свое дело.
Черты характера, качества личности и умения героя в детстве	Черты характера, качества личности и умения героя при выполнении главного дела	Черты характера, качества личности (изменение их) и умения героя при взаимодействии с окружением

Базовый алгоритм составления сказки

1. Выбор какого-либо героя в детском возрасте.
2. Описание его увлечений, влияния ближайшего окружения, в результате чего у героя появляется интерес к какому-либо роду деятельности и желание этим заниматься.
3. Описание становления взрослого человека, который хорошо делает свое дело.
4. Порча кем-либо дела героя.
5. Решение творческих задач героя.
6. Продолжение главного дела.
7. Вывод жизненного правила, связанного с целеустремленностью, настойчивостью, преодолением трудностей.
8. Название сказки и воспроизведение шагов ее создания.

Методические рекомендации

Рекомендуется проанализировать знакомые сказки: чем герой увлекался раньше и как это влияет на сегодняшнее его дело. Если в сказках неявно прописано детство героя, то необходимо его домыслить и составить небольшой рассказ.

ПР.1: «Наф-Наф и его детство». У кого он научился быть таким трудолюбивым и разумным.

ПР. 2: *Кем станет в будущем Витя, если он сейчас уже изобретателен и смело борется со злыми силами («Новогодние приключения Маши и Вити»).*

Первые сказки описательного характера лучше всего составлять про знакомых сказочных героев.

ПР.: *История про Бабу Ягу*

Однажды в одном городе жила маленькая девочка. Звали ее Гая. Она всегда была капризная, жадная, отбирала игрушки у других ребят в песочнице. Она не слушалась маму и папу и делала им все на зло. Однажды мама приготовила вкусный обед на день рождения Гай, девочка все съела сама и никого не угостила. Мама с папой и гости обиделись. Они стали ей говорить, что так делать нельзя. Гая топала ногами, кричала, плакала и убежала из дома в лес. Там она построила себе избушку и стала в ней жить. Когда девочка подросла, она стала делать пакости. Зверьята все время отгоняли ее от себя, поэтому она ушла далеко в глухой лес, где не было детей, а были только совы. Она забыла, как ее зовут, поэтому придумала себе новое имя – Яга. Так она жила очень долго, много всего плохого делала, она не любила никого, и никто ее не любил. Однажды в лесу решили построить красивый город. Пришли строители и увидели, что стоит избушка, вся в паутине. Пока Баба Яга ходила-бродила по лесу, они ее дом отремонтировали, посадили цветы, убрали мусор. Когда Баба Яга подошла к дому, то она его не узнала, ей стало стыдно грязной заходить в такой дом, поэтому она помылась, причесалась, одела новое платье и пошла ухаживать за цветами. Тут она вспомнила свое имя, и написала на доме «Здесь живет Гая Ивановна». Иногда она вспоминала о своих плохих делах, но делать их не делала, потому, что кругом строился красивый город, и это ее радовало.

Главным героем описательных сказок может быть человек, владеющий каким-либо ремеслом.

ПР.: *Иванушка, который умеет плести хорошо корзины.*

Разработка сюжета идет следующим образом:

В доме есть дедушка, который очень хорошо умел плести корзины	Дом у реки, где рядом растут ивы	Дом, речка и ивы, погубленные злым Суховеем
Мальчик Ванечка, интерес к деятельности деда	Иванушка плетет корзины	Иван спасает деревья
Помощь деду, любовь к нему, внимательность	Трудолюбие, упорство, сильные крепкие руки, доброе сердце	Бойцовские качества (борьба с Суховеем)

Ожидаемые результаты

Дети осваивают модель описательного типа сказки, в которой основными жизненными правилами являются:

- для того, чтобы делать какое-либо дело, нужны определенные свойства личности или черты характера;
- свойства человека закладываются в детстве под влиянием кого-нибудь или чего-нибудь;
- когда человек делает какое-либо дело, то ему могут мешать внешние обстоятельства, и он должен уметь противостоять им и отстаивать свои интересы.

Составление сказок нравственно-этического типа

Есть группа сказок, которая имеет ярко выраженную этическую направленность: в тексте сказок очень явно прослеживается жизненное правило, выраженное в пословице или поговорке. Существуют сказки, которые сродни басням, но только текст в них не рифмованный («Суп из топора», «Вершки и корешки» «Лиса и журавль»). Для того чтобы научить дошкольников составлять такие сказки, необходимо познакомить их с моделью текстов этого типа.

Цель: освоение детьми модели составления сказок морально-этического плана.

Базовый алгоритм составления сказки

1. Определяется место, где будут разворачиваться события, это место обозначается каким-либо словом.

ПР.: *кухня.*

2. Перечисляются неодушевленные объекты, типичные для этого места: холодильник, газовая плита, занавески, кран, раковина, ящик с посудой, ведро и веник (не более 7 объектов).

3. Объекты наделяются свойствами или чертами характера человека. Наделять объекты нужно разноплановыми характеристиками.

ПР.: *занавеска – равнодушная, плита – злая, посуда – болтливая, веник – труженик, холодильник – мудрый.*

4. Идет описание жизни этих объектов в данном месте. Все они выполняют свои функции, их единственная особенность заключается в том, что они умеют думать и чувствовать, как люди.

ПР.: *Занавеска закрывала кухню от лучей солнца, и ей было удивительно хорошо от того, как она делает свое дело. Плита готовила еду, но очень злилась, независимо от того, что она варила или разогревала. Труженик веник любил делать свое дело, и ему не хватало времени на пустые разговоры. Холодильник охлаждал продукты, но при этом философски относился к окружающему миру.*

5. Описывается Случай (описание появления Случая начинается со слова «И вот однажды...»).

ПР.: *Появление необычного объекта (футбольный мяч, который залетает в разбитое окно).*

6. Составляется текст от имени каждого героя (в виде монолога) по отношению к Случаю.

ПР.: *Злая плита: «И так тут много всех собралось, и еще один примчался. Житья нет». Трудолюбивый веник: «Теперь еще придется убрать разбившееся стекло, но ничего,*

я и с этим справлюсь». Занавеска: «Мне абсолютно безразлично, что здесь валяется мяч и разбито стекло».

7. Выводятся жизненные правила, которые вкладываются в уста мудрого объекта.

ПР.: Холодильник смотрел на все происходящее и был готов дать советы: равнодушной занавеске: «Если беда случается, то нельзя быть равнодушным, надо помочь другому»; труженику веннику: «Трудолюбивому и море по колено»; злой плите: «Не злись на других, самому от этого хуже становится».

Из выведенных правил составляется общее, которое бы подходило к разным героям.

ПР.: «Если беда с кем-то случится, то надо спешить на помощь». Или: «Не смейтесь над чужой бедой – может быть, своя впереди».

8. Придумывается название сказки, которое начинается одним из следующих способов: «История, подслушанная...», «История, которая произошла там-то...», «Как кто-то учился мудрости».

Методические рекомендации

Предварительная работа воспитателя сводится к обсуждению с детьми пословиц и поговорок, выявлению черт характера различных героев,

При подготовке к составлению таких текстов необходимо научить детей использовать междометия, характерные для какого-либо свойства характера (О-хо-хо, говорит о горестном настроении героя или его усталости, фырканье – о недовольстве героя, частое хихиканье – о бестолковой веселости).

