

КЕЙС

ДЛЯ СОВРЕМЕННОГО ВОСПИТАТЕЛЯ

ПО РАЗВИТИЮ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ
«МЕТОДЫ ФАНТАЗИРОВАНИЯ»

Тихомирова В. А., Уханова Я. А.

УДК 001.894
ББК 30у
Т46

Т46 Тихомирова В.А., Уханова Я.А.

Кейс для современного воспитателя по развитию творческого воображения «Методы фантазирования» / В. А. Тихомирова, Я. А. Уханова ; Гос. бюджетное учреждение доп. образования Центр детского (юношеского) технического творчества Красногвардейского р-на Санкт-Петербурга «Охта». — Санкт-Петербург : Информационное агентство «Охтинский пресс-центр», 2021. — 47 с.; ил.

ISBN 978-5-6046698-1-5

Методический комплекс представляет собой кейс для современного воспитателя, состоящий из учебно-методического пособия и комплекта заданий для воспитанников старших и подготовительных групп в рамках изучения теории решения изобретательских задач. Пособие может быть использовано в дополнительном образовании с группами учащихся дошкольного и младшего школьного возраста, на занятиях в рамках проектной деятельности, при дистанционном и смешанном форматах обучения, а также для самостоятельного домашнего обучения.

УДК 001.894
ББК 30у

ISBN 978-5-6046698-1-5

© Тихомирова В. А., Уханова Я. А.

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
центр детского (юношеского) технического творчества
Красногвардейского района Санкт-Петербурга
«Охта»

КЕЙС
ДЛЯ СОВРЕМЕННОГО ВОСПИТАТЕЛЯ
по развитию творческого воображения
«Методы фантазирования»

Авторы:
Тихомирова Валентина Анатольевна,
Уханова Яна Александровна

Санкт-Петербург, 2021

СОДЕРЖАНИЕ

Вступительное слово.....5

I. Методы фантазирования

Органы чувств человека. Форма, цвет, размер, вещество.....6
Дробление-объединение.....10
Оживление-окаменение.....14
Наоборот.....18
Универсализация-ограничение.....23
Фантастическая гипотеза.....26

II. Игровые и творческие задания

Да-Нетки.....32
Кляксография.....34
Друдлы.....41

Список литературы.....44
Контакты.....46

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

Представляем вашему вниманию методический комплекс по развитию творческого воображения для детей дошкольного возраста «Методы фантазирования». Данный комплекс разработан в рамках деятельности региональной инновационной площадки по теме: «Создание и апробация механизмов внедрения педагогических инноваций в практику образовательных учреждений» и предназначен для педагогических работников — воспитателей и методистов дошкольных образовательных учреждений. Представляет из себя кейс для современного воспитателя, который включает не просто учебно-методическое пособие, но и комплект заданий для воспитанников старших и подготовительных групп в рамках изучения теории решения изобретательских задач (ТРИЗ).

Пособие может быть использовано в дополнительном образовании с группами учащихся дошкольного и младшего школьного возраста, на занятиях в рамках проектной деятельности, при дистанционном и смешанном форматах обучения, а также для самостоятельного домашнего обучения.

Разработанный кейс содержит описание методов и форм работы с детьми в рамках развития творческого воображения и позволяет проводить полноценные занятия в группах или индивидуально.

Системный подход в разработке методического комплекса позволяет в течение учебного года быстро и рационально готовиться к занятиям с меньшими трудозатратами и временем на подготовку. В каждой теме методов развития творческого воображения представлены задания для детей и рекомендации для педагога по их выполнению. Кейс имеет два основных блока: методы фантазирования и творческие задания и игры. Дополнительные игры и задания (друдлы, нетрадиционное рисование, Да-Нетки и т.д.) могут использоваться не только в рамках предметной деятельности в образовательном процессе, но и в игровой и познавательно-исследовательской деятельности.

Изучение блока развития творческого воображения в раннем возрасте способствует развитию мышления, креативности, воображения, создает предпосылки и вызывает интерес к изучению ТРИЗ в дальнейшем.

В кейсе подобраны задания по основным и наиболее простым методам развития творческого воображения, подходящих для изучения в дошкольном и младшем школьном возрасте. После их освоения можно переходить к изучению более сложного материала, например, к методу фокальных объектов, системному оператору, аналогии и другим.

ОРГАНЫ ЧУВСТВ
ФОРМУЛА ФРЦВ (ФОРМА-ЦВЕТ-РАЗМЕР-ВЕЩЕСТВО)

ДЛЯ ПЕДАГОГА:

Изучение пяти органов чувств является неотъемлемой частью развития творческого воображения детей, формирования представлений об окружающем мире, знакомства с ресурсами и их значением в жизни человека.

Почему стоит начать с изучения органов чувств?

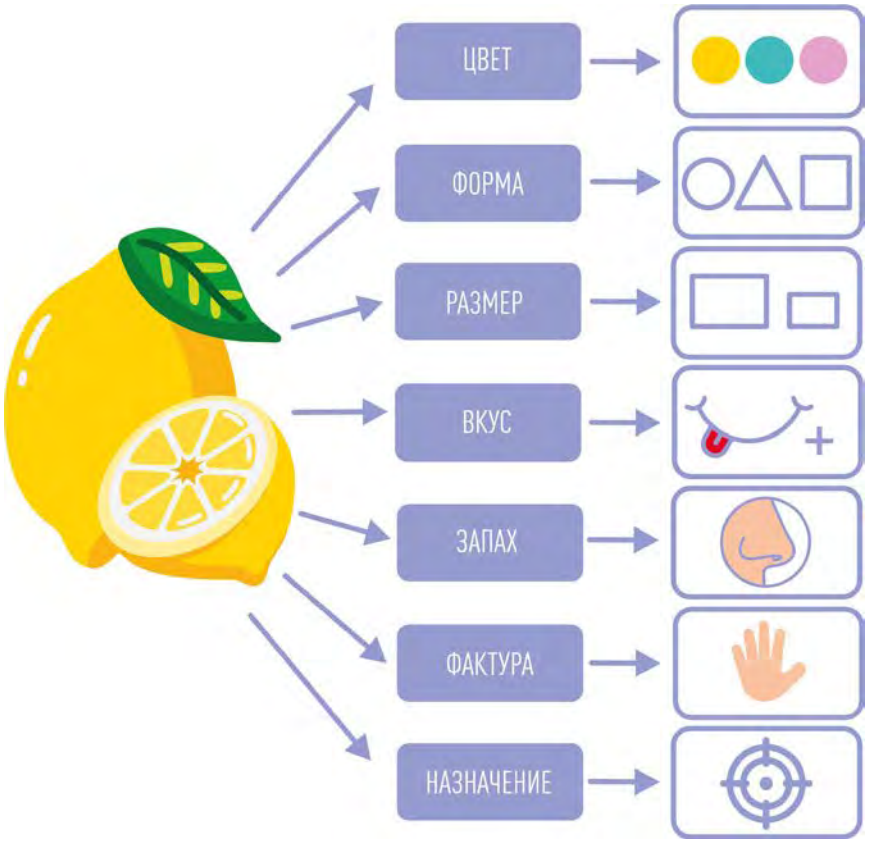
Мы понимаем, что дети зачастую не знают свойств окружающих объектов, не понимают где и как их можно эффективно применить в фантазийной и творческой работе. Именно органы чувств помогают распознать значение и важность применения новых материалов.

Задания раздела научат рассматривать любой объект с помощью ощущений и наблюдений. При этом объект представляется в виде состава вагонов или грузов в грузовике, тем самым раскрывая взаимосвязь различных свойств одного объекта и поиск решения. Задания могут быть представлены в виде загадок или постановки проблемы. Например, подобные вопросы: «Что это за объект?», «Где его можно использовать?», «Какие признаки (форма, цвет и вещество)?» могут применяться в изобретательской творческой деятельности и повысить познавательный интерес. В этом случае постановка проблемы трансформируется в создание предпосылок к изобретению нового. Форма загадки может быть разная: вагон, коробка, яблоко и т.д.

Формула ФРЦВ – это рассмотрение любого объекта с 4-х сторон: форма, размер, цвет, вещество. Составление формулы ФРЦВ позволяет в комплексе разобраться со свойствами, формами, размерами объектов окружающего мира. Использование формулы ФРЦВ способствует развитию логического мышления.

В зависимости от возраста, дети могут как записывать, так и зарисовывать результаты своей деятельности в рабочую тетрадь.

Для удобства можно использовать простую схему:



Пояснения к заданиям:

1. Постановка исследовательской задачи поможет задуматься о возможностях мира природы и поиску нестандартных решений.
2. Ребусы способствуют построению алгоритмов решения простых задач, а также «запускают» у детей аналитическую деятельность.
3. Составление таблицы станет обобщением всех проведенных аналитических измерений объектов.
4. Последнее задание подразумевает самостоятельное выполнение – это создание подарка для друзей. Каждому ребенку необходимо придумать свою собственную формулу ФРЦВ. Таким образом, обучающиеся смогут не только обобщить полученные знания, но и детально подойти к изучению воображаемых объектов. Заметим, что последний вагон поезда оставлен пустым, а это значит, что формула ФРЦВ может дополнится новой буквой.

Обратите внимание!

- Решения могут быть абсолютно разные. Точных ответов на поставленные загадки с грузовиками нет, потому что мы предлагаем не ограничивать детей в фантазировании и анализе.
- Попробуйте убрать психологическую инерцию, чтобы мыслить свободно и бесстрашно.
- Все предложенные в разделе загадки могут использоваться как отдельные элементы разминки в течение обычного дня.









ЗАДАНИЕ 1

Люди воспринимают окружающий мир через органы чувств. В органах чувств рождаются ощущения:
ЗРЕНИЕ, ОБОНЯНИЕ, ОСЯЗАНИЕ, СЛУХ И ВКУС.

С помощью каких органов чувств рыбы ориентируются в воде?
Напиши или нарисуй свое предположение.



МЕСТО ДЛЯ РИСУНКА

ОТСКАНИРУЙ QR-КОД И УЗНАЙ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ!

ЗАДАНИЕ 2

Правильно ли расставлены подписи под рисунками?
Соедини каждую подпись со своим рисунком.





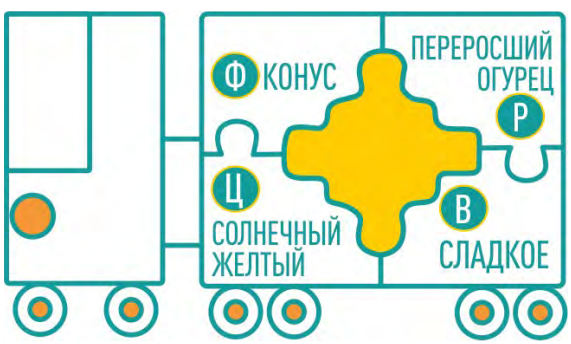
ЗАДАНИЕ 3

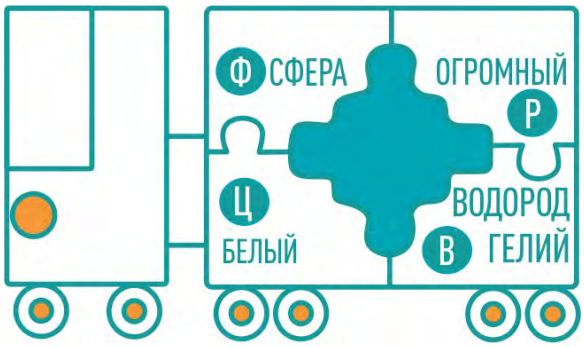
Все предметы отличаются друг от друга по форме, размеру, цвету и веществу, из которого они сделаны. Запомни эти четыре буквы – ФРЦВ. Благодаря нашим органам чувств мы можем составить формулу ФРЦВ.

