Э.А. Андрощук

Развитие творческого мышления детей старшего дошкольного возраста посредством технологии ТРИЗ

Методическая разработка

Йошкар-Ола
ГБУ ДПО Республики Марий Эл «Марийский институт образования»
2020

ББК 74.2
А 65

Рекомендовано научно-методическим советом
ГБУ ДПО Республики Марий Эл «Марийский институт образования»

Автор
Андрощук Эльвира Арсентьевна, воспитатель муниципального дошкольного образовательного учреждения «Детский сад №5 «Колокольчик» общеразвивающего вида» с. Эмеково

Андрощук Э.А.
А 65 Развитие творческого мышления детей старшего дошкольного возраста посредством технологии ТРИЗ: Методическая разработка. – Йошкар-Ола: ГБУ ДПО Республики Марий Эл «Марийский институт образования», 2020. – 54 с.

Методическая разработка представляет собой экспериментальное исследование по развитию творческого мышления у детей 6-7 лет посредством технологии ТРИЗ (теория решения изобретательских задач), разработанной Г.С. Альтшуллером. В ней представлен диагностический инструментарий по выявлению уровня сформированности творческого мышления детей старшего дошкольного возраста. Кроме этого содержится перспективное планирование занятий по развитию у старших дошкольников творческого мышления с использованием технологий ТРИЗ, выборочные конспекты этих занятий, а также перспективное планирование игр и упражнений по развитию основных видов творческого мышления: системного, функционального, диалектического, синергетического.

Методическая разработка предназначена для педагогов, методистов дошкольных образовательных организаций.

В авторской редакции.

ББК 74.2

© ГБУ ДПО Республики Марий Эл «Марийский институт образования, 2020
© Э.А. Андрощук, 2020

Содержание

ВВЕДЕНИЕ……4
ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ
1. Особенности развития творческого мышления детей старшего дошкольного возраста посредством игр и упражнений по технологии ТРИЗ……..…….....7
2. Экспериментальное исследование о необходимости использования технологии ТРИЗ для развития творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста……..10
2.1. Диагностика и анализ уровня развития творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста…….10
2.2. Организация и содержание формирующей работы по развитию творческого мышления детей старшего дошкольного возраста посредством технологии ТРИЗ…….11
2.3. Эффективность технологии ТРИЗ для развития творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста……..……20
ЗАКЛЮЧЕНИЕ……..23
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК……..26
ПРИЛОЖЕНИЯ……..27
Приложение 1. Пакет диагностических методик по выявлению уровня развития творческого мышления у детей 6-7 лет……28
Приложение 2. Тематическое планирование занятий и игр с использованием технологий ТРИЗ в подготовительной группе…….35
Приложение 3. Конспекты занятий с использованием технологии ТРИЗ……..…….38
Приложение 4. Перспективный план игр и упражнений на развитие основных видов творческого мышления (системного, функционального, диалектического, синергетического)…….53

ВВЕДЕНИЕ

Развитие творческого мышления детей дошкольного возраста – проблема, к которой не ослабевает интерес теоретиков и практиков. Многогранность этой проблемы связана с тем, что способность к созданию нового имеет огромное значение для развития детей, для формирования их личности.

Согласно требованиям ФГОС ДО, одной из главных задач дошкольного образования является задача развития у детей творческого мышления (Приказ Министерства образования и науки РФ от 17.10.2013. №1155) [9]. Развитию творческого мышления необходимо уделять пристальное внимание, особенно в старшем дошкольном возрасте. Особенностью этого возрастного периода является то, что старший дошкольник восприимчив к новому, его отличает своеобразие воображения и чувств, тем самым он расположен к развитию творчества.

Психологами (В.И. Андреев [1], Л.И. Божович [3], А.В. Брушлинский [4], Л.С. Выготский [5] и др.) доказано, что с возрастом способность к творчеству угасает, этому препятствует конформизм, боязнь показаться смешным, неумелым. Однако у дошкольника это стремление к творчесту необходимо поддерживать и поощрять как можно дольше, ведь именно творчество стимулирует у ребенка деятельность по экспериментированию и апробации разных подходов к проблеме, способствует формированию творчески активной личности, способной эффективно решать различные проблемные задачи и находить нестандартные, оригинальные решения.

Среди многочисленных способов развития творческого мышления ведущее место занимает проблемно-поисковый характер обучения, к которым в частности относятся ТРИЗ-технологии. В старшем дошкольном возрасте у ребенка еще нет сформированного мировоззрения, поэтому на этом этапе основная особенность использования технологии ТРИЗ заключается в развитии аналитического и сравнительного мышления, умения найти возможные решения и выбрать оптимальные. Использование приемов и методов ТРИЗ успешно помогает развивать у дошкольников изобретательность, смекалку, творческое воображение, диалектическое мышление.

Между тем, несмотря на многие позитивные стороны, ТРИЗ как метод до сих пор не получил широкого распространения, и это обусловлено тем, что педагоги испытывают затруднения при моделировании занятий познавательного цикла с элементами ТРИЗ, оформлении развивающей среды с соответствующим материалом, организации самостоятельной деятельности детей с применением

данных технологий.

В связи с этим, выделенное противоречие подтверждает недостаточное внимание со стороны педагогов к данной технологии обучения дошкольников. Обозначенное противоречие определило необходимость поведения исследования и оформление его в методическую разработку «Развитие творческого мышления детей старшего дошкольного возраста посредством технологии ТРИЗ», что может быть актуальным для педагогов дошкольных образовательных учреждений.

Цель исследования: изучение эффективности использования технологий ТРИЗ для развития творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста.

Объект исследования: МДОУ «Детский сад № 5 «Колокольчик» с. Эмеково Волжского района РМЭ.

Предмет исследования: роль ТРИЗ-технологии в развитии творческого мышления детей.