Дети должны быть знакомы с некоторыми приемами театральной техники.

В процессе создания текста сказок целесообразно использовать прием эмпатии, который позволяют ребенку превратиться в героя и от его имени составить текст.

Педагог должен побуждать детей придумывать разнообразные места, где разворачивается диалог оживших предметов: сказка может произойти в портфеле (герои – школьные принадлежности), на письменном столе (герои типичные для этого места), в ванной комнате (герои – туалетные принадлежности).

Составление сказок конфликтного типа

Много создано человечеством сказок, в которых ярко выражен конфликт добра и зла. При этом посредником в конфликте является какое-либо волшебство. Это взаимодействие может выглядеть как треугольник, вершины которого – герой положительный, герой отрицательный и волшебный предмет.

Пр.: взаимодействие Кота в сапогах, Людоеда и Волшебной дубинки, которая умеет превращать людей в разных зверей.

Основой составления текста по этой модели является **вепольный анализ** (автор Г. С. Альшутлер). Это взаимодействие двух объектов в определенном поле. Усиление одной из составляющих (у положительного героя появляется друг) или ослабление свойств (волшебный предмет потерялся) ведет к обострению конфликта в сказочном сюжете.

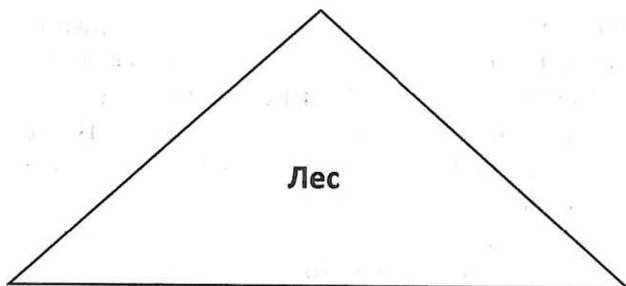
Основное жизненное правило, которое заключено в текстах сказок с явно выраженным конфликтом, это необходимость творчески решать задачи по обеспечению равновесия объектов. Если же конфликт все-таки происходит, то его надо решать таким образом, чтобы наименьшим образом разрушался окружающий мир.

Цель: научить детей создавать тексты сказочного содержания, основанные на ярко выраженном противодействии добра и зла.

Добро и зло всегда борются между собой, используя дополнительные свойства, взятые у помощников или волшебных предметов. Победа приносит удовлетворение только тогда, когда устанавливается равновесие и наименьшим образом страдает противоположная сторона.

Базовый алгоритм составления сказки

1. На доске обозначается треугольник и выбирается место, в котором будут происходить события:



2. Выбирается положительный герой (*Королева природы*) и отрицательный герой (*Свистун*).

3. Обозначаются свойства и действия этих героев.

ПР.: Королева Природы все украшала цветами, а Свистун был злым и коварным.

4. Объявляется Волшебство.

ПР.: Волшебная книга времени.

5. Описывается взаимодействие отрицательного и положительного героя за обладание волшебным предметом для реализации своих целей.

ПР.: Свистуну нужна была Волшебная Книга Времени, чтобы все портить, а Королеве Природе, чтобы все возродить.

6. Конфликт разрешается средствами самих героев.

7. Придумывается названия сказочного текста.

Методические рекомендации

Конфликтный тип сказки дети начинают осваивать через разбор ситуаций, описанных в знакомых сказках.

ПР.: Алладин, Джафар и Волшебная Лампа («Волшебная лампа Алладина»).

С детьми следует обсуждать, каким образом происходило разрешение конфликтов в этих сказках.

Побуждать детей выбирать разные варианты Волшебства: Волшебное слово, Волшебный предмет и др.

При составлении текстов сказочного содержания важно использовать различные мотивы, которые позволили бы героям начать свои действия. Этими мотивами могут руководствоваться как положительные герои, так и отрицательные. В качестве рекомендаций можно использовать предложения А. А. Нестеренко.

Мотивы	Цель действий
Тайна, познание	Узнать, найти спрятанное, установить истину
Общение	Восстановить справедливость, договориться, доказать, объяснить, разрешить спор
Помощь	Помочь, спасти, защитить, освободить, вылечить
Красота и польза	Привести в порядок, построить, вырастить, сохранить, починить
Самоутверждение	Дойти, добраться, куда-то попасть, победить, одолеть, освободиться, получить удовольствие

Пример сказки: «Счастливый день» (автор Коля Вихров, 6 лет)

Жил-был Свистун. Он всех пугал своим свистом в лесу. Жил он в пещере. Там то светило солнце, то шел дождь. Такая погода ему очень нравилась, потому что вокруг росла трава, которую он кушал. Свистун был главным в лесном городе. Все его боялись. Он был злым и подлым все дни недели. А в субботу совершалось чудо, и он становился добрым и ласковым. В этом лесу жила Королева Поляны. Она приносила всем радость и счастье, нежность, рост и цветение. Свистун задумал подлый план: забрать у Королевы Поляны все ее богатства.

В пятницу Свистун захватил Королеву Поляны, и все сразу стало гибнуть. Время остановилось. В дальнем углу леса жил

старичок волшебник. У него была Волшебная Книга. Он открыл ее, перевернул страничку, сказал «Инци-Брынци», и сразу наступила суббота. Проснулся Свистун добрым и ласковым и подумал, что же я наделал, ведь сам себе навредил – моя любимая трава тоже засохла. Отпустил он Королеву Поляны, извинился перед ней, Ожило все вокруг. Для всех настал счастливый день.

Приложение 1

Н. Н. Хоменко

Теория Решения Изобретательских Задач – ТРИЗ

Краткая справка

(Полный текст можно найти по адресу: <http://www.trizminsk.org/intr.htm>.)

1946. Ученый из Баку Генрих Саулович Альтшуллер (1926–1998) начинает работу по созданию научной технологии творчества, которая со временем получила название «теория решения изобретательских задач» (ТРИЗ).

1956. В журнале «Вопросы психологии» появилась первая публикация о ТРИЗ.

1989. Образована Международная Ассоциация ТРИЗ. Впервые появляется программный продукт «Изобретающая Машина», который базируется на некоторых ТРИЗ-технологиях и помогает инженерам решать их профессиональные проблемы. За два года в СССР было продано более 1000 копий пакета компьютерных программ.

1995–1997. Программный продукт, переведенный на английский язык, приобретают такие известные фирмы, как «Ford», «Caterpillar», «Procter&Gamble», IBM, а «Motorola» заключает специальный долгосрочный контракт на поставку 1000 копий системы для своих предприятий. Заключение аналогичного контракта обсуждается и в южнокорейской фирме «Samsung».

Услугами специалистов по ТРИЗ начали пользоваться работчики государственных программ, политические деятели, бизнесмены, менеджеры.

1999. В январе в Австрии проходит первый европейский ТРИЗ-конгресс. Вузы ряда европейских стран, США и Японии вводят курс теории решения изобретательских задач в свои программы обучения. Во Франции региональные правительства вслед за Эльзасом принимают региональные программы развития ТРИЗ.