1. Заполни таблицу словами, символами.

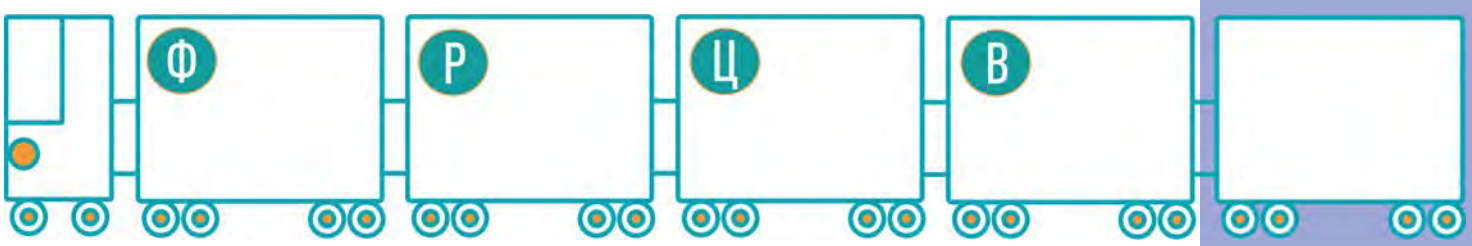
	ЛИМОН	АРБУЗ	БАНАН	СНЕЖИНКА
Ф				
Р				
Ц				
В				

2. Определи, какой объект везет грузовик.





3. А какой подарок привез бы ты своим друзьям в группе?



МЕТОД «ДРОБЛЕНИЕ-ОБЪЕДИНЕНИЕ»

ДЛЯ ПЕДАГОГА

Изучение дробления-объединения, как биметода, лучше рассматривать на выстраивании противоположностей процессов в представлении конкретных примеров.

Притча «Сила в единстве»

Дети долго пытались сломать веник, но не смогли. Тогда отец развязал веник и раздал сыновьям по прутику. Они легко переломили отдельные прутья. «Вы — как эти прутья», — сказал отец. — «Пока будете жить в единстве и дружбе между собою, вас никто не сломит, а если будете ссориться, то по одному и пропадете».

Назначение метода «Дробление» - деление одного целого объекта на части таким образом, чтобы каждая часть имела свое функциональное значение.

Смысл метода заключается не в нанесении ущерба, а наоборот в поиске пользы, что означает не ломать, а изобретать новое с полезной функцией.

Данный метод помогает придумывать новые усовершенствования или просто забавные фантазийные объекты.

Назначение метода «Объединение» — добавить что-то новое к имеющемуся предмету/образу, сделать объект более выразительным или более функциональным. При этом можно рассматривать понятия функций, признаков и свойств предметов.

Выделяются следующие способы объединения:

1. Соединение одинаковых объектов.

   Например, несколько пеналов в одном.
   Обсудите плюсы и минусы такого объединения. С одной стороны, повышается вместительность внутри, но при этом требуется больше места в портфеле и т.д.

2. Соединение разных объектов.

   В случае объединения разнородных предметов, можно говорить о повышении степени универсальности, т.к. объект стал выполнять дополнительные функции.
   Например, зеркало-гладильная доска.

ПРИМЕР





ПОЛЕЗНАЯ ССЫЛКА

Пояснения к заданиям:

1. Для наглядности поставьте на стол стаканчики с карандашами, фломастерами, ручками, резинками. Они должны быть расставлены по разным сторонам стола. Спросите у детей: «Удобно ли пользоваться всеми принадлежностями?» Предложите ребятам переложить все канцелярские принадлежности в органайзер. И снова задайте вопрос: «Что изменилось?» Предложите ребятам нарисовать персонажа, который пришел в гости и помог соединить канцелярские принадлежности: Соединялка или Дробилка. Или же нарисовать обоих персонажей и обвести нужного. Продемонстрируйте разнообразие органайзеров с различными функциональными применениями: для инструментов, сумка-органайзер, для одежды и т.д.
2. Воспользуйтесь любым подходящим набором изображений, которые можно продемонстрировать в печатном виде или на экране. Ответ оформить в виде формулы, например:

   Автобус+Автобус = Двухэтажный автобус или Автобус с гармошкой

   Тарелка с фруктами и стол обеденный = стол с емкостью для фруктов

   Доска для рисования мелом + стол письменный = стол-доска
3. Подготовьте заранее старые высохшие фломастеры. Задание подразумевает работу с подсистемами, которые необходимо нарисовать в тетради.

Обратите внимание!

- Начать изучение этой темы рекомендуется с веселых скороговорок, которые также помогут развить речевой аппарат:

  Дробил Дробилка дробилкой дробь на дробинки.
  Соединял Соединялка соединялкой соединялочки в соединялу.
- Подготовьте интересные примеры изображений в виде карточек. Демонстрируя различные изобретения, необходимо задавать вопрос ребятам: «Где был в гостях Соединялка, а где Дробилка?»
- Для наглядности продемонстрируйте несколько предметов из окружающего мира, в которых применяется метод «Дробление-объединение».





ПОЛЕЗНАЯ ССЫЛКА

ПРИМЕР

ЗАДАНИЕ 1

Жили-были разные стаканчики для карандашей, фломастеров, стирательных резинок, ручек, скрепок, и они превратились в органайзер.
Нарисуйте рядом Соединялку и Дробилку, обведите того, кто в данном случае пришел на помощь.



СОЕДИНЯЛКА

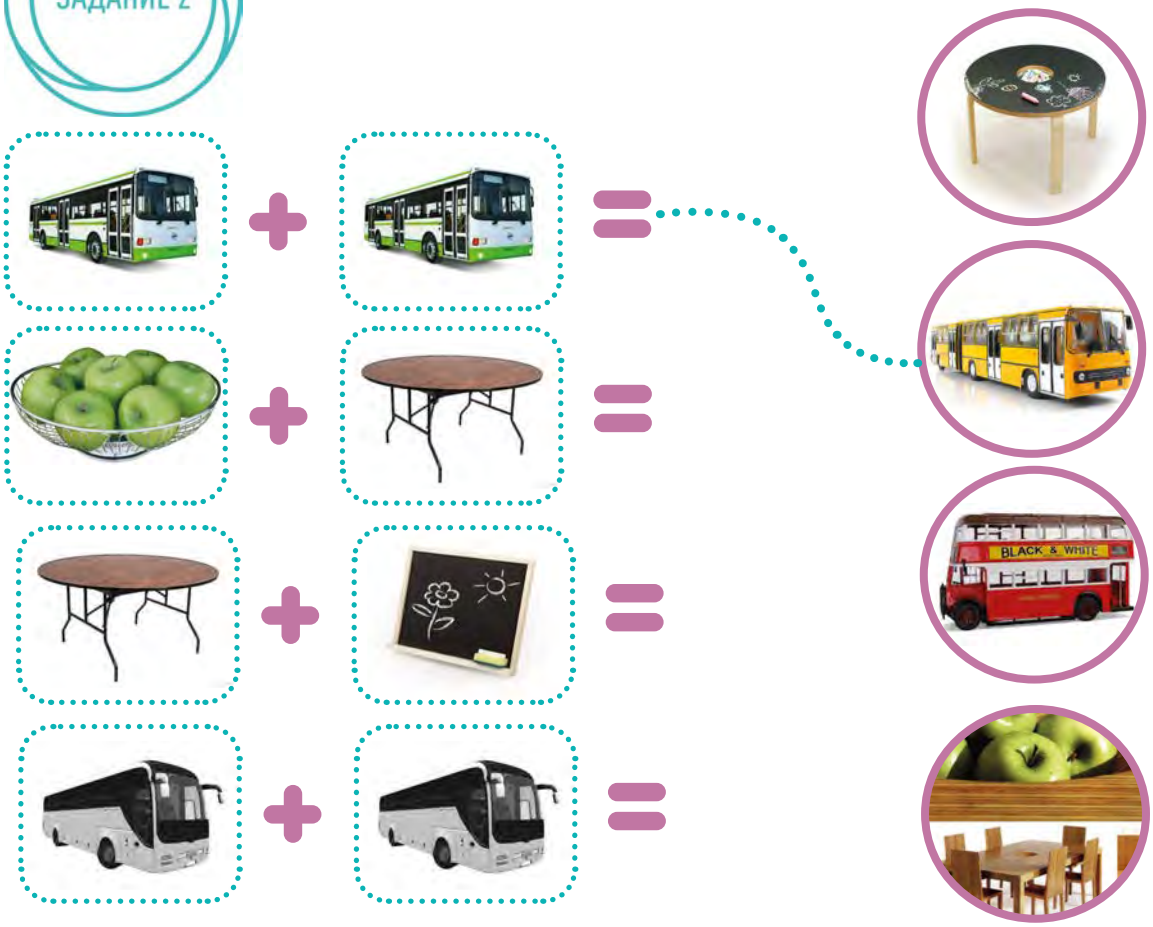
ДРОБИЛКА



ПРИМЕР

ЗАДАНИЕ 2

Соедините стрелками картинки, что получится в результате:



МЕТОД «ДРОБЛЕНИЕ-ОБЪЕДИНЕНИЕ»

ЗАДАНИЕ 3

Подумайте, на сколько частей можно разделить фломастер?
Зарисуйте части фломастера.
Подумайте и нарисуйте, как их можно применить отдельно.

МЕСТО
ДЛЯ РИСУНКА

МЕТОД «ОЖИВЛЕНИЕ-ОКАМЕНЕНИЕ»

ДЛЯ ПЕДАГОГА:

Метод «Оживление-окаменение» часто встречается в художественной литературе. Занятие раскрывает возможности использования готовых сюжетных линий как основы для детского творчества. Как и в любом методе фантазирования можно работать с веществом, существом и частями.

Источником использования данного метода в сказках является живая и мертвая вода. Многие волшебные предметы получены именно таким образом, например, говорящий камень. В мифологии метод окаменения связывают с медузой Горгоной (ее взгляд превращал человека в камень).

Дополнительными игровыми элементами занятия на тему использования метода «Оживление-окаменение» могут стать: мастерская «Ладошки» (рисование, изготовление поделок), театр теней, игра «Морская фигура на месте замри».

Мастерская «Ладошки»:

- Вариант 1. Дети обводят на бумаге свои ладошки и дорисовывают их до любого живого объекта.
- Вариант 2. Дети получают шаблоны-ладошки из картона и придают динамику этой заготовке. Например, делают одну часть движущейся или марионеточной (задается динамический принцип).

Игра «Театр Теней»:

- Вариант 1. Оживление теней в летнее время на асфальте (тени от фигур детей).
- Вариант 2. Работа с фонариками в затемненном помещении.

Игра «Морская фигура на месте замри»

Ведущим задается любая фигура, например, краб.

Он произносит:

«Море волнуется раз,
море волнуется два,
море волнуется три,
*фигура КРАБА** на месте замри!»*

Затем ведущий обходит всех игроков, по очереди «оживляя» их. Каждый показывает свой вариант КРАБА. После этого ведущий выбирает понравившуюся фигуру, и игрок, показавший ее, становится «водящим».