Гипотеза исследования: мы предполагаем, что процесс развития творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста будет более эффективным при следующих педагогических условиях:

а) использования ТРИЗ-технологии (игр, упражнений) для комплексного развития основных видов творческого мышления: системного, функционального, диалектического, синергетического;

б) использования принципа интеграции образовательных областей в различных видах детской деятельности.

Задачи исследования:

1. Подобрать и апробировать диагностический материал по выявлению уровня развития творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста.

2. Разработать и провести в условиях ДОО серию занятий, а также игр и упражнений с детьми старшего дошкольного возраста, основанную на использовании технологии ТРИЗ и выделенных педагогических условий и выявить эффективность экспериментальной работы.

Для выявления уровня развития творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста использовались следующие методики диагностики: тест дивергентного (творческого) мышления Вильямса; методика «Придумай игру» (Е.А. Панько); методика «Где чье место?» (Р.С. Немов).

Экспериментальная база исследования: МДОУ «Детский сад № 5 «Колокольчик» с. Эмеково Волжского района РМЭ, дети от 6 до 7 лет. Всего 40 человек.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

1. Особенности развития творческого мышления детей старшего дошкольного возраста посредством игр и упражнений по технологии ТРИЗ.

Одним из первых, кто предпринял попытку дать ответ на вопрос о том, что такое творческое мышление, был Д. Гилфорд. В работах, посвященных творческому мышлению, он изложил свою концепцию, согласно которой уровень развития творческого мышления определяется доминированием четырех особенностей [2].

Во-первых, это оригинальность и необычность высказанных идей, стремление к интеллектуальной новизне.

Во-вторых, творческого человека отличает семантическая гибкость, т.е. способность видеть объект под новым углом зрения, способность обнаружить возможность нового использования данного объекта.

В-третьих, в творческом мышлении всегда присутствует такая черта, как образная адаптивная гибкость, т.е. способность изменить восприятие объекта таким образом, чтобы видеть его новые, скрытые стороны.

В-четвертых, человек с творческим мышлением отличается от других людей способностью продуцировать разнообразные идеи в неопределенной ситуации.

Творческое мышление по отношению к детям старшего дошкольного возраста является таким видом мышления, который связан с созданием или открытием чего-либо нового. Работа по развитию творческого мышления у дошкольников включает в себя следующие направления: организацию и проведение занятий, в основе которых творческие задания, а также игры и упражнения для развития творческого мышления и воображения у дошкольников в различных видах деятельности; задания с элементами ТРИЗ.

ТРИЗ для дошкольников – система коллективных игр и упражнений, призванная не изменять основную программу, а максимально увеличивать ее эффективность. Технологии ТРИЗ (игры и упражнения) – это система игровых заданий, направленная на формирование у детей умений анализировать, сравнивать и объединять различные действия в одно целое, находя что-то общее.

Среди игровых ТРИЗ-технологий, получивших наибольшую популярность в последнее время, имеют методы, способствующие развитию системного, функционального, диалектического и синергетического мышления. Рассмотрим их более подробно.

Развитие системного мышления у детей – задача довольно сложная. Однако в настоящее время среди ТРИЗ-технологии есть методы, которые, способствуют развитию данного вида мышления – методика Соробан (занятия с японскими счетами). Методика обучения «Соробан» способствует образованию прочных нейронных связей между полушариями, которые повышают эффективность обмена информацией, ее обработки и запоминания. Дети, которые занимаются по программе «Соробан» отличаются глубоким нестандартным мышлением, способностью видеть суть вещей, умеют ставить цели, разрабатывать способы их достижения, при этом просчитывая возможные последствия и принимать правильные решения.

В игре «Маленькие человечки» ребенок учится моделировать процессы, происходящие в окружающем мире, как структурные, так и функциональные. Это позволяет понять физическое состояние вещества, фазовые переходы, взаимодействия.

Например, через игру «Теремок» дошкольник учится выделять общие и различные признаки путем сравнения, тренируя аналитическое мышление.

Игра «Дразнилка» помогает четко определить функцию предмета, явления.

В игре «Волшебный ящик» дети учатся придумывать – «собирать» новые объекты, наделять их функциями, создавать «портреты», давать названия.

Таким образом, рассмотренные нами технологии ТРИЗ (игры и упражнения на развитие системного, функционального, диалектического и синергетического мышления) способствуют более успешному развитию творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста, так как в процессе поиска решения проблемы они учатся творчески мыслить, принимать нестандартные решения проблем, включаться в творческую познавательную деятельность, стремятся к самосовершенствованию.

2. Экспериментальное исследование о необходимости использования ТРИЗ-технологии для развития творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста.

2.1. Диагностика и анализ уровня развития творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста.

Целью диагностического исследования являлось: выявление первоначального уровня развития творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста.

Экспериментальная база исследования: МДОУ «Детский сад № 5 «Колокольчик» с. Эмеково Волжского района РМЭ. В эксперименте принимали участие дети подготовительной группы «Капельки» в количестве 20 человек (экспериментальная группа) и дети подготовительной группы «Пчелки» в количестве 20 человек (контрольная группа). Всего в исследовании принимали участие дошкольники в количестве 40 человек.

Экспериментальное исследование осуществлялось в 3 этапа:

1. Констатирующий этап (май 2018 г.).
2. Формирующий этап (сентябрь – ноябрь 2018г.).
3. Контрольный этап (декабрь 2018г.).

Для исследования уровня развития творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста были подобраны следующие методики диагностики:

1) Тест дивергентного (творческого) мышления Вильямса;
2) Методика «Придумай игру» (Е.А. Панько);
3) Методика «Где чье место?» (Р.С. Немов).

Содержание методик представили в Приложении 1.