2000. В начале мая проходит II Международная конференция Института Альтшуллера. В конференции принимают участие представители 11 стран. Участвуют компании: «Boeing», «Kodak», «Colgate-Palmolive», «Ford» и многие другие. Конференция выявила наличие интереса к ТРИЗ в образовательной сфере – на конференции присутствовали представители университетов и колледжей города Осаки, штатов Флориды, Северной Каролины.

В конце года создана Европейская ассоциация ТРИЗ – ETRIA (European TRIZ Association). Ассоциация быстро превратилась в глобальную, членами которой стали представители трех континентов, а не только Европы. В Европе ТРИЗ распространяется все интенсивнее: Renault, SAAB, Peugeot-Citroen, Siemens, Philips, Bourjois-Chanel... это лишь краткий перечень наиболее известных компаний.

2001–2002. Прошли две международные конференции организованные международной ассоциацией ETRIA. На второй присутствовало более 70 человек из стран Европы, Азии и Америки. Представители компаний исследовательских центров и учебных заведений.

Как реакция на такой поворот событий вузы Европы и Азии начали разработку новых специализаций на звание Бакалавр и Мастер Проектирования Инноваций. В основе этих учебных программ лежит ОТСМ–ТРИЗ подход, разработанный нашими соотечественниками. Этот подход обеспечивает эффективный анализ сложных проблемных ситуаций независимо от природы самих систем, подобно тому, как математика не зависит от того, что рассчитывают с ее помощью.

2003. Результаты, полученные участниками Проект Джонатан Ливингстон, вызывают серьезный интерес в таких стра-

нах как Япония, Корея, Канада, США, Франция. Проект посвящен гармоничной интеграции ОТСМ–ТРИЗ подходов в систему непрерывного творческого образования с постепенной реорганизацией всей системы образования – начиная с двухлетнего возраста до аспирантов и профессионалов разных возрастов и специальностей.

В настоящее время ТРИЗ-технологии переходят в технологии анализа и решения проблем, не зависящие от предметных областей, в которых эти проблемы возникают, хотя и использующие специальные знания из этих областей. ОТСМ–ТРИЗ превращается постепенно в некоторую систему моделей и механизмов обработки знаний, независимо от природы этих знаний, с целью анализа и решения сложных проблем. Это и послужило отправной точкой проекта Джонатан: освоение детьми этих моделей позволяет им лучше учиться в школе, растет мотивация к чтению книг и образованию.

У педагога, использующего даже элементы теории, дети занимаются с увлечением, без перегрузок осваивают новые знания, развивают речь и мышление, осваивают иностранные языки без зубрежки.

ТРИЗ-технологии позволяют объединить усилия специалистов разного профиля при разработке и реализации крупных программ, избежать дорогостоящих ошибок.

Приложение 2

Общая теория сильного мышления (ОТСМ)

(Справка составлена А. А. Нестеренко на основе материалов Н. Н. Хоменко)

В середине семидесятых годов Г. С. Альтшуллер пришел к выводу, что ТРИЗ имеет потенциал развития и должна перерасти в более общий и универсальный подход, позволяющий работать с проблемами вне зависимости от области их возникновения. В июле 1997 года Альтшуллеру были продемонстрированы первые результаты исследований в области ОТСМ – общей теории сильного мышления. Результаты и само направление исследований были одобрены автором ТРИЗ и получено его личное разрешение использовать предложенный им акроним – ОТСМ – при условии, что упоминание этого акронима будет сопровождаться рассказом об истории возникновения этого термина.

ОТСМ базируется на классической ТРИЗ, развивая и дополняя ее с целью: разработки универсальных, не зависящих от конкретной области знаний, инструментов анализа и решения сложных комплексных проблем.

В состав аппарата ОТСМ входят три блока: **аксиомы, модели и технологии.**

1. **Система Аксиом**, задает допущения и ограничения, в рамках которых работает данная теория. Эти аксиомы, по сути, являются наиболее общими правилами мышления. Поэтому помимо задания рамок применимости ОТСМ они еще и выполняют функцию *максимально общих инструментов решения проблем*, в случаях, когда более конкретные правила, методы и технологии не дают результата. Основной, базовой аксиомой является аксиома описаний (моделей), утверждающая, что

человек мыслит описаниями (моделями) элементов проблемной ситуации. Эти модели отображают лишь некоторую часть реальности и никогда не описывают ее полностью. Таким образом, чтобы повысить эффективность решения проблем, необходимо уметь строить модели, обеспечивающие наиболее эффективно процесс мышления.

2. В ОТСМ разработаны две базовые модели, позволяющие описывать проблемное поле и сам процесс решения проблемы.
 - Первая модель – *«элемент – имя признака – значение признака»* служит для описания элементов нашего мира, которые участвуют каким-либо образом в проблемной ситуации. Модель является базой, языком для описания противоречий. На ее основе преобразованы и дополнены (по сравнению с классической ТРИЗ) виды противоречий и способы их разрешения.
 - Вторая модель – *«модель процесса мышления во время решения проблемы»*. В этой модели процесс решения сложной нетиповой проблемы описывается в виде **сети** проблем. Решение каждой отдельной проблемы дает штрих к «портрету» решения проблемы в целом, а из этих «штрихов» уже складывается решение, пригодное для применения на практике.
3. Комплекс четырех **технологий**, каждая из которых предназначена для решения определенной задачи в процессе анализа проблемной ситуации и построения приемлемого решения, включает:
 - технологию «типовое решение»;
 - технологию «противоречие»;
 - технологию «новая проблема»;
 - технологию «поток проблем».

Технология «Типовое Решение»

Простейшие типовые решения нарабатываются каждым из нас в жизненном опыте. Определённым решениям учат в школе. Например, правилам применения формул для решения задач в математике и физике.

Типовые решения, накопленные в ТРИЗ, являются точно такими же правилами. Это некие закономерности, которые можно использовать для решения определенного класса задач.

Условно типовое решение описывается по формуле:

*«ЕСЛИ возникли такие условия и такая проблема,
ТО надо делать так...»*

Однако в жизни не всегда понятно, как можно применить то или иное типовое решение, как определить, какое из наработанных типовых решений наилучшее в каждом конкретном случае. Иногда необходимо преобразовать систему, чтобы применить в ней типовое решение. И, соответственно, для таких случаев необходима еще одна технология, позволяющая работать с новой, недостаточно четко определенной, задачей.

Технология «Противоречие»

Технология «Противоречие» базируется на АРИЗ (алгоритме решения изобретательских задач) Г. С. Альтшуллера. Порой в результате применения типового решения вместе с положительным результатом, возникают новые проблемы или нежелательные эффекты. Технология позволяет более глубоко проанализировать проблемную ситуацию и более четко сформулировать результат, который мы хотим достичь. Часто после этого проблема проявляется в другом виде и становится понятным, какое из типовых решений применить, каким путем разрешить противоречие. Всегда полезно проанализировать проблему по технологии «Противоречие», даже тогда когда типовое решение, казалось бы, лежит на поверхности.

Технология «Новая Проблема»

Технология «Новая Проблема» помогает понять проблему, детально разобраться в ситуации, и выявить корни её воз-

никновения – противоречия лежащие в глубине проблемной ситуации, часто хорошо спрятавшиеся. Чтобы эффективно использовать эту технологию, необходимо владеть всем остальным инструментарием ОТСМ–ТРИЗ.