Вместо морской фигуры может использоваться любая другая — птичья, звериная, транспортная, космическая и т.д.

Пояснения к заданиям:

1. Обсудите, что в сказках встречается не только превращение одного объекта в другой, но и просто неживое приобретает признаки живого.
2. Используйте этот метод во время прогулок с детьми, оживляя объекты окружающего мира – камни, палки, тени.
3. Составьте карточки для игры, опираясь на знакомых детям персонажей из сказок.
4. Используйте в качестве заданий друдлы. Они прекрасно демонстрируют метод оживления. Предложите дорисовать сначала живые объекты, потом неживые (т.е. каждого получится по 3). А в завершении все три друдла объединить в одну сюжетную линию. Попробуйте придумать рассказ или новую историю с ними.

МЕТОД «ОЖИВЛЕНИЕ-ОКАМЕНЕНИЕ»

ЗАДАНИЕ 1

Очень часто в сказках оживают самые невероятные предметы. Благодаря нашей фантазии, мир вокруг становится невероятно интересным.
Например, тесто превращается в Колобка, полено — в Буратино, трость в сказке Д.Родари — в скакуна.
Нарисуйте ожившие предметы сказок или рассказов, которые вспомните.

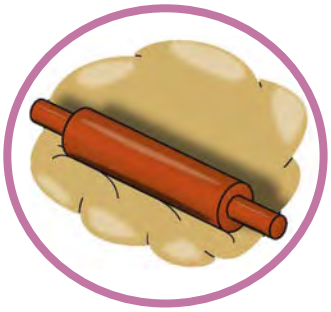




МЕСТО
ДЛЯ РИСУНКА

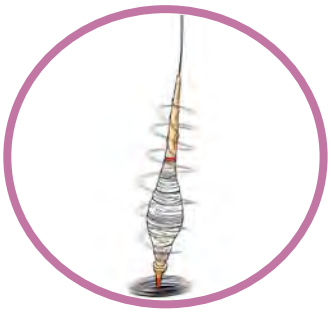
ЗАДАНИЕ 2

Соедините пары картинок.







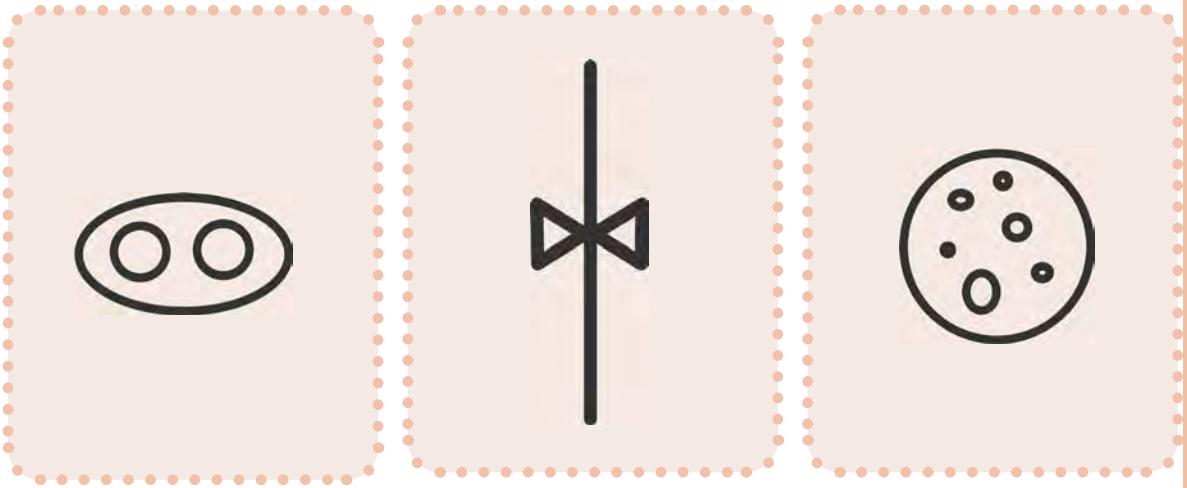





ЗАДАНИЕ 3

Дорисуй друдлы, чтобы получился:

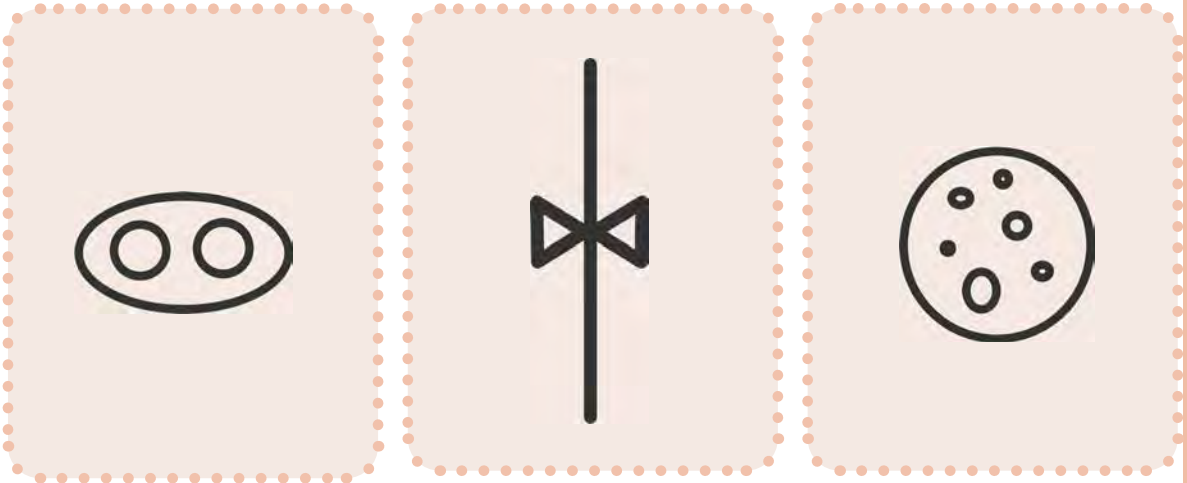
1. Живой объект





ПРИМЕР

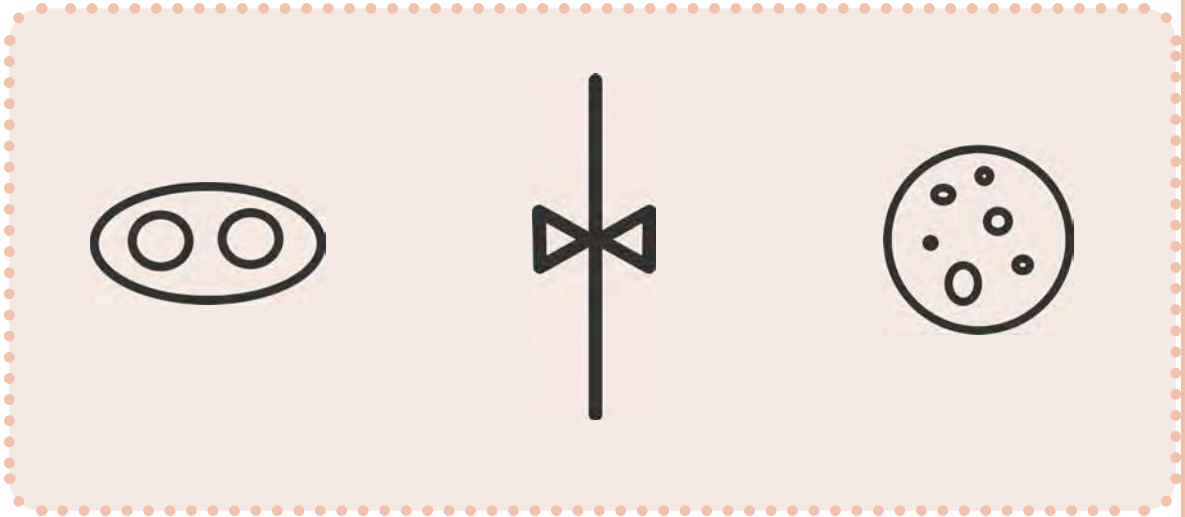
2. Неживой объект





ПРИМЕР

3. Оживи картину из трех друдлов сразу



МЕТОД «НАОБОРОТ»

ДЛЯ ПЕДАГОГА:

Одним из известных методов фантазирования является метод «Наоборот». Изучая свойства, признаки, функции объектов всегда существует обратимость. Многие изобретения построены на таком принципе и успешно реализуются в быту и на производствах.

Изучение темы стоит начать с веселого стихотворения и демонстрационных картинок. Такой материал будет привычным и легким для восприятия детей.

Жил Человек-Наоборот.
Ходил он задом наперёд,
Ногами на подушке спал
И книги все с конца читал,
Обед с компота начинал,
Котлеты супом заедал.
Конечно, Кот его, Кизрум,
Произносил не «мур», а «рум».

из стихотворения Эмилии Песочиной

Игра «Хорошо-плохо»

Перед началом занятия используйте в качестве разминки игру «Хорошо-плохо». Суть игры заключается в следующем: педагог показывает ситуационную картинку и задает участникам игры вопросы: «Это делать хорошо?» или «Это делать плохо?» и обязательно уточнить «Почему?»



Например, на картинке изображен человек висящий на дереве. Педагог задает первый вопрос: «Это хорошо. Почему?».

Ребенок отвечает: «Потому что он убегал от злой собаки и залез на дерево».

Следующий вопрос поступает другому ребенку: «Убегать от собаки плохо! Почему?» и так далее, вовлекая всех участников в игру.

Игра учит последовательно отвечать на вопросы, развивает умение слушать каждого собеседника. Кроме этого помогает мыслить нестандартно, а значит находить решения для нестандартных ситуаций. Сначала может показаться сложной, но со временем дети начинают справляться быстрее и легче.

Используйте набор дидактических карточек для регулярной игры в «Хорошо-плохо», для сочинения рассказов, поиска отличий от стандартных ситуаций по методу «Наоборот».

Добавьте к изучению темы игру по карточкам «Скажи наоборот».

В данной игре предлагается или найти пару соответствующей карточке, или назвать противоположный признак объекта: мягкий-твердый, узкий-широкий, острый-тупой и т.д. Примеры карточек можно подобрать согласно возрасту или целям игры.



Более сложный вариант включает в себя использование эпитетов или сложных слов для расширения словарного запаса и поиска решений, а также словосочетания или пары слов с прилагательными.

