

| 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>ПР: обиженная белочка, ей очень грустно и плохо, потому что у нее кто-то забрал орешки.</p> <p>Обсуждение: как можно помочь обиженным зверятам.</p> <p>Рекомендуется проводить с 3,5 лет малыши подгруппами.</p> |
| <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>ПР: ребенок в роли самовара рассказывает о том, что он грязный и сломанный и ему от этого плохо.</p> <p>Дети обсуждают, чтобы сделали предметы, если бы умели разговаривать и двигаться сами (по типу "Федорино Горю").</p> <p>Рекомендуется с 5 лет.</p> |
| <p>"История, о которой не написано в книге"</p> <p>Продолжать учить детей превращаться в какой-либо 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>ПР: Царевна Лягушка сидит на кочке в болоте и ждет, когда придет к ней Иванушка. Объекты - кочка, стрела, кувшинка, лес вокруг болота.</p> <p>Каждый ребенок берет на себя роль какого - либо объекта и объявляет свою черту характера (кочка - ворчливая, стрела - равнодушная, кувшинка - самовлюбленная, лес – мудрый).</p> <p>Далее каждый из героев рассказывает об отношении к эпизоду сказки с точки зрения своего героя.</p> <p>Рекомендуется с 5 летнего возраста. В упражнении участвует не более 5 детей.</p> |

§ 5. Типовые приемы фантазирования

Общая характеристика приемов

Типовые приемы фантазирования (далее ТПФ) созданы Г. С. Альтшуллером в семидесятих 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.

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

1. Прием "Увеличение - уменьшение",
2. Прием "Деление - объединение",
3. Прием "Преобразование признаков времени"
4. Прием "Оживление - окаменение",
5. Прием "Специализация – универсализация",
6. Прием "Наоборот".

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

Общая цель ТПФ - Научить ребенка делать фантастические преобразования объекта по какому - либо признаку.

5.1. 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** (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 продуктивную деятельность различных вариантов и разнообразными средствами:

- сочинение сказки и запись ее содержания с помощью схем;
- решение проблемных ситуаций и их моделирование;
- рисования, 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 слышали... Что из этого вышло?

- Дети 6 - 7 лет дети самостоятельно используют прием увеличения – уменьшения для сочинения сказки или решения проблемной ситуации.

- Производится продуктивная деятельность по итогам обсуждения.

ПР: в изобразительной 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 и создании текстов сказок или в изобразительной деятельности.

5.2. Прием "Деление- объединение"

Описание приема

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 Волшебником Объединения, который все объединяет. Основной принцип их действия - отсутствие всяких правил, алогичность деления и комбинирования.

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:

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 (функционирования) 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. 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 продуктивную деятельность 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 фоторобота).

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 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 пятилетнего 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 - гвоздичка, 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 даются тренинги, которые обобщают знания детей по волшебным преобразованиям, основанным на приеме деления - объединения.

ПР: герои каких сказок встречаются в мультфильме “Вовка в тридевятом 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 продуктивной деятельности

5.3. 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:

- Убыстрить процессы, протекающие, в самом объекте (**Волшебник Быстрых Минут**), замедлить процессы (**Волшебник Замедления**).
- Поменять местами временные отрезки, в которых протекали определенные события (**Волшебник Перепутывания Времени**).
- Заставить протекать события в обратной последовательности (**Волшебник Обратного Времени**).
- Переместить объекты на дальние временные отрезки (**Машина Времени**), на ближние - относительно жизни данного объекта (**Зеркало Времени**).
- 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: полилог 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? Младше (старше) 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 продуктивной деятельности.

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 –

- Что он мог сделать?

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

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

4. 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, накрывания 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 № 1: 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 № 2: 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 продуктивной деятельности 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 представляемого (элементы "мозгового штурма").

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 продуктивной деятельности по результатам фантазирования.

Примерные темы организации продуктивной деятельности 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 продуктивной деятельности 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.

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 продуктивной деятельности. Придумывание сюжетов фантастического содержания с приемом остановки времени. Схематизация полученных 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, убыстренном 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 при изменении знакомых литературных произведений, создании сказок на основе бытовых ситуаций, при решении творческих задач, в различных видах изобразительной деятельности. 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.

5.4. 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 обитания?

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 оживила 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 статики-динамики.

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 - Чипполлино, живое тесто - Колобок, живой снег - Снегурочка, живой металл - Дровосек, живые волосы - медуза Горгона, 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.

5.5. Прием "Специализация-универсализация"

Описание приема

Прием представлен двумя волшебниками: Волшебник Всемогу (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.

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

2. Приглашение Волшебника Всемогу 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 Всемогет 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 продуктивной деятельности.

ПР:

Лепка посуды, которой коснулся Волшебник Всемогу (Могуттолько).

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) Всемогу.

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 Всемогу 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 №1:

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 № 2:

В садик пришел Волшебник Всемогу. 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.

5.6. 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, неудобными. 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 продуктивной деятельности.

ПР: схематизация истории по путешествию 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 кровати” (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 приемов наоборот в кн. Л. Кэрлла “Алиса в стране чудес”, “Алиса в Зазеркалье” и др.

Красная Шапочка добрая, наивная, ласковая, стала злой, хитрой, грубой. Пошла бы такая девочка просто относить 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 продуктивной деятельности детей после наделения объекта противоположными свойствами или функциями.

ПР: рисование выбрасывающего стула.

Лепка доброго Карабаса-Барабаса.

Аппликация наоборот: на белом фоне - цветной узор, а наоборот?

изображение вырезается, 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.