«Новая проблема» – ситуация, когда ни наш жизненный опыт, ни профессиональные знания, ни опыт коллег не может помочь нам решить задачу. Требуются какие-то новые подходы, чтобы с ней работать. Или же в силу обстоятельств нам надо решать проблему далекую от наших повседневных дел. Возможно, где-то и существуют типовые решения таких проблем, но нам они неизвестны, а спросить не у кого...

Технология «Поток Проблем»

Чтобы решить сложную задачу, её надо раздробить на составляющие. В результате работы с каждой подзадачей мы получаем какие-то промежуточные решения, которые ещё не позволяют достичь желаемого результата, но объединяясь в систему, в последствии позволят нам получить приемлемое решение нашей проблемы. Чем больше мы будем дробить проблему, тем больше штрихов к образу решения задачи мы получим, и тем более качественно, эффективно она будет решена. Хорошее решение должно, как минимум, не усугублять ни одну из этих задач, а лучше решать все их комплексно.

Таким образом, ОТСМ может рассматриваться как междисциплинарный язык представления специальных знаний о проблемной ситуации с целью их анализа и построения решения и является действенным инструментом для разрешения ключевых противоречий образования.

Приложение 3

Н. Хоменко, А. Сокол

Перечень навыков ОТСМ–ТРИЗ

Группа 0 – Навык первый

- Умение формулировать сильные вопросы, которые позволяют сокращать *область поиска решения*.

Группа 1 – Модельное Видение Мира

- Умение мыслить Моделями;
- Умение видеть *ограничения применения* данной Модели;
- Умение строить неограниченное количество Моделей для данного Элемента с различными уровнями абстракции и точности с различных точек зрения (используя Расширенную Схему Сильного Мышления);
- Умение оперировать Моделями, которые разрушают причинную связь между событиями;
- Умение отстраняться от собственного жизненного опыта и от особенностей личного восприятия конкретной ситуации. Умение одновременно видеть ситуацию с точки зрения других участников проблемы, и глазами отстраненного наблюдателя.

Группа 2 – Базовая модель описания Элемента (материального и нематериального): Элемент – Имя признака – Значение признака

- Умение описывать Элемент как набор его свойств;
- Умение описывать Элемент через его Признаки которые имеют Имя и Значение: одно Имя признака и несколько различных Значений признака;
- Умение описывать Процесс как Элемент;

- Умение описывать Факт/Событие как изменение Значения для одного и того же Имени признака;
- Умение описывать Явления или Объективные Законы Эволюции Систем (Элементов) как причины и следствия нескольких Фактов: одно или несколько следствий являются причиной как минимум другого следствия;
- Умение видеть Законы Эволюции, Явления, Следствия или Функции как результат взаимодействия нескольких Элементов (используя Расширенную Схему Сильного Мышления);
- Умение видеть Функцию Системы (или Элемента) как одно из его Свойств: Системоформирующий Признак;
- Умение описывать Систему как набор Элементов (используя Расширенную Схему Сильного Мышления) предназначенный для обеспечения данного Системоформирующего Признака;
- Умение варьировать Значение Признака Элемента в широком диапазоне и отслеживать изменения на Расширенной Схеме Сильного Мышления (то есть в мире). Умение отслеживать качественные изменения других Признаков, вызванных предыдущим шагом. Такие изменения, которые приводят к качественному скачку на Расширенную Схему Сильного Мышления;
- Умение видеть Элементы используя их описание в виде Списка Признаков и/или Списка Значений Признаков.

Группа 3 – Расширенная Схема Сильного Мышления

- Умение видеть Элементы используя Расширенную Схему Сильного Мышления;
- Умение оперировать невероятным, необычным, фантастическим. Умение представлять невозможное и реальное;
- Умение оперировать механизмами, позволяющими мысленно свободно и управляемо переходить от конкретной реальной ситуации к фантастической и обратно. Умение видеть различие между реальным и воображаемым.

- Умение использовать фантастические, сказочные и другие воображаемые преобразования для решения задачи. Умение превращать фантастические предположения в реальные (технология «Золотая рыбка»);
- Умение расширять область рассматриваемых вариантов за пределы известного и возможного в область неизвестного и невозможного – где причинные связи разрушаются;
 - Умение ориентироваться в пространстве Объективных и Субъективных Факторов. Умение видеть различия между ними;
 - Умение описать Элементы на различном Уровне Абстракции;
 - Умение видеть Элемент как набор других элементов, и как часть более широкого набора элементов;
 - Умение видеть Элемент в процессе его преобразования согласно Объективным законам, закономерностям и эффектам;
 - Умение видеть Элемент в Иерархии Элементов мира;
 - Умение видеть Эволюцию Элемента – как Прошрое могло предопределять Настоящее и как Настоящее может предопределять Будущее;
 - Умение видеть Элемент и все его Анти-Элементы.

Группа 4 – Модель Ресурса

- Умение находить и использовать Ресурсы необходимые для решения проблемы, используя Основную Модель и Расширенную Схему Сильного Мышления; умение комбинировать их с Элементами Надсистемы и их производными; использование Внутренних Ресурсов (Подсистем) и их производных, использование Изменения Ресурсов во времени: не только их состояние в настоящем, но также в прошлом и будущем;
- Умение находить ресурсы, необходимые для Решения Проблемной Ситуации за пределами возможностей описанных условий (включая использование Основ-

ной Модели и Расширенной Схемы Сильного Мышления).

Группа 5 – Модель Идеальности

- Умение строить идеальную модель Элементов используя различные уровни Идеальности и Системоформирующий Признак;
- Умение формулировать специфический Идеальный Конечный Результат (ИКР) для специфического Противоречия;
- Умение видеть различие между Противоречием и Идеальным конечным Результатом;
- Умение строить идеальную модель Решения Проблемы используя различные уровни идеальности.

Группа 6 – Модель Противоречия

- Умение видеть Противоречие как препятствие на нашем пути от Ресурсов Исходной Проблемной Ситуации к Идеальному Конечному Решению;
- Умение видеть Противоречие как Первопричину всех проблем;
- Умение видеть Противоречия и оперировать ими;
- Умение обострять Противоречие чтобы сокращать Область Поиска Решения;
- Умение видеть различные типы Противоречий в Проблемной Ситуации;
- Умение видеть, понимать и оперировать противоположностями (их комбинациями и взаимодействиями);
- Умение видеть нежелательные отрицательные последствия для положительных необходимых результатов и наоборот: умение видеть полезные позитивные последствия для негативных нежелательных результатов;
- Умение видеть Систему Противоречий используя Расширенную Схему Сильного Мышления.

Группа 7 – Модель Проблемной Ситуации

- Умение видеть Основополагающие Причины для Проблемы;
- Умение анализировать любую Проблемную Ситуацию принимая во внимание ее Специфические Условия и варианты их развития;
- Умение видеть Иерархию Проблем в целом за описанием данной проблемы в соответствии с Расширенной Схемой Сильного Мышления;
- Способность анализировать Проблемную Ситуацию таким же образом как и любой другой Элемент мира;
- Умение вычленять/выбирать (используя Расширенную Схему Сильного Мышления) из Системы Задач именно ту проблему (и тот момент времени), решение которой даст наилучший эффект на данной стадии развития.