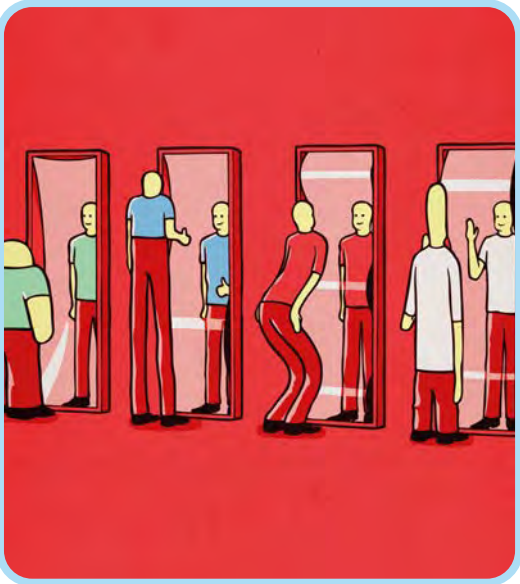
Пояснения к заданиям:

1. Рассказ по картинкам поможет не только развивать речь, но и устанавливать по картинкам причинно-следственные связи, выстраивая собственный фантазийный алгоритм сочинения сказок и рассказов. Предложите детям рассмотреть картинки в рабочей тетради и составить рассказ, состоящий из трех-пяти предложений.
   Задайте вопрос: «Что здесь наоборот?»
2. Очень распространенным заданием является написание слов по буквам наоборот. Данные упражнения можно использовать также на занятиях с прописями. Обратите внимание ребят, что в русском языке встречаются слова, которые пишутся одинаково справа и слева, а есть слова, написанные наоборот, которые приобретают другое значение.
3. В данном задании задача усложняется. Необходимо одновременно написать наоборот и свойство и сам объект. Получаются фантазийные объекты, которые, возможно, и не существуют в окружающем мире, но вполне могут стать изобретательским решением. Например, круглая игра – квадратное упражнение.
4. Задание с исследовательской или изобретательской функцией. Это более сложная задача в обучении методам и алгоритмам теории решения изобретательских задач (ТРИЗ). В ТРИЗе очень многие задачи решаются по определенным алгоритмам. Поэтому знакомство с методами фантазирования в реальных изобретательских ситуациях поможет создать предпосылки и интерес к дальнейшему изучению ТРИЗ в начальной школе.

Обратите внимание!

- Игра по картинкам «Хорошо-плохо» проводится в группе, ход ответов определяется воспитателем. Будьте готовы к нестандартным решениям и сопротивлениям к некоторым выводам.
- Применяйте истории из настоящего, как это происходит в реальной жизни. Например, комната смеха, памятники, дома наоборот и т.д.
- Используйте мультипликационный фильм для просмотра «Все наоборот» (1974 год, снятый по мотивам сказки Татьяны Макаровой «Мечта маленького ослика»), «Лунтик. Насолили».
- Старайтесь находить разнообразные изобретательские примеры из жизни. Наглядная возможность продемонстрировать принцип работы таких объектов расширит кругозор и понимание изобретательства в целом.

ПРИМЕР



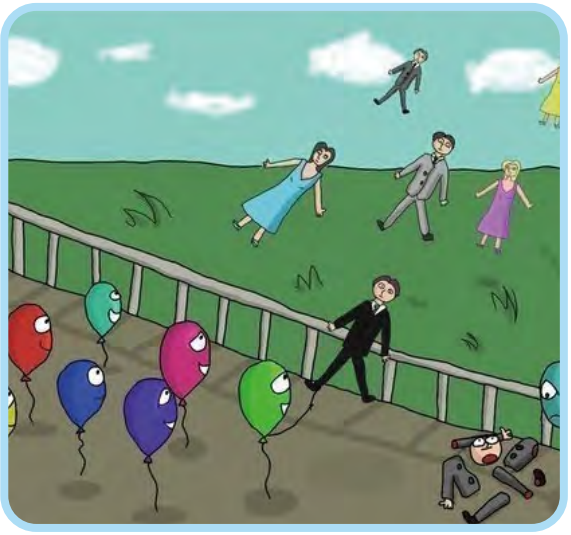




ЗАДАНИЕ 1

Посмотрите на картинки «Наоборот» и составьте рассказ из 3-4 предложений.









ЗАДАНИЕ 2

Напишите слова наоборот, обведите слово, которое не изменилось.

КИТ ТОК ШАЛАШ МИР ШУМ

ЗАДАНИЕ 3

Заполни таблицу противоположными свойствами, как показано на примере.

ПРИМЕР

ОГРОМНЫЙ — МАЛЕНЬКИЙ

УГЛОВАТЫЙ

КВАДРАТНАЯ ИГРА

ОГРОМНЫЙ

КОЛЮЧАЯ ТАРЕЛКА

ЗАДАНИЕ 4

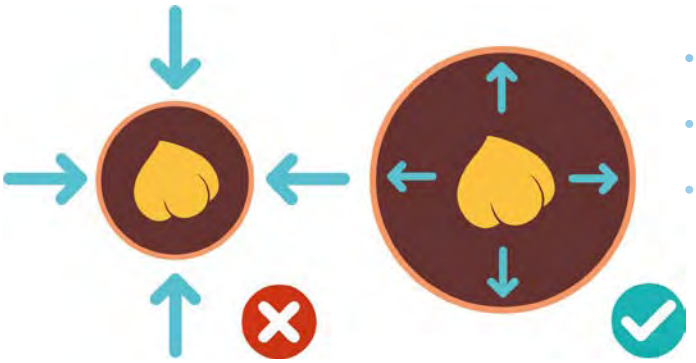
Мы привыкли, чтобы расколоть орех, надо по нему стукнуть. На производстве поступают наоборот. Орех помещают в герметичный сосуд и создают избыточное давление. Воздух через зазоры поступает под скорлупу. Затем давление в сосуде резко уменьшают, и скорлупа раскалывается!
Зашифруй свой любимый орех методом наоборот в буквах.

ПРИМЕР

ФУНДУК

КУДНУФ





МЕТОД «УНИВЕРСАЛИЗАЦИЯ-ОГРАНИЧЕНИЕ»

ДЛЯ ПЕДАГОГА:

Метод «Универсализация» открывает возможность объекту выполнять множество функций, даже не свойственных ему. Прием «Ограничение» позволяет наоборот ограничить возможности объекта в рамках типичной для него функции. Современные электронные устройства имеют высокую степень универсальности. Например, смартфон может заменить множество электронных устройств: телефон, фотоаппарат, видеокамера, будильник, компьютер, записывающие устройства и т.д.





Пояснения к заданиям:

1. Предложите детям подумать какие универсальные сказочные объекты они знают. Чем объясняется их универсализация?
2. Попробуйте организовать обсуждение с детьми понятий «Универсальное-ограниченное» на предметном содержании: мебель, посуда, игрушки, еда, одежда, профессия, человек и др.
   Например, какая бывает универсальная мебель или универсальные инструменты.
   Пример: Универсальная мебель с новыми полезными функциями – занимает меньше места, имеет больше пространства для хранения вещей, раскладывается и т.д.
3. Самым показательным элементом занятия по приему «Универсализация» станет знакомство детей с роботом АСИМО или более современными роботами. Особенно это будет показательно в сравнении с первыми роботами или роботами-помощниками по дому.
4. Задание «Фабрика роботов» направлено на создание фантазийных вариативных роботов и изучение плоских фигур. Используйте предложенные варианты фигур. Если при этом каждая фигура имеет определенную функцию, может получиться робот с набором разных функций.
5. Покажите детям картинки и спросите, в чем универсальность этих объектов.

Обратите внимание!

- Не стоит углубляться в дошкольном возрасте в тему универсальности и ограниченности. Достаточно провести одно занятие на эту тему.
- Мультипликационный фильм, рекомендованный для совместного просмотра: «Палочка-выручалочка», режиссер Леонид Амальрик, год 1962 год.







ПРИМЕР

ЗАДАНИЕ 1

Универсальными объектами в сказках являются волшебная палочка и скатерть-самобранка.
Вспомните другие универсальные сказочные объекты?
Нарисуйте их.

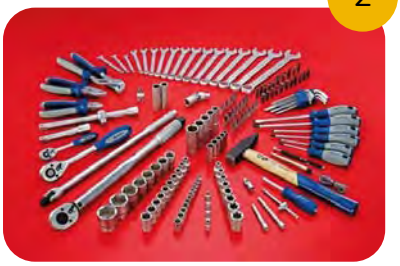
ЗАДАНИЕ 2

Посмотрите на универсальную мебель и инструменты.
Назовите или напишите, какие полезные функции эти универсальные объекты приобрели?

1



2



3



ЗАДАНИЕ 3

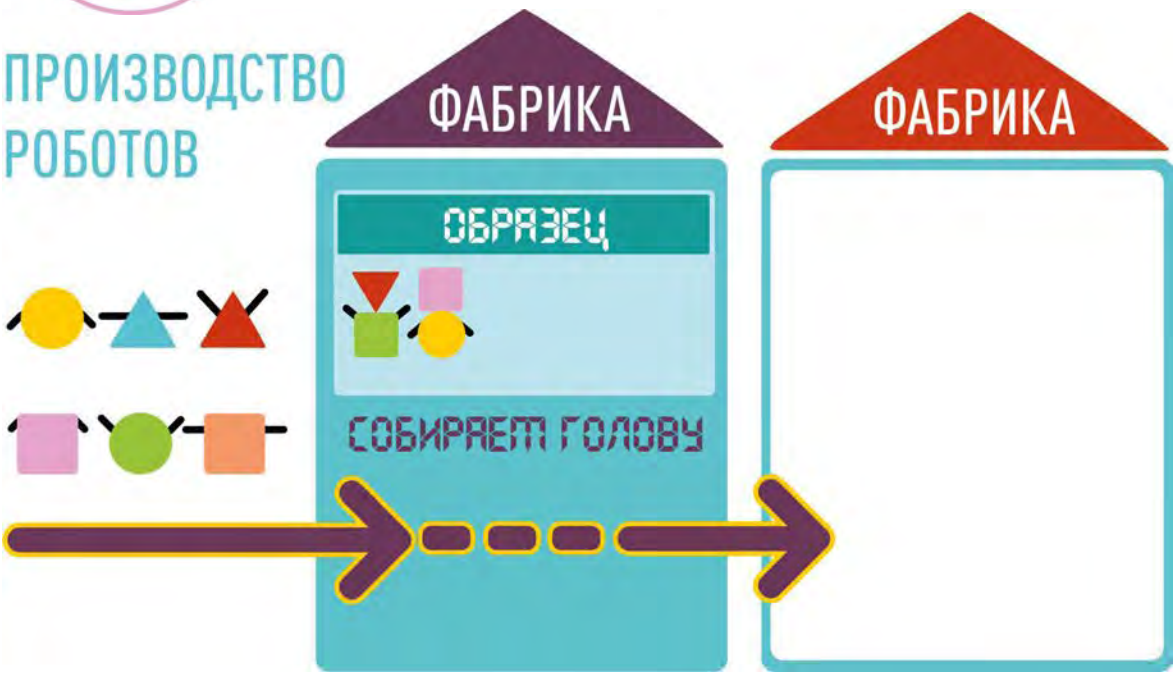
Посмотрите на робота АСИМО, отсканировав ссылку на видео.
Напишите, какие объекты способен заменить АСИМО.



ССЫЛКА
НА ВИДЕО

ЗАДАНИЕ 4

Представь, что ты инженер по созданию роботов.
Какие роботы получатся на твоей фабрике?
Нарисуй лучшего робота из предложенных фигур.



МЕСТО ДЛЯ РИСУНКА

ЗАДАНИЕ 5

Игра «Что это?»
Объясните или напишите, в чем универсальность этих объектов?





МЕТОД «ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ГИПОТЕЗА»

ДЛЯ ПЕДАГОГА:

Метод фантастических гипотез (греч. hypothesis — предположение) эффективен в любой области как способ генерации идей, развития креативности и является одной из ключевых компетенций в любой области.

«Я понял, что творчество начинается с того момента, когда в душе и воображении артиста появляется магическое творческое «если бы». С момента появления «если бы» артист переносится из плоскости действительности реальной жизни в плоскость иной, создаваемой, воображаемой им жизни. Поверив ей, артист может начать творить» («Моя жизнь в искусстве», К. С. Станиславский).