Сравнительные результаты исследования показали у дошкольников экспериментальной и контрольной группы недостаточный уровень развития творческого мышления, в частности: низкий уровень (40% – ЭГ; 35% – КГ); средний уровень (55% – ЭГ; 55% – КГ); высокий уровень (5% – ЭГ; 10% – КГ). Результаты диагностики показали у детей недостаточную гибкость и подвижность, а также оригинальность мышления, неспособность критически мыслить и оценивать различные творческие ситуации, и как следствие, недостаточные умения выходить за границы привычного. В связи с этим посчитали необходимым дальнейшее развитие творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста, используя при этом современные технологии ТРИЗ, позволяющие ребенку решать проблемные задачи и находить пути их решения, более творческими способами.

2.2. Организация и содержание формирующей работы по развитию творческого мышления детей старшего дошкольного возраста посредством технологии ТРИЗ.

Целью использования ТРИЗ-технологии (игр и упражнений) в детском саду является развитие с одной стороны таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность, а с другой стороны поисковой активности, стремления к новизне, развитие речи и творческого мышления.

Исходя из этого, был проведен формирующий этап эксперимента, в процессе которого мы стремились сформировать у дошкольников экспериментальной группы элементарные представления о целостной картине мира; развить познавательную активность, любознательность, стремление к самостоятельному познанию явлений окружающего мира.

Цель формирующего этапа исследования: организация работы по освоению образовательной области – «познавательное развитие» детьми старшего дошкольного возраста посредством ТРИЗ-технологий.

Экспериментальная база исследования: МДОУ «Детский сад № «Колокольчик» с. Эмеково Волжского района РМЭ. На формирующем этапе исследования принимали участие дети экспериментальной группы «Капельки» в количестве 20 человек.

Достижению данной цели были подчинены следующие задачи:

- обучать различным способам познания;
- формировать элементарные представления об окружающем мире;
- развивать познавательную активность.

Необходимыми условиями успешной реализации данных задач являлись:

1. Личностно-ориентированная модель взаимодействия взрослого и ребенка.
2. Деятельностный подход.
3. Комплексное использование ТРИЗ-технологии (игр и упражнений) на развитие системного, функционального, диалектического и синергетического мышления [7].
4. Использование принципа интеграции образовательных областей и различных видов детской деятельности.
5. Организация особой предметно-развивающей среды.
6. Активное участие родителей.

В процессе экспериментальной работы особое внимание акцентировали на обучение дошкольников умению самостоятельно добывать нужную информацию, выделять проблемы, ставить задачи,

находить способы их рационального решения, анализировать полученные знания и применять их на практике. Решение выдвинутых задач предусматривалось в рамках непосредственно образовательной деятельности на занятиях, а также в процессе игр.

Чтобы достичь поставленной цели, нами была разработана серия занятий с использованием технологий ТРИЗ, которые проводились с дошкольниками экспериментальной группы согласно перспективному планированию. (Приложение 2.) Занятия с элементами ТРИЗ проводились в различных видах деятельности в период с сентября по ноябрь 2018 г. В итоге, было проведено 2 занятия по ФЭМП и 8 занятий по ознакомлению с окружающим и развитию речи, всего – 10 занятий. Конспекты некоторых занятий представили в Приложении 3.

Приведем примеры некоторых занятий с использованием игровой деятельности по технологии ТРИЗ. Так, на одном из занятий, на тему «Дом для поросят», детей учили добывать знания о строительных профессиях, о различных домах, материалах, из которых строят жилища. С детьми во время проведения этого занятия были организованы игры, направленные на развитие диалектического мышления: «Хорошо – плохо».

Игра «Хорошо – плохо» позволила ребенку усвоить, что у любого предмета не бывает однозначно плохих или хороших качеств, упражняли ребенка в поиске отрицательных сторон у уже найденных положительных качеств объекта (и наоборот), подвели к пониманию диалектического закона «Борьбы и единства противоположностей». Например, предложили детям порассуждать, какие могут быть положительные стороны из построенных Ниф-Нифом и Нуф-Нуфом домов из соломы и прутьев. И наоборот, какие могут быть отрицательные стороны от дома, построенного Наф-Нафом из кирпича. В процессе игры дети учились оригинально мыслить, не стеснялись высказывать неординарные идеи. Например, высказывались: «Летом жарко и можно построить дом из прутьев» и др. Хотя нередко дети испытывали затруднения и упрощали решение проблемы [10].

В процессе этой игры с детьми обсудили преимущества и недостатки каждого из домов, предложили пояснить, почему одни и те же качества домов в одних случаях могут сыграть положительную роль, в других – отрицательную. Например, юрта очень легкая, ее можно достаточно быстро построить, но она не сможет защитить поросят от волка. Вместе с Наф-Нафом определили, какой дом лучше всего подойдет поросятам.

Выяснив, какой дом нужен поросятам, детей попросили вспомнить и назвать представителей всех строительных профессий, помощь которых понадобилась бы поросятам.

Использовался также прием – показ презентации проектов дома для поросят. С опорой на свои рисунки дети рассказывали о том, какой дом они хотели бы предложить построить поросятам. На основе рассказа детей Наф-Наф предлагал создать проект дома, который объединил бы интересные идеи детей и их родителей.

Был использован еще один прием – коллективная творческая работа: аппликация-моделирование «Чудо-дом». Детям предлагалось вместе с Наф-Нафом выбрать необходимые детали и составить из них проект дома для поросят.

Приведем пример другого занятия по формированию элементарных математических представлений на тему: «Животные Севера». На данном занятии с детьми организовали игру с элементами ТРИЗ «Какой, по счету?» с выстраиванием логической цепочки. Обратили внимание детей на нарты, позвали зайчика, посадили на нарты. Спросили, какой по счету заяц? После этого дети позвали волка. Им задали вопросы: «Как вы думаете, зайцу понравится соседство с волком? Что будем делать? Решили посадить зайца с теми, кого он не боится. В результате дети выстроили логическую цепочку учеников тундровой школы, где каждый из зверей находится в безопасности: еж→ заяц → лемминг → белка → горностай → олень → лиса → белый медведь→ волк →морж →песец [11].