Группа 8 – Модель Решения Проблемы

- Способность проводить различие между оценкой Промежуточного и Итогового Решений;
- Умение использовать здравый смысл и инструменты ОТСМ–ТРИЗ для того, чтобы сокращать Поле Поиска в процессе решения проблемы;
- Способность находить Ключевые Элементы Проблемной Ситуации – элементы которые вызывают наибольшее количество нежелательных эффектов и противоречий;
- Умение оценивать и принимать во внимание Уровень Предопределенных Процессов в прошлом и будущем;
- Способность находить Частичные Решения для Проблемы и преобразовывать их в Комплексное Решение, удовлетворяющее текущей конкретной ситуации;
- Умение допускать решение для совершенно другой проблемы, скрытой под маской данной ситуации. Способность быть готовым отказаться от решения данной проблемы, навязанной внешними обстоятельствами.

Группа 9 – ТРТЛ (Теория Развития Творческой Личности)

- Наличие новой или недостигнутой значительной, общественно полезной Достойной Цели (или Системы Целей);
- Наличие Программы (или пакета Программ) достижения поставленной Цели и контроля за выполнением этих программ;
- Желание и Осуществление огромного объема работы по выполнению намеченных планов;
 - Владение техникой решения задач, которые встречаются на пути к Цели;
 - Способность отстаивать свои идеи, выносить общественное непризнание, непонимание выбранного пути, умение «держаться удар», верность Цели;
- Соответствие Достигнутых Результатов (или соответствие их масштаба) поставленной Цели.

Приложение 4

Корзун А. В. (г. Минск, Беларусь)

Инструменты ОТСМ–ТРИЗ в дошкольном образовании: чему и для чего учить?

«Корабль, не знающий, куда он плывет,
никогда не войдёт в гавань».

Восточная мудрость.

Воспитательно-образовательный процесс в любом учебном заведении подчинён решению определённых педагогических задач. Эти задачи, прежде всего, исходят из учебных программ. Для успешной их реализации педагог выбирает те или иные методы работы.

В ОТСМ–ТРИЗ-педагогике создан достаточно обширный фонд тренингов, приёмов, методик, позволяющих развить у ребёнка способность видеть системную картину мира, оперировать противоречиями, а в старшем возрасте целенаправленно преодолевать психологическую инерцию и решать задачи творческого характера из разных областей знаний и деятельности людей.

Педагоги-практики достаточно часто испытывают трудности в выборе наиболее оптимальных методик, которые бы позволили решить поставленные дидактические задачи. Особенно часто это наблюдается в дошкольном образовании. Такое положение вещей имеет свои причины:

- в отличие от школы, в дошкольном образовании длительное время не существовало образовательных стандартов. Это привело к тому, что основной акцент в дидактической работе с детьми делается не на целеполагание, а на привлекательную форму организации;

- воспитательно-образовательный процесс в детском саду многопрофилен. Это не только работа на учебных занятиях, но и разнообразная детская деятельность на протяжении дня: игра, труд, общение, прогулки, бытовые моменты. Отсюда необходимо наполнить эти виды деятельности таким содержанием, которое бы способствовало развитию у детей способности самостоятельно решать те проблемы, которые в ней возникают. Однако и в личной деятельности педагога имеют место многочисленные проблемы, анализом и решением которых занимаются немногие;
- привлекательность и доступность игр и тренингов по РТВ зачастую провоцирует подмену понятий: заявляя об использовании ТРИЗ-технологии, педагог лишь развивает навыки управляемого воображения, но не обучает работе с проблемами. В то же время достаточно частым остаётся факт самоцельного использования тех или иных моделей, только потому, что они созданы в ОТСМ-ТРИЗ-педагогике;
- разработка технологии обучения анализу и решению творческих задач детей младшего возраста, а также работы с педагогическими проблемами долгое время было делом затруднительным, потому что технический вариант АРИЗ в этом случае неприемлем, а адаптированного варианта не было.

Исходя из вышесказанного, мы сделали попытку систематизировать накопленный опыт обучения детей решению творческих задач. За основу был взят адаптированный для работы с дошкольниками алгоритм решения творческих задач (см. раздел 2).

На основании вышеуказанного алгоритма анализа творческих задач составлена таблица, в которой описан каждый из этапов, средства их реализации, а также обязательный минимум мыслительных навыков, необходимых для работы на каждом из этих шагов.

Выстроено целеполагание для имеющихся сегодня в педагогическом арсенале воспитателей детского сада моделей

ОТСМ–ТРИЗ–РТВ, и эти модели распределены в соответствии с содержанием первой части таблицы.

Полученный перечень инструментов минимизирован за счёт отказа от некоторых так называемых «монотренингов», то есть моделей, работающих на формирование одного навыка, который в то же время можно получить другими средствами.

Этапы обучения детей решению творческих задач

Этапы (шаги) работы с задачей	Основные средства	Необходимые дошкольникам умения для работы на данном этапе	Методы ОТСМ–ТРИЗ-педагогика, формирующие эти умения
<p>Шаг 1. Предварительное описание проблемной ситуации. Описание различными средствами некоторой размытой, нечеткой проблемной ситуации, наблюдаемой в действительности, взятой из литературного произведения или придуманной педагогом.</p>	<p>Вербализация данного проблемного поля (проговорить ситуацию, сформулировать возможные проблемы).</p>	<p>Умение вычленять признаки объектов, определять их значение в конкретной ситуации, оперировать моделью «Элемент – Признак – Значение признака».</p>	<p>Метод фокальных объектов. Морфологический анализ. Игры на формирование системного диалектического мышления. Игры по формированию чувствительности к противоречиям: подбор антонимов, модификации игр «Хорошо – плохо». Составление сравнений, загадок, метафор, пословиц по готовым опорам (методики И. Мурашковский, А. Нестеренко, Т. Сидорчук).</p>
	<p>Визуализация через рисунки, фото, видео и другие изображения (представить наглядно конкретную ситуацию).</p>	<p>Умение устанавливать причинно-следственные связи. Умение производить оценку на уровне «+/-», «важно – не важно», «нужно – не нужно» применительно к конкретным ситуациям.</p>	
		<p>Чувствительность к проблемам.</p>	

Этапы (шаги) работы с задачей	Основные средства	Необходимые дошкольникам умения для работы на данном этапе	Методы ОТСМ–ТРИЗ-педагогтики, формирующие эти умения
<p>Шаг 2. Вычленение конкретной задачи из Проблемной ситуации</p>	<p>Конкретизация цели решения задачи (ради чего решается задача).</p> <p>Конкретизация ресурсов, имеющихся в исходной ситуации.</p> <p>Конкретизация причины того, почему на имеющихся ресурсах нельзя получить необходимый результат.</p>	<p>Умение выявлять объекты, обозначать их признаки и значения этих признаков.</p>	<p>ТПФ («Волшебники»), игры по формированию системного диалектического мышления, морфологический анализ.</p> <p>Составление сравнений, загадок, метафор по готовым опорам (методики И. Мурашковски, А. Нестеренко, Т. Сидорчук).</p>
	<p>Ответ на три базовых вопроса:</p> <ul style="list-style-type: none"> • что ЕСТЬ? • чего ХОЧУ? • ПОЧЕМУ не могу получить того, что хочу из того, что есть? 	<p>Умение ставить конкретный вопрос по отношению к выделенным объектам и их признакам.</p>	<p>Все виды игры «Да–Нет» (пространственная, объектная, ситуационная), игра «Точка зрения».</p>
<p>Шаг 3. Построение Абстрактной модели Конкретной задачи.</p>	<p>Абстрагирование. На основе текста конкретной творческой задачи создать абстрактную модель этой задачи.</p>	<p>Наличие чувствительности к противоречиям.</p> <p>Умения формулировать противоречия.</p>	<p>Игры по формированию чувствительности к противоречиям.</p>