Фантастика – жанр и творческий метод в художественной литературе, кино, искусстве, который отличается использованием «элементов необычайного» и нарушением реальности. Предложите короткий сюжет любой знакомой детям сказки, которую недавно читали, и поговорите о методе «Фантастическая гипотеза», разделив понятия гипотеза, фантастика и реальность.

На занятии предлагается сконструировать версии ответов на заданную проблему. Сперва участники предлагают исходные позиции, свои точки зрения на проблему, усваивают разноплановый подход к конструированию гипотез. Затем формулируют варианты своих ответов, опираясь на логику и интуицию. Метод гипотез развивается при решении прогностических задач типа «что будет, если...». Попробуйте совместно с детьми составить описание или нарисовать картину о том, что произойдет, если в мире что-либо изменится. Примеры проблем: все люди переселятся на Луну, хищники станут травоядными, исчезнет музыка, объемные геометрические фигуры станут плоскими и т.д.

Выполнение подобных заданий не только развивает гипотетичность и воображение, но и позволяет лучше понять устройство мира, взаимосвязь всего во всем, фундаментальные свойства различных наук. История культуры показала, что самая невероятная фантастика сбывается. Так, например, Леонардо да Винчи в XVI веке прогнозировал, что люди будут разговаривать между собой из разных отдаленных стран.

Дополнить занятие можно следующими игровыми элементами:

- Игра «Последствия невероятных событий» (Е. П. Торранс);
- Игра «Чего на свете не бывает?»: предлагается придумать и нарисовать «нереальные» явления;
- Игра «Я – волшебник»: предлагается «совершать чудеса», делать то, чего сейчас нет, но может быть.

Метод хорошо применим для сочинения сказочных историй или сюжетов для кино. А как известно, сказки и фильмы могут быть не только фантастическими, но и поучительными. Они отлично развивают мышление, логику и память.

Пояснения к заданиям:

1. Постановка фантастической задачи может быть самой непредсказуемой и на первый взгляд нерешаемой. Именно такой подход даст больший потенциал для фантазии. В случае, если начнутся повторения, попробуйте задавать встречные вопросы: «Какого цвета твой питомец?», «Сколько у него лап?» и т.д. Это поможет можно уйти от психологической инерции.
2. При изучении данного метода можно начать просто с гипотезы и дать несколько вариантов смешного продолжения. Задавая вопрос: «Да или нет?» В этом случае дети быстрее поймут поставленные задачи в изучении данной темы.
3. Работа с рисованием сюжетов пословиц дает возможность понимания алгоритма при работе с фантастической аналогией. Обсудите смысл каждой пословицы.
4. В последнем задании детям дошкольного возраста можно предложить сюжетно-ролевую игру, художественное исполнение или аппликацию сюжетной линии рассказа, а также составление коллективного рассказа с последующей видеозаписью результата.

Обратите внимание!

- Фантазия может не иметь художественного итога, но всегда должна способствовать развитию причинно-следственной связи в сюжете.
- Попробуйте убрать психологическую инерцию, чтобы мыслить свободно и бесстрашно.
- Варианты фантастических вопросов могут предлагать дети, фиксируйте их в своей рабочей тетради. Многие из них могут оказаться творческими и продуктивными для дальнейшей работы.
- В работе с методом «Фантастическая гипотеза» от педагога не должен исходить ответ (психологическая реакция) о невозможности предложенного ребенком варианта. В случае, если возникла проблемная ситуация, то необходимо пояснить детям, чем отличается фантазия и реальность.

ЗАДАНИЕ 1

Закройте глаза и представьте, что любимый питомец приклеился к потолку. Расскажите, не открывая глаз, что вы видите.

ЗАДАНИЕ 2

Предложите свои варианты и способ ответа на вопрос из Задания 1. Это может быть движение или кодовое слово. Пусть это будет не просто «да» или «нет», а, например, хлопок руками или топот ногами.

ПРИМЕР

Если бы ваш питомец приклеился к потолку:

- Он бы показал фокус с приземлением на одну лапу
- Пробил потолок и улетел в космос
- Принес тапочки
- Запел песню про Снегурочку



ЗАДАНИЕ 3

В каждой пословице заложена фантастическая гипотеза с мудрым содержанием.
Давайте нарисуем известные пословицы!

О ДРУЖБЕ И ВРАЖДЕ

- Не имей сто рублей, а имей сто друзей.
- С кем поведешься, от того и наберешься.
- Одинокое дерево ветер легче валит.
- Старый друг, лучше новых двух.
- С иным водиться — что в крапиву садиться.
- Дружба как стекло: разобьешь, не сложишь.
- Крепкую дружбу и топором не разрубишь.
- Дерево держится корнями, а человек — друзьями.
- Постучит беда в окошко — подружится собака с кошкой.
- Сперва узнай силу врага, а потом вступай с ним в борьбу.
- Один в поле не воин.
- Гусь свинье не товарищ.
- Друзья — не разлей вода.

О РОДИНЕ

- На чужбине и собака тоскует.
- Где сосна взросла, там она и красна.
- Родина — мать, умей за нее постоять.
- Где кто родится, там и пригодится.
- Ближняя соломка лучше дальнего сенца.

О ТРУДЕ И РАБОТЕ

- Любишь кататься — люби и саночки возить.
- Уменье и труд все перетрут.
- Дело мастера боится.
- Без работы день годом кажется.
- Какие труды, такие и плоды.
- Не начавши — думай, а начавши — делай.
- Кончил дело — гуляй смело.
- Без труда не выловишь и рыбку из пруда.
- Семь раз отмерь, один — отрежь.

О КНИГАХ И ЧТЕНИИ

- Книга — друг человека.
- Кто много читает, тот много знает.
- Книга — маленькое окошко, через него весь мир видно.
- Книга — лучший подарок.
- Дом без книги — день без солнца.

ПИЩА

- Голод и волка из лесу гонит.
- Сладкого досыта не наешься.
- Положить зубы на полку.

ВРЕМЯ

- Семеро одного не ждут.
- Тише едешь — дальше будешь.
- Поспешишь — людей насмешишь.
- Делу время, потехе час.

МЕСТО
ДЛЯ РИСУНКА

ЗАДАНИЕ 4

Зарисовка историй на заданную тему.

«Что было бы, если бы дом стал с крыльями?»



МЕСТО
ДЛЯ РИСУНКА

«Что было бы, если бы кошка попала в зазеркалье?»
«Что было бы, если бы театр смог летать?»
«Что было бы, если бы театр смог летать?»
«Что было бы, если бы я стал волшебником?»
«Что было бы, если бы я стал очень маленького роста?»
«Что было бы, если _____свой вариант_____?»



ИГРА «ДА-НЕТКИ»

ДЛЯ ПЕДАГОГА:

«Да-Нетки» - это разновидность головоломок-загадок, которые представляют собой описание странных, необычных ситуаций. Эти игры просты по своей сути, при этом они отлично формируют навыки логического мышления.

Игра «Да-Нетка» способствует:

1. развитию умения детьми задавать «сильные» вопросы, т.е. такие вопросы, благодаря которым человек открывает новые возможности, находит альтернативные решения;
2. углублению знаний об окружающем мире, расширению словарного запаса;
3. развитию внимания и умения слушать, запоминать информацию;
4. формированию дружеских межличностных отношений.

Используя игру «Да-Нетка», дети учатся задавать вопросы продуктивно-поискового типа. Хитрость состоит в выборе действительно интересного объекта для детей дошкольного возраста.

Суть игры состоит в угадывании задуманного объекта с помощью вопросов, ответом на которые могут быть только слова «да» или «нет», а также «не имеет значения».

Бывают «Да-Нетки» легкие, которые можно отгадать всего за пару вопросов. А бывают и такие, что приходится поломать голову над ответом. Но, в любом случае, ответ загадки всегда подчиняется строгой логике. Отгадка вполне реальна и не содержит в себе каких-либо фантастических или «потусторонних» элементов. Часто она весьма необычна, что и заставляет уйти от шаблонности мышления, предполагая самые невероятные развития событий.

«Да-Нетки» бывают разными

Можно сыграть в игру, несущую в своей основе какой-то загаданный предмет, явление, животное и т.п.

Например, задумайте какой-нибудь овощ и спросите у ребенка, какой именно. Он станет задавать вам уточняющие вопросы и, в конце концов, разгадает загадку.

Примеры уточняющих вопросов:

Этот овощ растет у нас на даче?

Его кладут в борщ?

Он красный?.. и т.д.

Аналогично можно загадывать все, что угодно: имена собственные, одежду, название сказок, героев мультфильмов, цвета, насекомых, зверей, птиц и т.д. При этом категорию загадываемых слов может определять педагог.

Интересной разновидностью таких головоломок являются числовые «Да-Нетки». Педагог загадывает число, а дети, задавая вопросы по очереди, стараются его отгадать. В остальном, все принципы «Да-Нетки» сохраняются. Такой вариант игры поможет лучше разобраться с числами и понятиями «больше» и «меньше».

Подобным образом можно загадывать буквы алфавита и дни недели. Алгоритм их решения такой же, как и в случае с цифрами.

Усложненный вариант логических задачек – игра «Черный ящик». В качестве «Черного ящика» можно использовать любую коробку, в которую кладут какой-то предмет. Задача игроков, задав 10 вопросов отгадать, что это за предмет. Ограничение в количестве задаваемых вопросов, предполагает более тщательное продумывание вопросов.

Обратите внимание!

Для того, чтобы ребенок научился рационально задавать вопросы, следует сперва предложить ребенку загадать объект из его окружения самостоятельно. Можно по очереди в группе, начиная с самого простого. А дальше перейти к разгадыванию ситуаций.

Игра в ситуации

Ведущий загадывает не просто слово, а необычную ситуацию. Проще всего начать с литературных героев. Такие загадки несложно придумывать самостоятельно.

Предлагаем несколько примеров:

- Четверо друзей-музыкантов забрались друг на друга и напугали разбойников (Ответ: «Бременские музыканты»).
- Его сделали, но не съели. Он убежал, и тогда его съели (Ответ: «Колобок»).
- Она квакнула и упала с большой высоты. (Ответ: «Лягушка-путешественница»).
- Кто-то похвастался и остался без завтрака (Ответ: ворона из басни «Ворона и лисица»).
- Сначала он ее поймал, но отпустил. Потом она к нему приплыла, делала подарки, но обиделась и уплыла (Ответ: «Золотая рыбка»).

Примеры «детских» ситуаций для игры со старшими дошкольниками:

- Она пошла и ее съели. Кто она? (Ответ: шашка).
- Одновременно к реке подошли два человека. И, хотя на берегу стояла лишь одна одноместная лодка и поблизости больше никого не было, они благополучно переправились на противоположный берег. Как это могло получиться? (Ответ: они подошли к разным берегам реки).
- Пять кусочков угля, морковка и старое ведро лежат посреди двора. Никто их туда не клал. Объясните, как они туда попали (Ответ: раньше это были части снеговика, который потом растаял).

«Да-Нетки» в картинках

Разгадывание «Да-Неток» с помощью картинок помогает визуализировать объект, увидев его признаки и исследовать окружающий мир органами чувств.

Особенно интересными «Да-Нетками» являются картинки различных объектов, увеличенные в тысячи раз «Микромир под микроскопом» с вопросом «Что это?» или частично закрытые объекты на картинах с вопросом «Что там находится?»