Кроме этого, в процессе проведения занятия использовали методы ТРИЗ, например, 1) метод контрольных вопросов. Дети учились самостоятельно составлять и задавать вопрос, чтобы отгадать загаданное животное. 2) метод противоречий, для этого провели игру «Нравится – не нравится» как вариант известной игры «Хорошо – плохо». Например: «Хорошо, что еж колючий: его не обидит волк; но плохо, что его не погладишь». Данное задание было детям интересно, они с огромным желанием играли в эту игру, придумывали различные взаимосвязи и противоречия, отражающие конфликт между частями или свойствами изучаемых объектов.

Кроме названных игр с детьми было проведено упражнение «Сказочные превращения – перевертыши» [8] с использованием элементов ТРИЗ, в частности использовался метод гирлянд ассоциаций, в процессе использования которого еж может стать пушистым. С помощью этого упражнения дети учились обмениваться признаками между объектами наблюдения. Например, дети символически фиксировали признаки ежа и зайца в таблице, а потом еж и заяц менялись местами и приобретали признаки друг друга: еж становился пушистым, трусливым, длинноухим, прыгучим, а заяц –

колючим, умеющим сворачиваться в клубок, с хорошо развитым нюхом и короткими лапами. Дети, увлеченные этими превращениями, называли все признаки с опорой на план. В результате, у детей возникали самые разные образы необычных, фантастических животных, которых они изображали потом в своих рисунках в свободное от занятий время. Каждому такому животному ребенок находит место на «волшебной поляне».

Большая работа в процессе экспериментальной работы проводилась в комплексе для развития основных видов творческого мышления: системного, функционального, диалектического, синергетического. Для этого специально были подобраны игры и упражнения, которые представлены в перспективном планировании в Приложении 4.

Так, в частности, приведем примеры некоторых игр на развитие названных видов мышления. Например, с детьми для развития системного мышления во время проведения занятия по ФЭМП на тему «Животные Севера» была проведена игра «Дразнилка» [2].

Детям называли какое-нибудь животное, а они должны были, не называя его признаки вслух, подразнить с помощью суффиксов: -лка, -чк, -ще и др. Например, жираф – шеище, пятнашечка, копытелки, хвостище, мордище, кусалка и др. Эта игра очень понравилась детям, она вызвала много эмоций и смеха. Большое развивающее значение этой игры было в том, что дети учились мыслить неординарно, включая фантазию, смекалку, юмор, творческое мышление.

На одном из занятий «Что мы знаем о воде» с детьми была проведена игра «Маленьких человечков» [6]. Детям раздали по 2 предметные картинки с разными объектами, например,

ребенок 1: стол и вода;
ребенок 2: сахар и стакан с водой;
ребенок 3: ручка и стол;
ребенок 4: молоко и чашка чая;
ребенок 5: краска и вода;
ребенок 6: зонт и дождь;
ребенок 7: часы и шкаф.

Детям сообщили информацию: «Мои друзья – это то, что взаимодействует между собой». Задали детям вопрос: что же взаимодействует между собой? К столу должны были подойти дети с картинками сахара и стакана с водой, молоком и чашкой чая, краски и воды.

Далее детям сообщили: «Мои друзья – это то, что умеет отталкиваться друг от друга». Что же отталкивается друг от друга? К столу подходили дети с картинками зонта и дождя.

Далее детям сообщили: «Мои друзья – это то, что не взаимодействует». Что же не взаимодействует? К столу подходили дети с картинками стола и воды, часов и шкафа, ручки и стола.

Детям объяснили: «Мои друзья – это то, что может превращаться из жидкого состояния в твердое. К столу подходили дети, которые взяли на себя образ воды (она замерзает при низкой температуре), яйцо (оно на сковородке сначала жидкое, а потом твердое), капельки воды в воздухе (они при морозе превращаются в иней).

И последнее, что должны были усвоить дети, это предметы, которые умеют превращаться в газообразное состояние. К столу подходили дети, взявшие образ воды в чайнике, в самоваре. В ходе этой игры от детей требовалось объяснить причину взаимодействия – не взаимодействия, суметь выразить свои мысли.

На одном из занятий «В мире домашних птиц» с детьми была проведена игра «Что похоже, чем отличается?». Детей попросили внимательно посмотреть на картинки, на которых были изображены: куропатка и курица. Детям нужно было из предложенных картинок, изображающих признаки изучаемых объектов, выбрать лишние и объяснить, почему картинка лишняя. Предложили детям сравнить курицу и куропатку. Похожие признаки дети обозначали красными фишками, отличительные – синими. Таким образом, дети учились определять похожие и отличительные признаки диких и домашних птиц. Например, дети нашли похожие признаки у птиц: обе курочки, начинаются со слога КУ, имеют клюв, 2 лапки, перья, крылья, хвост, птицы вылупляются из яйца, яйца съедобные и др. Кроме похожих признаков дети определили отличия: дикая – домашняя, летает – не летает, нет гребешка – есть гребешок, за курицей ухаживает человек, а куропатка сама добывает себе пищу.

С помощью игр и упражнений, разработанных посредством ТРИЗ-технологии, дети научились находить выход из проблемных ситуаций. Решение ими проблемных ситуаций стало более творческим, оригинальным. При организации игр и упражнений использовался принцип интеграции образовательных областей в различных видах детской деятельности. То есть эти игры использовались не только на организованных нами занятиях, но и в других видах деятельности (рисовании, лепки, ФЭМП), а также свободное от занятий время.