Этапы (шаги) работы с задачей	Основные средства	Необходимые дошкольникам умения для работы на данном этапе	Методы ОТСМ–ТРИЗ-педагогтики, формирующие эти умения
Шаг 4. Построение Абстрактной модели Решения задачи	Представление идеального конечного результата: сам объект решает проблему, негативный эффект складывается с другим негативным и они взаимно уничтожаются; объекта нет, а функции его выполняются, ситуация изменяется так, что нет необходимости решать задачу вообще.	Умения представлять идеальные системы по отношению к определенным признакам объектов.	Метод «Золотая рыбка», эвритм, типовые приёмы фантазирования («Волшебники», прежде всего универсальное волшебство), фантастическая аналогия.
	Принципы сочетания противоположностей (приёмы разрешения противоречий).	Умение использовать накопленный ранее жизненный опыт, сформулированный в виде абстрактных типовых решений.	Разные виды аналогий: эмпатия, прямая, фантастическая.
		Владение принципами сочетания противоположностей или разрешения противоречий.	Игры по формированию чувствительности к противоречиям.
Шаг 5. Выявление ресурсов объекта и выход на конкретное решение.	Конкретизация абстрактного решения.	Умения выявлять ресурсы объекта (отсутствие стереотипов по описанию конкретного объекта в конкретной ситуации).	Игры на поиск ресурсов, метод «Робинзона Крузо». Игры по формированию системного мышления.
		Умения конкретизировать абстрактные моменты.	Системный оператор (системный и групповой лифт), ММЧ.

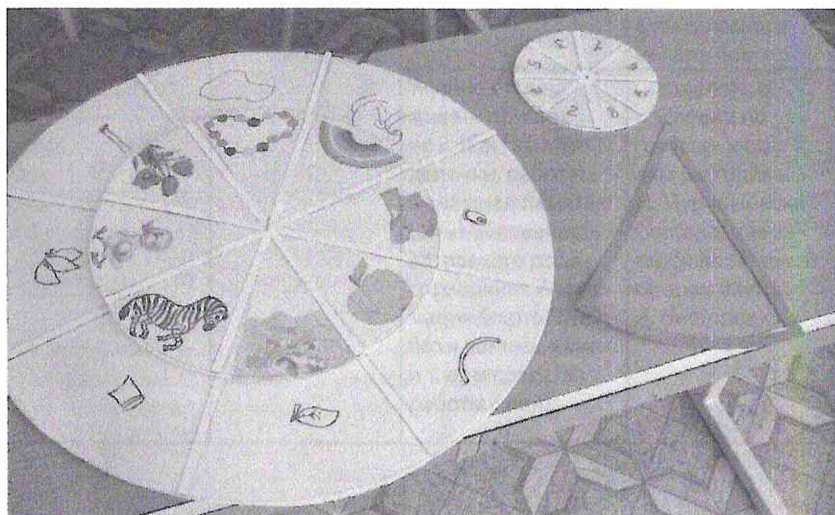
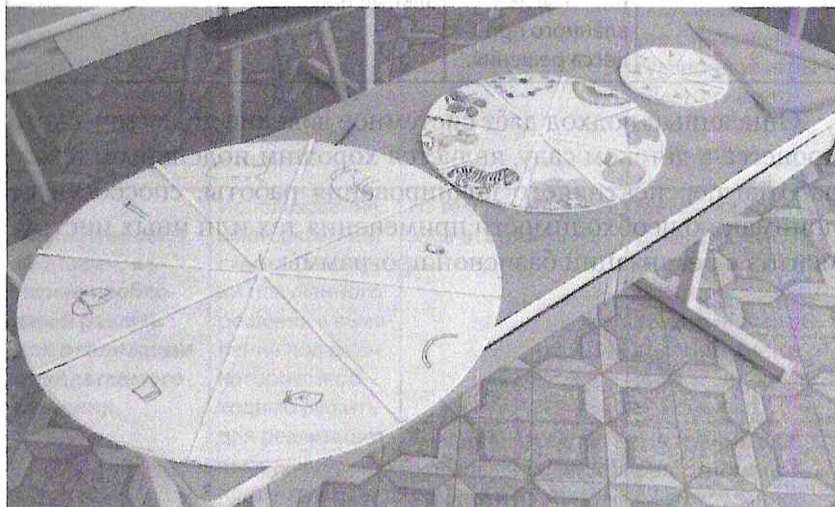
Этапы (шаги) работы с задачей	Основные средства	Необходимые дошкольникам умения для работы на данном этапе	Методы ОТСМ-ТРИЗ-педагогтики, формирующие эти умения
			Методика кодирования смысла сказочных сюжетов с помощью ситуационной игры «Да-Нет» (методика Т. Сидорчук, Н. Хоменко).
Шаг 6. Формулировка подзадач, которые необходимо решить для реализации предлагаемого решения.	Использование многоэкранной схемы для оценки полученного решения и выявления подзадач которые необходимо решить для реализации выбранного концептуального решения.	Из текста решенной задачи строить новый текст.	Методика кодирования смысла сказочных сюжетов с помощью ситуационной игры «Да-Нет» (методика Т. Сидорчук, Н. Хоменко).
		Умения связывать решенную задачу с исходной проблемной ситуацией.	Системный оператор, игры по формированию системного диалектического мышления.
		Умение отслеживать причинно-следственные цепочки, работать с внешней памятью (опыт человечества: разного рода справочная информация (картотеки, базы данных, книги и т. д.) и средства работы с ней).	Составление пословиц по готовым моделям (методика И. Мурашковский). Составление загадок по готовым опорам (методика А. Нестеренко).