Пояснения к заданиям:

1. Для выполнения заданий в рабочей тетради предлагаются «Да-Нетки» в картинках. Сперва дети играют в игру, задавая вопросы: «Это живое?», «Это съедобное?», «Это есть в нашей комнате?» А затем фиксируют ответ в рабочей тетради буквами или рисунком.

2. Предложите детям нарисовать рядом с изображением, что они видят на этой части картины, после 5 заданных вопросов. Далее игра продолжается до конца, и педагог демонстрирует реальную картину.

3. «Да-Нетки» можно разгадывать в любое удобное время, например, во время прогулок или в качестве разминки перед любым другим занятием.

Советы для педагогов

При отгадывании «Да-Неток» в начале игры лучше не пытаться сразу дать ответ. Это вряд ли получится, простые ответы в «Да-Нетках» бывают редко. Основной смысл игры – научиться задавать «правильные» вопросы, чтобы собрать информацию. Не стоит бояться задавать вопросы, даже, если они будут звучать довольно фантастически. И помните, что ситуация в «Да-Нетке» почти всегда нестандартная, а значит нужно уходить от шаблонных вопросов. Ответы могут быть очень неожиданными.

Например, в загадке может содержаться подвох, шутка или игра слов: «В магазин заходит человек и просит нарезать колбасу не вдоль, а поперек. «Вы пожарник?» – спрашивает продавщица. «Да», - отвечает он. Как продавщица догадалась?

Можно пытаться рассуждать логически, искать связь между профессией и способом нарезки колбасы. А ответ прост: мужчина был в пожарной форме, а колбаса тут ни при чем. Подобный отвлекающий маневр в «Да-Нетках» – обычный прием, способствующий поиску нестандартных решений.

Подборка «Да-Неток»-загадок:

Предлагаем для тренировки несколько занятных «Да-Неток» разных жанров:

1. Вернувшись из города, маленькая Маша рассказала родителям, что видела машину для переделки людей. Что девочка имела ввиду?
   (Ответ: девочка имела в виду лифт, которого она раньше никогда не видела. Так как в него заходят одни люди, а выходят другие.)
2. Человек выпрыгнул из самолета без парашюта. Но остался жив. Как?
   (Ответ: самолет стоял на земле).
3. Мальчик сидит на стуле и трясется от страха. И вдруг, услышав громкий звук, вскакивает и убегает с воплями. Что произошло?
   (Ответ: мальчик – школьник. Он не выучил урок и поэтому трясется от страха, сидя за партой. А, услышав звонок об окончании урока, вскакивает и убегает с радостными криками).
4. Человек лежит в кровати и не может уснуть. Через некоторое время он звонит кому-то и, не говоря ни слова, вешает трубку и засыпает. Что произошло?
   (Ответ: у него за стенкой храпел сосед и мешал ему уснуть. Он позвонил ему и разбудил его: теперь он мог спокойно уснуть).



ФОТОГРАФИЯ:
wallhere.com

ОТВЕТ
НА ЗАДАНИЕ 2

ИГРА «ДА-НЕТКИ»

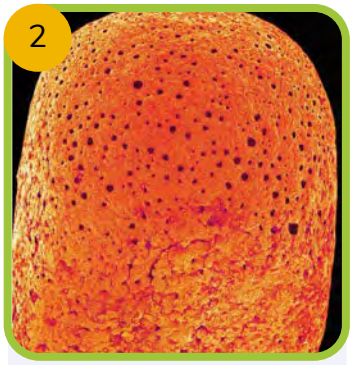
ЗАДАНИЕ 1

Мир под микроскопом – это всегда интересно!
Перед Вами находятся картинки объектов, увеличенных под микроскопом.
Попробуйте с помощью вопросов догадаться, что это?

1



2



3



4



ЗАДАНИЕ 2

Перед Вами частично закрытая картина, необходимо отгадать «Что там находится?» с помощью 5 вопросов, играя в «Да-Нетку».



ФОТОГРАФИЯ:
wallhere.com

КЛЯКСОГРАФИЯ

ДЛЯ ПЕДАГОГА:

Кляксография — это техника рисования на основе спонтанных пятен и брызг. Использовать его можно для разных целей. Суть состоит в дорисовывании нанесённой на бумагу произвольной кляксы до узнаваемого художественного изображения. Нетрадиционные формы рисования вызывают живой интерес и вносят неоценимый вклад в развитие воображения у детей. Для дошкольников — это способ выразить свою личность, проявить фантазию, возможность выплеснуть на бумагу накопившиеся эмоции.

Рисование в технике кляксографии оказывает большое влияние на развитие ребенка:

- развивает воображение и фантазию;
- учит ребенка решать творческие нестандартные задачи;
- развивает мелкую моторику;
- побуждает интерес к рисованию, к изучению ТРИЗ;
- стимулирует развитие образного мышления.

Тематические стихотворения:

В каждой кляксе
Кто-то есть,
Если в кляксу
Кистью влезть.
В этой кляксе -
Кот с хвостом,
Под хвостом -
Река с мостом,
На мосту -
Чудак с чудачкой.
Под мостом -
Судак с судачкой.

(Юнна Мориц)

Вчера принесла мне в подарок сестра
Бутылочку чёрных-чёрных чернил.
Я стал рисовать, но сразу с пера
Кляксу огромную уронил.
И расплылось на листе пятно,
Стало помалу расти оно:
Слева - хобот, а справа - хвост,
Ноги - как тумбы, высокий рост...
Я немедленно к чёрной туше
Пририсовал огромные уши,
И получился, конечно, он,
- Вы угадали – Индийский... (слон).

(Д.Чиарди)

Начал Тимошка пером рисовать.
Чернильная капля упала в тетрадь.
Заплакала капля, с обидой сказала:
-Ты так торопился, я кляксою стала.
Тимоша, подумав, ответил: -Не плачь.
И сделал из кляксы голубенький мяч.

(И. Винокуров)

Пролила в тетрадку Мила
Ярко-красные чернила,
«Мила плачет!
Мила – плакса!»

-Дразнится фигура (Клякса!)

(загадка)

Практические задания связаны прежде всего с применением различных техник нестандартного способа рисования или использования предметов.

Способы кляксографии

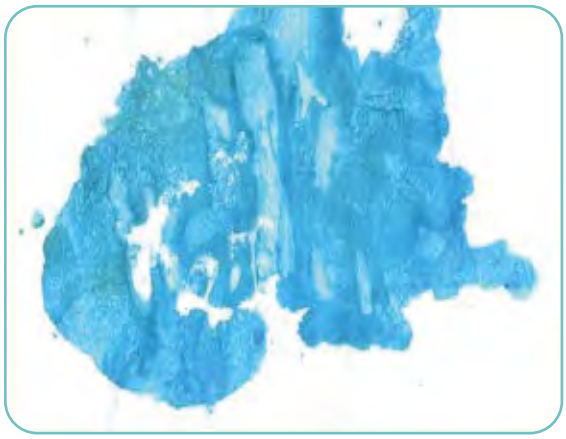
1. Кляксография обычная.

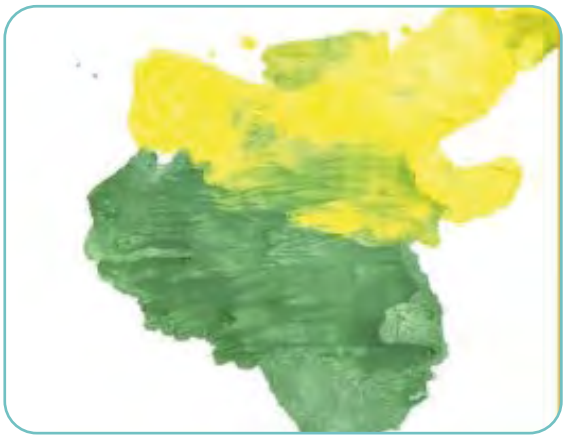
В ее основе лежит прием монотипии (отпечаток).

Вам потребуется: жидкая гуашь или акварель, кисть (пластиковая ложка/губка), бумага для рисования, карандаши, фломастеры или гелевые ручки для дорисовки (гелевые ручки лучше пишут по акварели).

Первый способ:

На лист бумаги нанести в произвольном порядке несколько пятен при помощи кисти, пластиковой ложечки или губки. Накрыть лист вторым листом и прижать, разгоняя краску в разных направлениях. Затем верхний лист снять и рассмотреть получившееся изображение, определить – на что оно похоже. Когда рисунок подсохнет, дорисовать недостающие детали карандашами, фломастерами или гелевыми ручками.

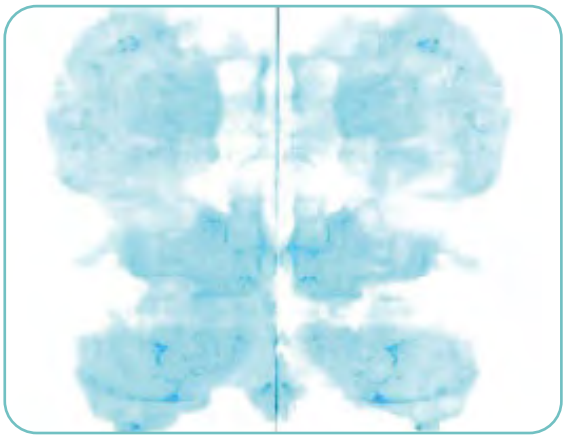




Второй способ:

Лист бумаги сложить пополам, раскрыть, на одну половину накапать краску. Затем прикрыть второй половинкой листа, прижать и прогладить. Развернуть и рассмотреть изображение. Получатся симметричные кляксы (можно затронуть тему симметрии и асимметрии). Дорисовать недостающие детали, когда изображение подсохнет.





ПОЛЕЗНАЯ ССЫЛКА

2. Кляксография с трубочкой.

Вам потребуется: жидкая гуашь или акварель, кисть (пластиковая ложка/пипетка/губка), бумага для рисования; трубочка (соломинка для сока), фломастеры, ватные палочки, штампы и т.п. Любым способом нанести на лист бумаги капли краски. Взять трубочку и подуть на капли, разгоняя краску в разных направлениях (можно поворачивать лист в разных направлениях). Рассмотреть, что получилось. Дополнить рисунок необходимыми элементами.



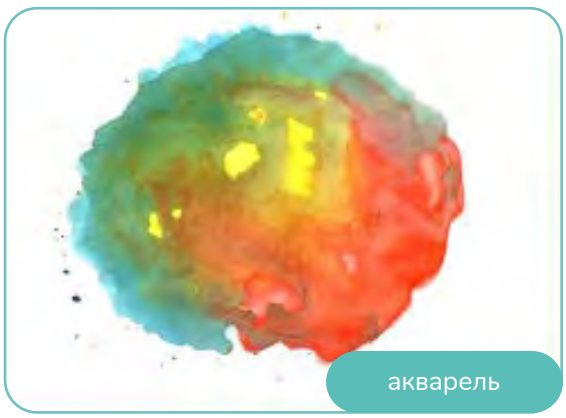


3. Кляксография разводами.