При планировании и проведении занятий с использованием ТРИЗ-технологии с детьми использовались такие методы как: сюрпризный, игровой моменты; сравнительный анализ, сопоставление, эвристическая деятельность (частично-поисковый); проблемные вопросы, стимулирующие развитие творческого мышления.

Интеграция образовательных областей позволила каждому ребенку реализовать свои творческие возможности: в сочинительстве, фантазировании, экспериментировании, поэтому дети учились свободно общаться и высказывать свои мысли, что явилось основополагающим для развития их творческого мышления.

Для успешного использования ТРИЗ-технологии мы создали соответствующую развивающую среду, которую предусматривает данная технология, а именно:

- оформили зону, куда вошла группа образно-символического оборудования, представленная специальными наглядными пособиями, пособиями, расширяющими круг представлений ребенка, способствующими поиску сходства и различия, классификационных признаков, установлению временных последовательностей, пространственных отношений.

- приобрели дидактические развивающие игры и пособия, картинки, различный изобразительный и бросовый материал. Все пособия дети имели возможность использовать в самостоятельной деятельности.

Мы считаем, что положительных результатов в работе с детьми можно достигнуть только в тесном взаимодействии с семьей. На начальном этапе в своей работе с родителями мы познакомили их с методом ТРИЗ через беседы, консультации. Темы консультаций: «ТРИЗ в детском саду и дома», «Дидактические игры, направленные на развитие творческого мышления детей, предлагаемые методикой ТРИЗ», «Развитие изобретательности детей через ТРИЗ-технологию». Это способствовало установлению контакта и дальнейшего тесного сотрудничества с родителями. Далее родители принимали активное участие в изготовлении экспресс-таблиц по темам «Природный мир», «Рукотворный мир», «Сказочные герои».

Например, родители принимали участие в изготовлении экспресс-таблиц по теме «Сказочные герои». Им было предложено изготовить на листе формата А 4 игры: «Добрый – злой герой», перевертыши «Угадай имя сказочного героя». К игре «Добрый – злой герой» родители подыскали картинки с изображением сказочных персонажей (отрицательных и положительных) и затем наклеивали эти картинки на специально приготовленный альбомный лист. К игре «Перевертыши» родителям было дано задание подыскать картинки сказочных героев: Мальвины, Русалочки, Чебурашки и др. Затем на заранее приготовленный лист формата А 4 наклеивали эти картинки и вписывали имена героев, только в перевернутом виде, например: Минальва, Салоручка, Бурчекаша и др., чтобы дети могли разгадать, о ком идет речь.

Кроме этого, было проведено родительское собрание «Развиваем мышление детей с помощью ТРИЗ-игр и упражнений». Надо сказать, что родители принимали участие в организации практически каждого нашего задания: если требовалось, готовили необходимую атрибутику, совместно с детьми участвовали в поиске необходимой для занятий информации. Итогом такой работы с родителями стало совместное изготовление памятки «ТРИЗ-игры для развития творческого мышления», которую разработали благодаря подобранной родителями информации, предоставлении различных картинок, фотографий.

В результате использования в работе методов ТРИЗ у детей возникло положительное эмоциональное отношение к занятиям, возросли познавательная активность и интерес; они стали проявлять большую активность в принятии самостоятельных решений. Помимо этого у детей расширился кругозор, появилось стремление к новизне, к фантазированию; обогатилась речь, она стала наиболее образной, увеличилась точность суждений.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод: технологии ТРИЗ способствуют более эффективному развитию творческого мышления, так как в процессе их использования дети проявляют больший интерес, занимают поисковую позицию, проявляют инициативу, ставят перед собой цель найти правильный ответ посредством нестандартного творческого решения.

2.3. Эффективность технологии ТРИЗ для развития творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста.

Цель исследования: выявление динамики развития творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста в процессе экспериментальной работы.

Экспериментальная база исследования: МДОУ «Детский сад № 5 «Колокольчик» с. Эмеково Волжского района РМЭ. В эксперименте принимали участие дети подготовительной группы «Капельки» в количестве 20 человек (экспериментальная группа) и дети подготовительной группы «Пчелки» в количестве 20 человек (контрольная группа). Всего в исследовании принимали участие дошкольники в количестве 40 человек.

Для исследования динамики развития творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста были использованы те же методики диагностики, что и на констатирующем этапе исследования:

1. Тест дивергентного (творческого) мышления Вильямса.
2. Методика «Придумай игру» (Е.А. Панько).

3. Методика «Где чье место?» (Р.С. Немов).

Сравнительные результаты исследования (до и после экспериментальной работы) позволили констатировать у дошкольников экспериментальной группы динамику развития творческого мышления. Так, в частности, у дошкольников экспериментальной группы констатировали следующий итоговый уровень развития творческого мышления (до и после экспериментальной работы): низкий уровень – 2 чел., 10% (было: 40%); средний уровень – 14 чел., 70% (было: 55%); высокий уровень – 4 чел., 20% (было: 5%). В целом, у дошкольников экспериментальной группы выявили положительную динамику (на 30%) развития творческого мышления.

В контрольной группе дети не участвовали в экспериментальной работе, поэтому динамику развития творческого мышления выявили незначительную (на 5%). Для сравнения, у дошкольников контрольной группы констатировали следующий итоговый уровень развития творческого мышления (до и после экспериментальной работы): низкий уровень – 6 чел., 30% (было: 35%); средний уровень – 12 чел., 60% (было: 55%); высокий уровень – 2 чел., 10% (было: 10%).

В процессе исследования были применены методы математической статистики, в частности, критерий (t-Стьюдента). Результаты вычислений представили в таблице 3.

Таблица 3. Результаты авто-вычислений по критерию t-Стьюдента динамики развития творческого мышления у детей экспериментальной и контрольной групп.