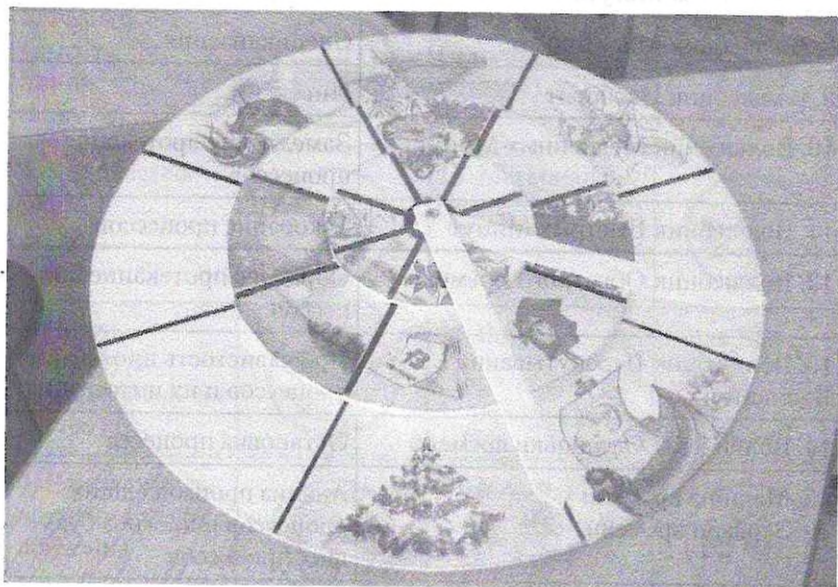
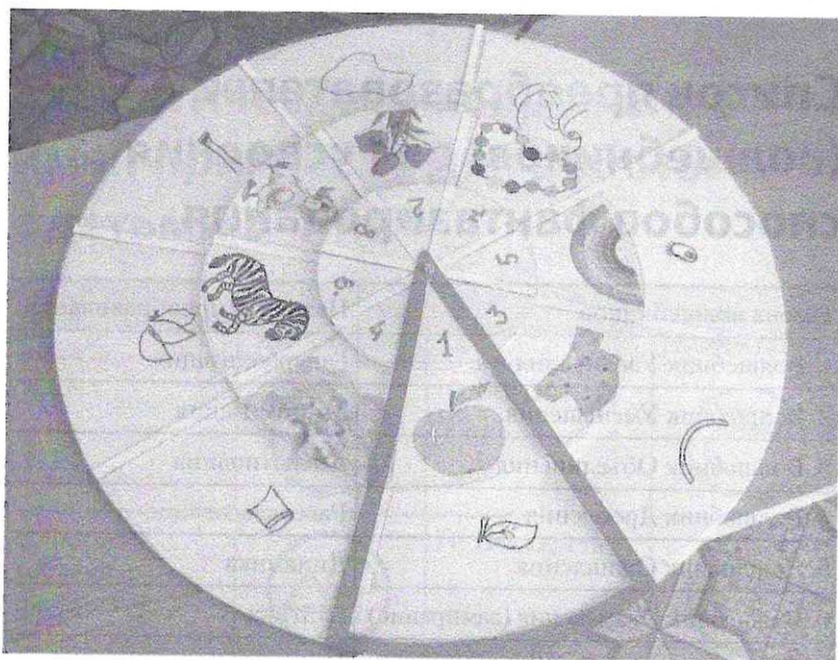
Этапы (шаги) работы с задачей	Основные средства	Необходимые дошкольникам умения для работы на данном этапе	Методы ОТСМ–ТРИЗ-педагогика, формирующие эти умения
Шаг 7. Рефлексия	Вербализация (проговаривание) осуществлённого процесса решения.	Умение рефлексировать интеллектуальный процесс.	«Другая точка зрения».

Описанный подход даёт системное видение дидактического процесса в детском саду, является хорошим подспорьем в разработке перспективного планирования работы, способствует пониманию необходимости применения тех или иных инструментов в реализации базисной программы.

Приложение 5

Последовательность устройства кругов Луллия





Приложение 6





Список преобразователей (волшебников) для усвоения способов фантазирования

Имена волшебников	Название преобразования
1. Волшебник Увеличения	Гиперболизация
2. Волшебник Уменьшения	Минимизация
3. Волшебник Объединения	Агглютинация
4. Волшебник Дробления	Рассогласование
5. Волшебник Оживления	Динамика
6. Волшебник Окаменения (замирание)	Статика
7. Волшебник МогуВсё	Универсализация
8. Волшебник МогуТолько	Специализация
9. Волшебник Наоборот	Инверсия
10. Волшебник Медленных Минут	Замедление протекания процессов
11. Волшебник Быстрых Минут	Ускорение процессов
12. Волшебник Обратного Времени	Обратное протекание процессов
13. Волшебник Перепутывания Времени	Прерывистость протекания процессов и их интеграция
14. Волшебник Остановки времени	Остановка процесса
15. Машина времени 16. Зеркало времени	Анализ произошедших процессов и прогноз будущих процессов

Приложение 7

Схематическое изображение имен признаков для работы с детьми 3–7 лет

Имена признаков	Схематическое изображение	Имена признаков	Схематическое изображение
1. Цвет		10. Вес (масса)	
2. Форма (объемная, плоскостная)		11. Влажность	
3. Размер (высота, длина, ширина)		12. Рельеф (поверхность объекта)	
4. Количество		13. Материал (вещество)	
5. Части (структура – местонахождение частей)		14. Вкус	
6. Изменения во времени (следы времени)		15. Место	

Имена признаков	Схематическое изображение	Имена признаков	Схематическое изображение
7. Звук	 A circular icon containing a speaker symbol with sound waves emanating from it.	16. Ориентировка в пространстве	 A circular icon containing a cross with four arrows pointing towards the cardinal directions.
8. Запах	 A circular icon containing a bottle with a drop of liquid and the Cyrillic letter 'Д' (D) below it.	17. Действия (движение)	 A silhouette of a person running.
9. Температура	 A schematic drawing of a thermometer.		

Приложение 8

Оси расширенной многоэкранной схемы сильного мышления

(по материалам лекций Н. Н. Хоменко (Master Degree, INSA, Strasbourg))

Ось системности.

Признак «иерархия». Отражает иерархическую структуру объекта (каждый нижний уровень представляет собой части верхнего уровня). Значениями этого признака являются части (подсистемы) элемента и элементы, частью которых является данный элемент.

Ось времени.

Признак «Время». Отражает развитие и изменение объекта во времени, эволюцию объекта. Значениями признака являются состояния элемента в разное время (на разных этапах его развития) в прошлом – настоящем – будущем. (Так, слово «кофе» в прошлом было мужского рода, сегодня допустимым является его употребление в среднем роде.) В зависимости от уровня обобщенности рассматриваемого элемента различают этапы развития конкретного объекта (отногенез) и вида объектов (филогенез).

Ось антисистем.

«Антисистемность» – признак, значениями которого являются либо противоположная функция (в этом случае антисистемой слова может быть, например, его антоним), либо изменения способов реализации функции в зависимости от изменения других признаков. Например, попробуем менять признак «длина слова» в элементе «географические названия» и посмотрим, как это будет влиять на выполнение функции. Если названия городов, например, будут состоять из одной буквы, очень многие из них будут называться одинаково. Чтобы

идентифицировать город, придется либо использовать ресурсы других слов (например, указывать его географическое положение), либо записывать названия разными цветами (а произносить с разной интонацией). В контексте работы с проблемами необходимость рассматривать как системы с противоположной функцией, так и различные варианты реализации функции возникает достаточно часто, поэтому этот признак считается одним из наиболее важных.

Ось обобщения – конкретизации.

«Обобщенность» – признак, значениями которого является количество признаков, участвующих в данном описании элемента. Так, если в рамках нашей задачи в элементе «слово» нас интересуют только признаки «часть речи» и «вопрос к слову», мы получим модель, которая позволит выяснить, какой вопрос какой части речи соответствует. Если нас интересуют еще части слова, мы можем ставить вопрос о том, какие морфемы характерны для тех или иных частей речи и т. д. Умение обобщать – конкретизировать описание элемента является основой способности моделировать.