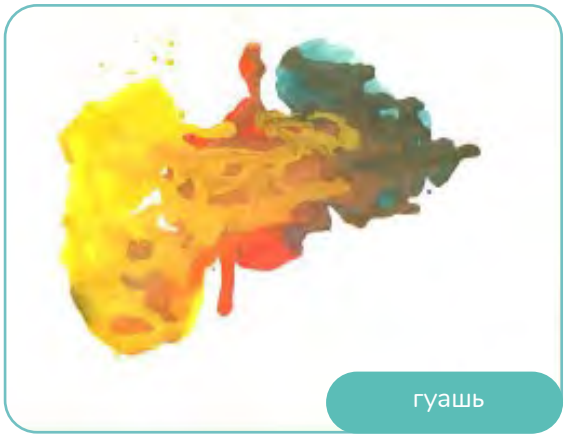
Вам потребуется: жидкая гуашь или акварель, кисть (пластиковая ложка, губка), бумага для рисования, фломастеры или густая краска для дорисовки.

Нанести на лист жидкую краску, а затем осторожно наклонять его в разные стороны, так, чтобы капли растеклись, смешались друг с другом, и получились интересные разноцветные разводы. Можно использовать один, два или три цвета. Рассмотреть получившиеся кляксы и дорисовать недостающие элементы.









4. Кляксография по сырому.

Вам потребуется: вода, гуашь или акварель, кисть (пипетка или губка), плотная бумага для рисования или черчения, карандаши, фломастеры или гелевые ручки для дорисовки.

Рукой или отжатой губкой слегка смочить лист бумаги. Стряхивая с кисти или капая из пипетки, нанести капли краски в произвольном порядке. Клякс не должно быть слишком много. На влажном листе они должны растечься в бесформенную «пушистость». Когда рисунок хорошо просохнет, рассмотрите получившееся изображение и дорисуйте его.

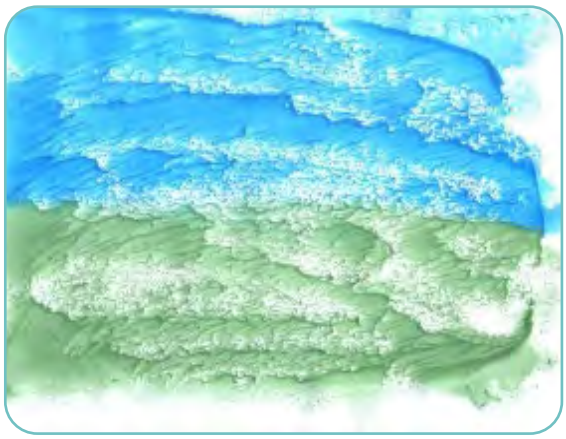


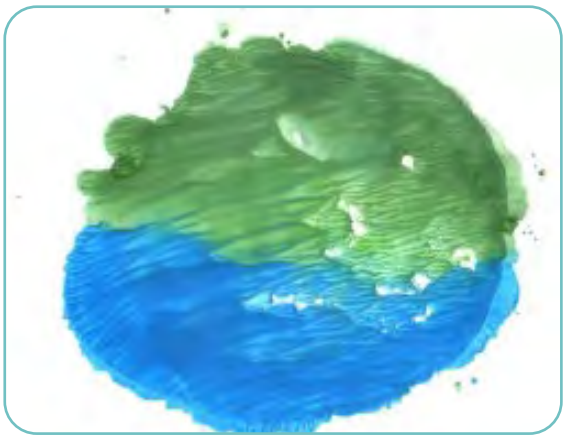


5. Кляксография на гладкой поверхности.

Вам потребуется: доска для лепки, гуашь, кисть (губка/пипетка/марлевый шарик), бумага для рисования, карандаши, фломастеры или краска для дорисовки.

Нанести капли краски на доску для лепки. Краска должна быть достаточно жидкая. Лист бумаги наложить на дощечку, аккуратно промокнуть и снять. Получаются очень живописные пятна. Подсушить и дополнить изображение недостающими элементами.



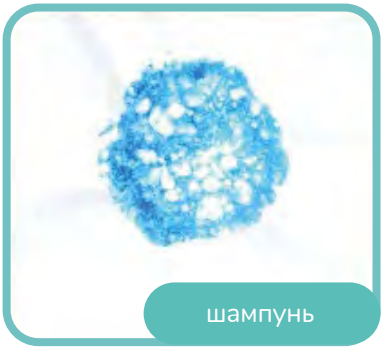


6. Кляксография пузырчатая.

Вам потребуется: шампунь, разведенная водой гуашь, пластиковые одноразовые стаканчики (или любая небольшая емкость для краски), трубочка (соломинка для сока), бумага для рисования, карандаши или фломастеры для дорисовки.

ВАЖНО! Этот способ нельзя использовать с младшими дошкольниками, так как они могут втянуть краску с шампунем в рот, вместо того, чтобы выдувать воздух в стаканчик. Перед началом работы убедитесь, что ребенок понимает цель действия – выдувать воздух в стаканчик с краской, стараясь сделать как можно больше пузырей.

Смешать гуашь с небольшим количеством шампуня. Опустить соломинку в емкость с краской и дуть до тех пор, пока над краем не появятся пузыри. На пузыри опустить лист бумаги, слегка придавить и поднять вверх. Можно использовать краску одного или нескольких цветов, сочетать один пузырчатый рисунок с другим или расположить их в разных частях листа. Рассмотреть полученные отпечатки и дорисовать до полной картины.



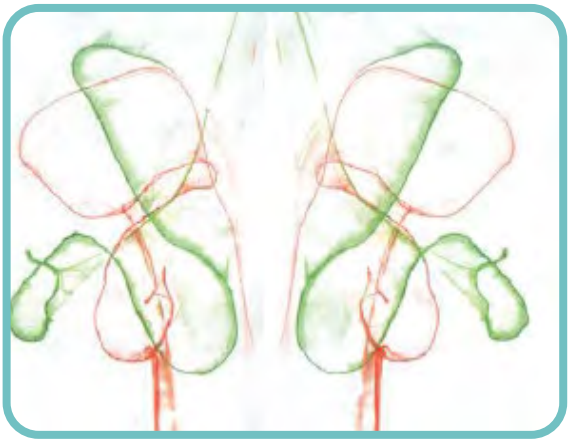


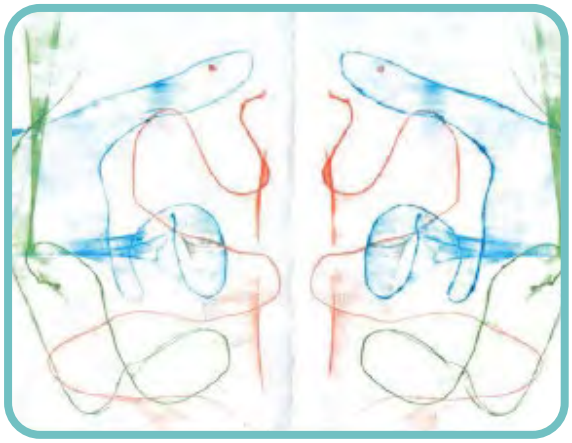


7. Кляксография с ниткой (ниткография).

Вам потребуется: отрезки катушечных ниток или пряжи для вязания длиной 20-30 см, гуашь или акварель, бумага для рисования, кисть и краска, карандаши, фломастеры или гелевые ручки для дорисовки.

Сложить пополам лист бумаги, раскрыть его. Пропитать нити краской. На одну половину разложить одну или несколько нитей в произвольном узоре так, чтобы неокрашенные концы выходили за края листа. Накрыть второй половиной листа, хорошенько прижать и, придерживая рукой, убрать нити. Рассмотреть полученные фантазийные узоры и дорисовать до полной картины.



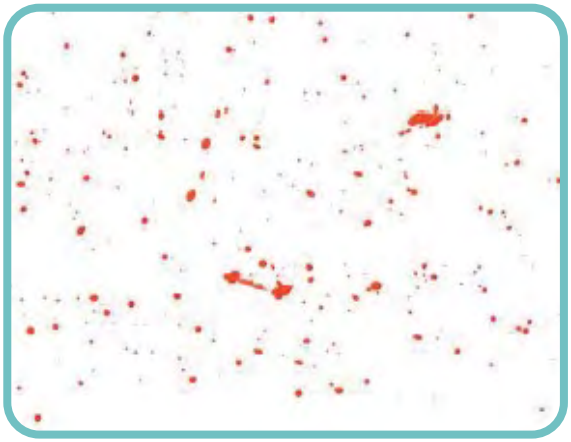


8. Кляксография мелкими каплями.

Вам потребуется: жидкая гуашь или акварель, кисть (или пипетка/зубная щетка), бумага для рисования, карандаши, фломастеры или гелевые ручки для дорисовки.

Закапать мелкими каплями краски лист бумаги. В полученном хаотичном расположении мелких клякс попробуйте найти знакомые образы и дорисовать их, соединяя капельки карандашом, фломастером или ручкой. Перед нача-

лом работы можно рассказать ребенку о созвездиях, показать, как, соединяя разные точки, получается знакомое изображение. Хорошей предварительной работой станут задания, в которых необходимо последовательно соединять точки для получения рисунка.

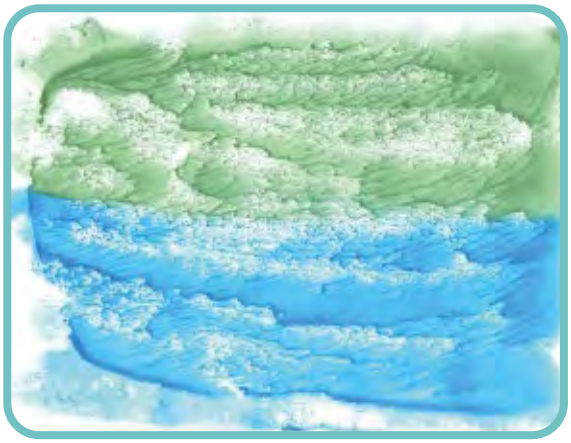




9. Кляксография комбинированная.

В одном рисунке используется две или несколько техник кляксографии одновременно.

Вам потребуется, по возможности, наибольший арсенал материалов. Комбинированная кляксография позволяет создавать целые сюжетные картины Начиная рисовать, невозможно предугадать, какая картина получится в итоге.





Практическое задание можно выполнять разными способами или провести комплекс занятий по кляксографии в сочетании с творческими занятиями.

Обратите внимание:

- Застелите рабочую поверхность клеенкой, учитывая, что в зависимости от выбора способа нанесения клякс брызги могут разлетаться довольно далеко.
- Подготовьте влажные и бумажные салфетки для вытирания рук в процессе рисования, а также хлопчатобумажную тряпку для кистей и других инструментов.
- Переоденьте ребенка в специальную «рабочую» одежду для творчества или наденьте фартук с рукавами или нарукавниками.
- Самое главное! Настройтесь на позитив: ведь «шальная» капля, случайно вылетевшая за пределы рабочей поверхности, это такая мелочь по сравнению с огромной пользой, которую получит ребенок в процессе творчества.

ЗАДАНИЕ 1

Начните работу с этим методом, используя готовые кляксо-образы, чтобы дети научились в простых формах находить знакомые объекты. Напишите, кого или что вы видите в этих кляксах?



ЗАДАНИЕ 2

Художник рисует рукой, а мы будем рисовать из руки.
Какой используется метод?
Сделай отпечаток своей ладони и дорисуй ее!
Используй: краску, мел, воду, мыло или просто обведи карандашом. Опиши своего героя.

МЕСТО
ДЛЯ РИСУНКА







ПРИМЕР

ДРУДЛЫ

ДЛЯ ПЕДАГОГА:

Друдл — это графическая головоломка, которая имеет множество вариантов ответа. В переводе с английского Droodle = doodle + riddle (riddle – загадка, doodle — абстрактные каракули, которые рисует человек, разговаривая по телефону).