Экспериментальная группа		Контрольная группа	
Критерии исследования	Значение критерия	Критерии исследования	Значение критерия
Дивергентность мышления	3,4	Дивергентность мышления	0,1
Креативность мышления	4,7	Креативность мышления	0,6
Оригинальность мышления	3,8	Оригинальность мышления	0,8
Итог развития творческого мышления	3,7	Итог развития творческого мышления	0,3

Примечание, 2,02 (при $p \leq 0.05$); 2,71 (при $p \leq 0.01$).

По данным таблицы 3 можно сделать вывод по эксперимен-

тальной группе:

1) получили статистически значимый результат по всем исследуемым критериям: дивергентности мышления t= 3,4 >(2,02 при p≤0.05; 2,71 при p≤0.01); креативности мышления t= 4,7 >(2,02 при p≤0.05; 2,71 при p≤0.01); оригинальности мышленият= 3,8 >(2,02 при p≤0.05; 2,71 при p≤0.01); развитию творческого мышления t= 3,7 >(2,02 при p≤0.05; 2,71 при p≤0.01).

2) в контрольной группе (КГ) с помощью вычислений получили статистически не значимый результат по всем исследуемым критериям: дивергентности мышления t= 0,1 < (2,02 при p≤0.05; 2,71 при p≤0.01); креативности мышления t= 0,6 < (2,02 при p≤0.05; 2,71 при p≤0.01); оригинальности мышления t= 0,8 < (2,02 при p≤0.05; 2,71 при p≤0.01); развитию творческого мышления t= 0,3 < (2,02 при p≤0.05; 2,71 при p≤0.01).

Таким образом, использование в процессе экспериментальной работы технологий ТРИЗ способствовало развитию у детей творческого мышления: дивергентности, креативности, оригинальности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Творческое мышление – это высшая стадия развития мышления, это одновременно и дивергентное, и версионное, и гипотетическое, и продуктивное мышление, это наиболее зрелая стадия развития мышления.

В качестве показателей творческого мышления чаще всего выделяют: беглость мысли (количество идей, возникающих в единицу времени), гибкость мысли (способность переключаться с одной идеи на другую), оригинальность (способность производить идеи, отличающиеся от общепризнанных), любознательность и креативность.

Ребенок, у которого развито творческое мышление, сможет и замечать, и создавать ситуации развития, движения в окружающем его мире. В этом возрасте складываются предпосылки таких качеств ума, как самостоятельность, гибкость и пытливость. Возникают попытки объяснить явления и процессы, происходящие в действительности.

На сегодняшний день, чтобы научить ребенка творчески, оригинально мыслить, уметь принимать нестандартные решения, необходимо использовать в педагогической деятельности методы и приемы теории решения изобретательских задач (ТРИЗ). Данная технология преследует цель обучения ребенка мыслить системно, осознавая все происходящие процессы.

Чтобы на практике проверить эффективность применения технологии ТРИЗ, нами было организовано экспериментальное исследование, которое проходило на базе МДОУ «Детский сад № 5 «Колокольчик» с. Эмеково Волжского района РМЭ. Выборку составили дошкольники подготовительных групп в количестве 40 человек.

Экспериментальная работа включала 3 этапа исследования: констатирующий этап (май 2018 г.); формирующий (сентябрь – ноябрь 2018 г.); контрольный (декабрь 2018 г.). Для исследования уровня развития творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста были подобраны следующие методики диагностики: тест дивергентного (творческого) мышления Вильямса, методика «Придумай игру» (Е.А. Панько), методика «Где чье место?» (Р.С. Немов).

На констатирующем этапе дети продемонстрировали недостаточный уровень развития творческого мышления. Так, в частности, в экспериментальной и контрольной группе у дошкольников констатировали следующий уровень развития творческого мышления: низкий у экспериментальной группы –

40%, а у контрольной группы – 35%; средний по 55% в каждой группе; высокий у экспериментальной группы – 5 %, а у контрольной группы – 10%.

Получив, таким образом, представления о необходимости развития у детей творческого мышления, нами была разработана и проведена с детьми экспериментальной группы серия занятий с использованием технологии ТРИЗ, позволившие дошкольникам решать проблемные задачи и находить пути их решения более творческими способами.

Использование технологий ТРИЗ способствовало развитию у детей творческого мышления, так как на контрольном этапе исследования только у дошкольников экспериментальной группы выявили положительную динамику (на 30%) развития творческого мышления. В контрольной группе дети не участвовали в экспериментальной работе, поэтому динамику развития творческого мышления выявили незначительную (на 5%).

Применив методы математической статистики (критерий Стьюдента), в процессе авто-вычислений, выявили статистическую значимость исследуемых критерий у детей экспериментальной группы. Поэтому считаем гипотезу доказанной, действительно, процесс развития творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста посредством использования технологии ТРИЗ является эффективным, если соблюдены следующие педагогические условия:

а) использованы ТРИЗ-технологии (игры, упражнения) для комплексного развития основных видов творческого мышления: системного, функционального, диалектического, синергетического;

б) использован принцип интеграции образовательных областей в различных видах детской деятельности.