Ось «возможности–невозможности».

Описывает множество значений признаков, при которых возможно данное состояние элемента (само состояние описывается конкретными значениями других общих и специфических признаков). Например, если в рассказе действие происходит в прошлом веке, слово «кофе» может употребляться в мужском роде в речи героя-простолюдина.

Ось вероятности.

«Вероятность» – признак, значения которого определяют оценку математической вероятности данного состояния элемента. В отличие от предыдущего, данный признак определяет вероятность условий, при которых состояние элемента возможно (или невозможно). Например, можно оценить вероятность употребления слова «кофе» в мужском роде в зависимости от предложения, включающее это слово (признак 1), от происхож-

дения человека, употребляющего слово (признак 2), от исторического времени, в котором написан текст (признак 3). Оценка вероятности событий очень важна при проведении мысленных экспериментов и отборе «сильных» вариантов решения.

Ось объективности.

«**Объективность**» – признак, определяющий меру зависимости значений других признаков от лица, дающего описание элемента. Так, описание «слово состоит из 4-х букв русского алфавита» более объективно, чем описание «слово короткое». Однако при решении конкретной проблемы зачастую бывает необходимо удовлетворить именно субъективно описанную характеристику (например, слово должно казаться коротким иностранцу, который изучает язык – короткое слово легче запомнить).

Среди общих признаков, оперировать которыми необходимо при работе с проблемой, выделяется группа фантастических признаков.

Ось вариативности.

Описывает множества имен признаков, значения которых выходят за границы диапазона, принятого для описания данного элемента в данной ситуации. Например, если мы попытаемся склонять слово «кофе», мы выведем признак «окончание» за границы принятого диапазона.

Признак «Нарушение причинно-следственных связей».

Этим признаком описываются состояния элемента, которые не являются следствием других состояний (например, в слове вдруг перемещается ударение или корень начинает меняться). Допущение нарушения причинно-следственных связей при решении проблем позволяет иногда проявить и решить противоречие. В других случаях оно позволяет продвинуться вперед в анализе проблемы и получить вполне реалистичное решение, исполнимое без фантастических допущений (например, М. С. Гафитулин предложил использовать для проверки словарных слов слова, ассоциативно схожие с проверяемыми: петух – пел; береза – белая и т. п.).

Приложение 9

Модель работы с творческой задачей

Шаг 1. Предварительное описание проблемной ситуации.

Представление некоторого затруднения.

Вербальное очерчивание границ административного противоречия.

Основная характеристика проблемной ситуации:

Неясность требований по отношению к какой-либо группе объектов. Недовольство возникшей ситуацией, которое не решается типовым ходом (известными аналогами).

Вопросы: Что имею? Что хочу? Что мешает?

Шаг 2. Вычленение конкретной задачи из проблемной ситуации.

Формулировка противоречивых признаков конфликтующих объектов. Постановка вопроса.

Основная характеристика конкретной задачи:

Выявление конфликтных объектов и их главных признаков.

Наличие вопроса изобретательского плана: Как быть? Что делать?

Шаг 3. Построение абстрактной модели конкретной задачи.

Формулировка технического противоречия на основе модели «если..., то...».

Основная характеристика абстрактной модели:

Предъявление двух противоположных требований разных надсистем.

Шаг 4. Построение абстрактной модели решения задачи.

Представление идеального конечного результата (ИКР) – сам объект решает проблему, либо объекта нет, а функция выполняется.

Привлечение приемов разрешения физического противоречия.

Основная характеристика этапа:

ИКР: необходимость удовлетворения несовместимых требований.

Выбор приемов разрешения физических противоречий.

Шаг 5. Выход на конкретное решение через анализ ресурсов.

Копилка ресурсов конфликтующих объектов или (и) полей взаимодействия.

Выбор ресурса, который позволяет удовлетворить конфликтующие стороны.

Основная характеристика этапа:

В конкретном месте, в конкретное время задействован конкретный признак конкретного объекта.

Шаг 6. Формулировка подзадач, которые необходимо решить для реализации предполагаемого решения.

Из предполагаемого решения формулируются небольшие задачи, которые позволяют снять конфликтующую ситуацию.

Основная характеристика этапа:

Подзадачи формулируются со второго этапа работы и решаются по алгоритму, но они не должны быть более сложными.

Используются приемы аналогичных решений

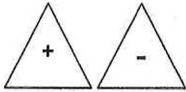
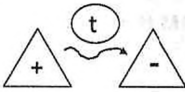
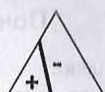
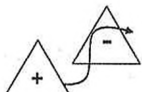
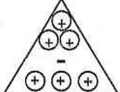
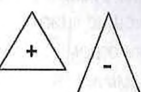
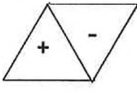

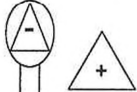
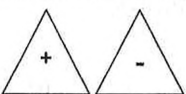


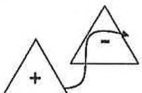
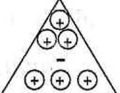
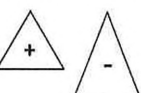
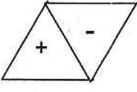

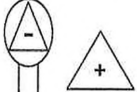
Шаг 7. Рефлексия решения базовой проблемы с использованием модели размер – время – стоимость. Решение должно быть относительно дешевым, небольшим по размеру и не длительным.

Приложение 10

Приемы разрешения физического противоречия

1. В пространстве (противоположные значения одного признака разносятся в пространстве).
2. Во времени (сначала одно значение признака проявляется, а потом другое).
3. В подсистеме (одно значение признака в части объекта, другое – во всем объекте).
4. В смене агрегатного состояния (в одном агрегатном состоянии одно значение признака, в другом – противоположное).
5. На микроуровне (изменение структуры вещества ведет к тому, что проявляются разные значения одного признака).
6. По сравнению (противоположное значение одного признака проявляется по сравнению с другим значением) – прием работает в социальных и художественных системах.
7. Антисистема (противоречие решается тогда, когда объект начинает выполнять антифункцию, или наделяется антисвойством).
8. Объединение с другими системами (одно значение признака в системе, другое – в других объектах).
9. Замена объекта моделью (противоположное значение признака находится в модели объекта).

**Схемы приемов разрешения физических противоречий
и адаптированный вариант их характеристик**

 <p>Пространство</p>	 <p>Время</p>	 <p>Подсистема</p>
 <p>Агрег. состояние</p>	 <p>Микроуровень</p>	 <p>Сравнение</p>
 <p>Наоборот</p>	 <p>Объединение</p>	 <p>Модель</p>
 <p>«В одном месте так, в другом сяк»</p>	 <p>«Некоторое время так, некоторое время сяк»</p>	 <p>«В целом так, а в части сяк»</p>
 <p>«В твердом так, а в жидком сяк»</p>	 <p>«В целом так, а в каждой части сяк»</p>	 <p>«По сравнению с одним так, по сравнению с другим - сяк»</p>
 <p>«Само, а наоборот сяк»</p>	 <p>«Так, а с чем-нибудь сяк»</p>	 <p>«Так, а в образе сяк»</p>