Друдлы стали популярны в США после того, как американский комик Роджер Прайс в 1953 году издал книгу Droodles с собранием простых картинок, смысл которых нужно придумать самому. Автор снабдил рисунки смешными и неожиданными подписями, чтобы подтолкнуть читателя к самостоятельному творческому поиску смыслов. Книгу быстро раскупили, а потом много раз переиздавали, добавляя новые друдлы.

Детям дошкольного возраста предлагаются друдлы для развития воображения.

Для чего нужны друдлы?

1. Помогают сосредоточиться перед сложным занятием любой направленности.
2. Укрепляют связь между воображением и речью.
3. Тренируют альтернативное мышление, развивают креативность во время творческих занятий.
4. Развивают внимание и память.

Обратите внимание:

- Дорисовав друдл, попросите детей нарисовать исходный материал или только ту часть, которую они в итоге дорисовали. Тогда новая часть может опять превратиться в друдл.
- Если использовать одинаковые друдлы, то по истечении некоторого времени, можно проанализировать динамику развития воображения у детей и сравнить результаты.
- Друдлы можно объединять в группы и создавать сюжетные линии.
- Педагог может усложнять выполнение заданий в зависимости от психолого-педагогических особенностей детей в группе, например задавать конкретную тему «Живой мир», «Транспорт», «Персонаж мультфильма» и т.д. Или брать 2 друдла и объединять их в одно задание.
- Можно просто фантазировать, разглядывая друдл на доске, а можно использовать способ дорисовки.



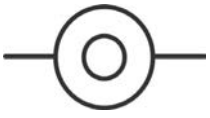
- горы
- паук
- кошачьи уши



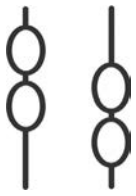
- пицца
- луна
- тарелка супа



- пятачок поросенка
- булочки на тарелке
- лицо инопланетянина



- часть бус
- пуговица
- чашка и блюдце на столе



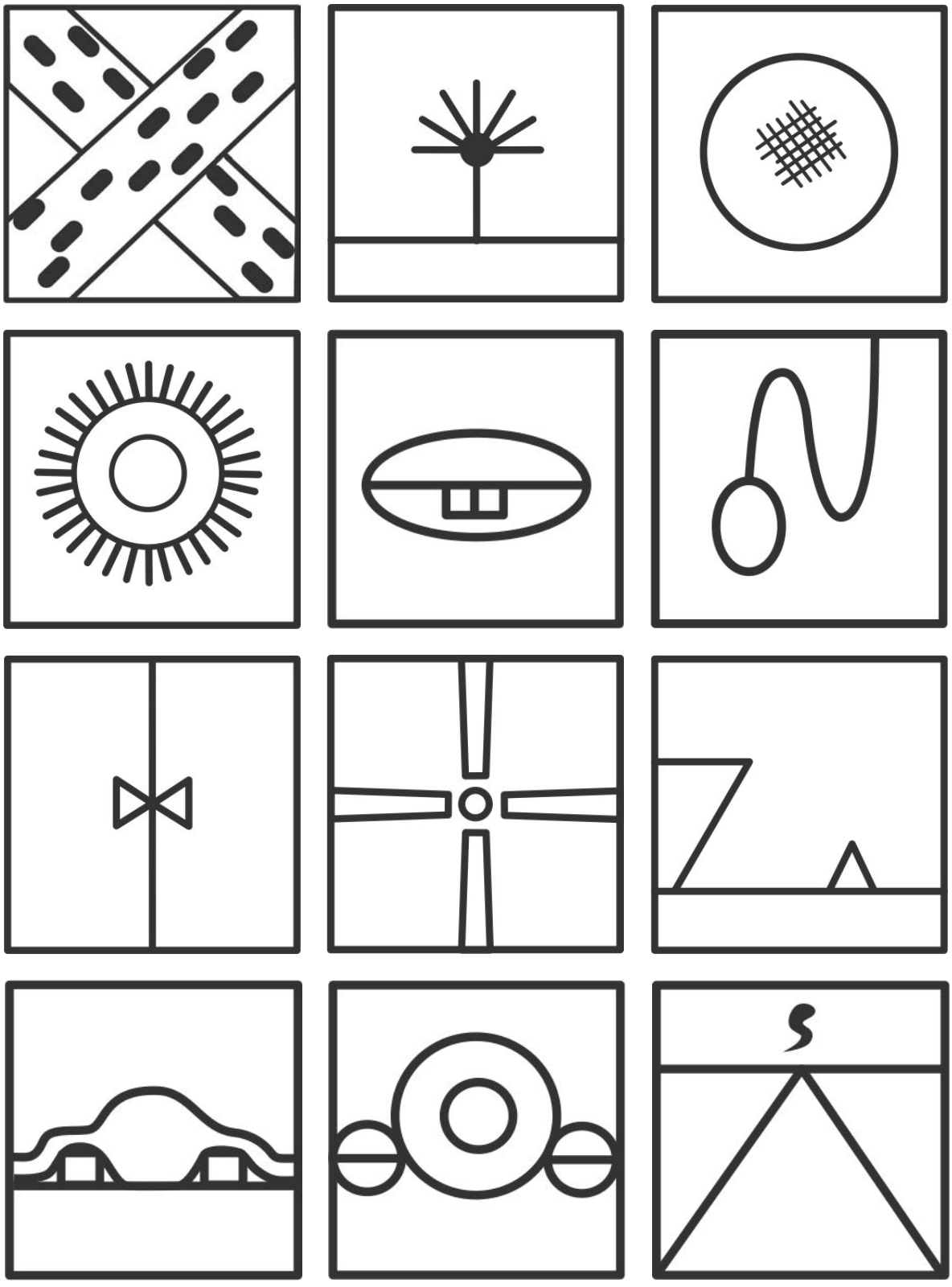
- панда лезет
- на дерево
- шея динозавра
- часть бус



- таблетка
- мяч
- спортивная площадка

ЗАДАНИЕ 1

Скопируйте и разрежьте на карточки.
Дорисуйте друдлы. Подпишите получившееся рисунки.



ПОЛЕЗНАЯ ССЫЛКА

ЗАДАНИЕ 2

Нарисуйте свой вариант друдлов. Поменяйтесь рисунками. Дорисуйте.

МЕСТО
ДЛЯ РИСУНКА



СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Альтшуллер Г.С. Творчество как точная наука. — 2 изд., дополн. — Петрозаводск: Скандинавия, 2004. — 208 с. 2. Гин А.А. Задачки сказки от кота Потряскина. – 3-е изд. — М.: ВИТА-ПРЕСС, 2012. — 80 с.
2. Гин С.И. Мир загадок. — Учебно-методическое пособие для учителей начальных классов. — М.: Вита-Пресс, 2008. — 112 с.
3. Гин С.И. Мир фантазии. — Методическое пособие для учителя начальной школы Библиотека учителя начальной школы. — 2-е изд. — М.: Вита-Пресс, 2006. — 128 с.
4. Гин С. И. Занятия по ТРИЗ в детском саду: пособие для педагогов дошкольных учреждений. — 4-е изд. — Минск: ИВЦ Минфина, 2008. — 112 с.
5. Иванов Г. И. Денис-изобретатель: рассказы и задачи для развития творческого мышления — Санкт-Петербург : Речь, 2010. - 96 с.
6. Краев О.А. ТРИЗ для малышей. — Пособие по развитию творческого воображения у детей 6-8 лет. — Красноярск, 2000 г.
7. Меерович М., Шрагина Л. Технология творческого мышления. - Москва : Альпина Бизнес Букс, 2008. — 494 с.
8. Тамберг Ю.Г. Как научить ребенка думать — Ростов н/Д: Феникс. 2007. — 445 с.

ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ

1. Сайт ассоциации ТРИЗ — **http://ratriz.ru**
2. Официальный сайт Г.С. Альтшуллера — **http://www.altshuller.ru**
3. ТРИЗ-саммит — **http://triz-summit.ru**
4. Официальный сайт Саммита Разработчиков ТРИЗ.Клуб творческого мышления — **http://клубтм.рф**
5. Сайт клуба, созданного в Санкт-Петербурге для детей и родителей, заинтересованных в саморазвитии. ТРИЗ — клуб интересных задач — **http://vk.com/vktriz**
6. Виртуальный клуб творческих задач. Игра-ТРИЗ — **http://igra-triz.ru**
7. Авторский сайт Екатерины Зориной-Лавровской ТРИЗ и КОТ/ Развивающий портал о креативности для детей, родителей, педагогов — **https://vk.com/trizikot**
8. Банда умников. Игровое обучение. Лучшие идеи занятий с детьми! — **https://vk.com/banda_umnikov**
9. Рябинина Е. Н. Удивительные превращения кляксы. — **http://triz-plus.ru**

ИЛЛЮСТРАЦИИ



www.pixell.us
ucidincorporated.com
https://ru.dreamstime.com/
www.pinterest.ru
https://www.istockphoto.com/
portfele.net
domik.ua
literalmagazine.com
ru.feniksfun.com
www.culture.ruwww.culture.ru
https://www.behance.net/
dmitryponomarev.ru
felbert.livejournal.com
vashinstrument.com
www.detkityumen.ru
studopedia.ru
https://www.pngegg.com/
designwud.com
soloserv.ru
obsigen.ru
newsbuzz.ru
www.vokrugsveta.ru
www.got-blogger.com
fb.ru
model-car.ru
pixy.org
zen.yandex.ru
stihi.ru
https://fissman-shop.ru/
subscribe.ru
nicom-spb.ru
https://allforchildren.ru/
vectorportal.com
www.goodfon.ru/
ramki-photoshop.ru
phonoteka.org
infourok.ru
mybavaria.ru
illustrators.ru
https://www.youtube.com/
market.yandex.ru
risunci.com
interesno-e.ru
icon-library.com
joycom.ru
yazivu.ru
ru.picmix.com
earth-chronicles.ru

КОНТАКТЫ

ГБУ ДО центр детского (юношеского) технического творчества Красногвардейского района Санкт-Петербурга «Охта»

Санкт-Петербург, ул. Панфилова, д. 23, лит. А

(812) 224-27-35

ctt_ohta_spb@mail.ru

ССЫЛКА НА САЙТ

Учебное издание
Тихомирова Валентина Анатольевна, Уханова Яна Александровна
Кейс для современного воспитателя
по развитию творческого воображения
«Методы фантазирования»

Все права защищены.
Ни одна часть данного издания не может быть воспроизведена или использована в какой-либо форме, включая электронную, фотокопирование, магнитную запись или какие-либо иные способы хранения и воспроизведения информации, без предварительного письменного разрешения правообладателя.
6+

Ответственный за выпуск Я.А. Уханова
Верстка и подготовка к печати К.П. Кузьмина

Информационное агентство «Охтинский пресс-центр»
(199226, Санкт-Петербург, ул. Кораблестроителей, 19-1-365)
Подписано в печать 04.10.2021
Формат 60x90/8. Бумага офсетная. Гарнитура DIN Pro, Nunito
Печать цифровая. Усл. печ. л. 5,88 Уч.-изд. л. 1,26
Тираж 1000 экз. Заказ № 036
Отпечатано с электронных носителей издательства
в типографии ГБУ ДО ЦДЮТТ «Охта»