Таким образом, использование в детском саду технологий ТРИЗ создает уникальную возможность для развития у детей таких важнейших составляющих творческого мышления, как дивергентность, креативность, оригинальность. Гипотеза доказана, цель достигнута, задачи успешно решены.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Андреев В.И. Педагогика творческого саморазвития. Казань: Изд-во Казанского ун-та, 2012. 450 с.
2. Басова Т.В. ТРИЗ в детском саду: о развитии творческого мышления дошкольников // Дошкольное воспитание. 1995. № 6. С. 28 – 35.
3. Божович Л.И. Избранные психологические труды. Проблемы формирования личности / Под ред. Д.Н. Фельдштейна. М.: Просвещение, 1995. 356 с.
4. Брушлинский А.В. Психология мышления и проблемное обучение . М.: Знание, 2013. 380 с.
5. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. М.: Просвещение, 2011. 560 с.
6. Евтушенко С.В. Педагогика творчества: Учебно-методическое пособие. М.: Академия, 2016. 430 с.
7. Матюшкин А.М. Мышление, обучение, творчество. Воронеж: МОДЭК, 2013. 389 с.
8. Симановский А.Э. Развитие творческого мышления детей. Ярославль: Гринго, 2014. 455 с.
9. ТРИЗ – Интернет школа. Электронный ресурс. URL: http://triz.natm.ru (дата обращения: 12.12.18).
10. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от «17» октября 2013 г. № 1155. Электронный ресурс. URL: http://ped–kopilka.ru (дата обращения: 10.10.2019).
11. Шиян О.А. Развитие творческого мышления. Работаем по сказке. М.: Мозаика-Синтез, 2016. 112 с.

ПРИЛОЖЕНИЯ

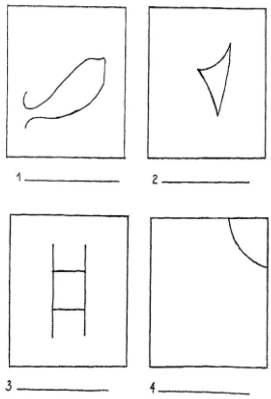
Приложение 1

Пакет диагностических методик по выявлению уровня развития творческого мышления у детей 6-7 лет

Методика № 1. Тест дивергентного (творческого) мышления Вильямса.

Цель: изучение уровня развития дивергентного мышления у детей страршего дошкольного возраста.

Детям была предложена следующая инструкция: это задание поможет узнать, насколько вы способны к творческому самовыражению с помощью рисунков. Предлагается 12 рисунков (рис.1). Работайте быстро. Постарайтесь нарисовать настолько необычную картинку, которую никто другой не сможет придумать. Вам будет дано 20 (25) минут, чтобы нарисовать ваши рисунки. Работайте в квадратиках по порядку, не прыгайте беспорядочно с одного квадрата на другой. Создавая картинку, используйте линию или фигуру внутри каждого квадрата, сделайте ее частью вашей картины. Вы можете рисовать в любом месте внутри квадрата в зависимости от того, что вы хотите изобразить. Можно использовать разные цвета, чтобы рисунки были интересными и необычными. После завершения работы над каждым рисунком подумайте над интересным названием и запишите название в строчке под картинкой. Не волнуйтесь о правильном написании. Создание оригинального названия более важно, чем почерк и орфография. Ваше название должно рассказать о том, что изображено на картинке, раскрыть ее смысл.



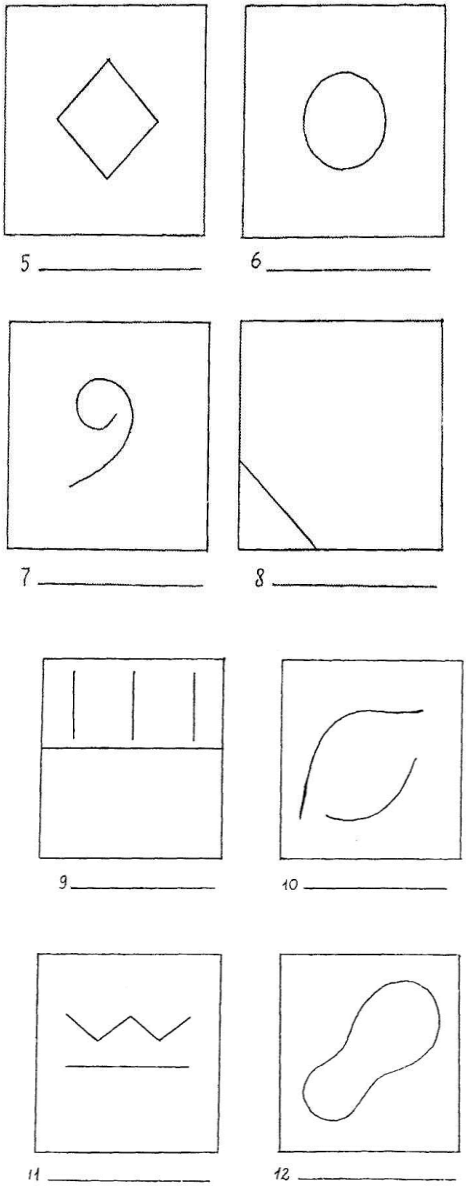


Рисунок 1. Тест дивергентного (творческого) мышления Вильямса.

Обработка теста:

Описываемые далее четыре когнитивных фактора дивергентного мышления тесно коррелируют с творческим проявлением личности (правополушарный, визуальный, синтетический стиль мышления). Они оцениваются вместе с пятым фактором, характеризующим способность к словарному синтезу (левополушарный, вербальный стиль мышления). В результате получаем пять показателей, выраженных в сырых баллах:

- беглость (Б)
- гибкость (Г)
- оригинальность (О)
- разработанность (Р)
- название (Н).

Для оценки у дошкольников уровня развития дивергентного мышления послужили следующие критерии:

1) Беглость – общее количество выполненных рисунков. Возможно, максимально 12 баллов (1 балл за каждый рисунок).

2) Гибкость – количество изменений категорий, считая от первой картинки. Возможно, максимально 12 баллов (1 балл за каждое изменение категории).

3) Оригинальность – место, где выполняется рисунок:

- вне стимульной фигуры – 1 балл;
- внутри стимульной фигуры – 2 балла;
- внутри и снаружи стимульной фигуры – 3 балла.

Баллы по данному фактору суммировались по всем нарисованным картинкам. Возможно, максимально 36 баллов.

4) Разработанность – место, где дополняющие детали создают асимметрию изображения:

- симметрично повсюду – 0 баллов;
- асимметрично вне стимульной фигуры – 1 балл;
- асимметрично внутри стимульной фигуры – 2 балла;
- асимметрично внутри и снаружи – 3 балла.

Баллы по данному фактору суммировались по всем нарисованным картинкам. Возможно, максимально 36 баллов.

5) Использование названия – словарный запас и образное, творческое использование языка:

- название не дано – 0 баллов;
- название из одного слова – 1 балл;
- название из нескольких слов – 2 балла;
- образное название, выражающее больше, чем показано на картинке, – 3 балла.

Баллы по данному фактору суммировались по всем нарисованным картинкам. Возможно, максимально 36 баллов.

В итоге, по сумме набранных баллов можно было оценить уровень развития дивергентного мышления у детей по следующей шкале оценок:

низкий уровень: 0 – 43 баллов;

средний уровень: 44 – 87 баллов;

высокий уровень: 88 – 132 балла.

Стимульный материал к первой методике представлен в Приложении 2.

Методика № 2 «Придумай игру» (Е.А. Панько).

Цель: изучение уровня развития креативности мышления у детей старшего дошкольного возраста.

Детям была предложена следующая инструкция: тебе необходимо придумать какую-либо игру за 5 минут и подробно рассказать о ней, отвечая на следующие вопросы.

1. Как называется игра?
2. В чем она состоит?
3. Сколько человек необходимо для игры?
4. Какие роли получают участники в игре?
5. Как будет проходить игра?
6. Каковы правила игры?
7. Чем должна будет закончиться игра?
8. Как будут оцениваться результаты игры и успехи отдельных участников?

Обработка данных: в ответах детей оценивалось содержание придуманной игры. Ответы детей оценивались по определенным критериям:

- Оригинальность и новизна.
- Продуманность условий.
- Умение распределить роли.
- Наличие правил.
- Завершенность.

По каждому из этих критериев придуманная игра оценивалась от 0 до 2 баллов:

0 баллов: полное отсутствие в игре любого из пяти перечисленных выше критериев.

1 балл: наличие, но слабая выраженность в игре данного критерия.

2 балла: присутствие и отчетливая выраженность в игре соответствующего критерия.

В итоге, по сумме набранных баллов можно было оценить уровень развития креативности мышления у детей по следующей шкале оценок:

низкий уровень: 0 – 3 балла;
средний уровень: 4 – 7 баллов;
высокий уровень: 8 – 10 баллов.

Методика № 3 «Где чье место?» (Р.С. Немов).

Цель: изучение уровня развития оригинальности мышления у детей старшего дошкольного возраста.

Смысл игры состоял в том, чтобы посмотреть, насколько ребенок сумеет проявить свое воображение в жестко заданной предметной ситуации. Для проведения этой методики-игры использовался стимульный материал. (Рис. 2.)

Отдельно вырезаются кружки-вставки:

Рисунок 2. Стимульный материал к методике «Где чье место?» (Р.С. Немов).

Детям была предложена следующая инструкция: внимательно рассмотри рисунок и поставь кружочки в «необычные» места. Объясни, почему они там оказались.

Результаты оценивались следующим образом: ребенку присваивали определенное количество баллов в зависимости от того, как он размещал фигурки на рисунке: 0 баллов – ставит фигурки в нужные места, использует неоригинальное решение проблемы; 1 балл – ставит фигурки оригинальным способом, однако объяснение, поче-

му так сделал, использует обычное; 2 балла – использует оригинальный способ размещения фигурок на рисунке и использует оригинальное объяснение этого. Максимальная сумма баллов, которую дошкольник мог набрать, равнялась 18.

В итоге, по сумме набранных баллов можно было оценить уровень развития оригинальности мышления у детей по следующей шкале оценок:

низкий уровень: 0 – 6 баллов;
средний уровень: 7 – 12 баллов;
высокий уровень: 13 – 18 баллов.

Итогом оценки уровня развития творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста послужила следующая шкала оценок путем суммирования баллов по всем 3-м методикам диагностики:

низкий уровень: 0 – 52 балла;
средний уровень: 53 – 106 баллов;
высокий уровень: 107 – 160 баллов.

Приложение 2

Таблица 1. Тематическое планирование занятий и игр с использованием технологий ТРИЗ в подготовительной группе.

Период проведения	Тема	Задачи
Сентябрь 1 неделя	Занятие по ФЭМП «Животные Севера».	1. Познакомить с составом числа 10 из единиц. 2. Упражнять в названии смежных чисел с опорой на наглядный материал. 3. Закрепить умение делить предметы на части. 4. Развивать творческое мышление.
2 неделя	«Дом для поросят», «Хорошо – плохо».	1. Актуализировать, систематизировать и дополнить знания детей о строительных профессиях, о различных домах, материалах, из которых строят жилища; учить применять знания для разрешения проблемы персонажа. 2. Развивать связную речь, формировать навыки словообразования, учить составлять рассказ по рисунку.
3 неделя	«Зоопарк». «Повторяка».	1. Расширить представления о жизни в природных условиях диких животных:

		как они передвигаются и спасаются от врагов, чем питаются, как приспосабливаются к жизни в различных условиях. 2. Систематизировать знания о домашних животных и их детенышей (поведение, передвижение, польза). 3. Развивать умение отвечать на вопросы, рассуждать, делать простейшие выводы. 4. Вызвать у детей желание и стремление преобразовывать предметы (коробки) в животных для игровой деятельности.
4 неделя	«Маленький Робинзон», «Неумейка».	1. Развивать поисковую деятельность детей, а именно: способность к определению задач на основе поставленной проблемы; умение планировать этапы своих действий, аргументировать свой выбор; способность находить нестандартные решения выявленных проблемных ситуаций, придумывать новые вариативные способы использования обычных вещей. 2. Развивать у детей способность к созданию определенного продукта. 3. Совершенствовать уровень накопленных практических навыков, а именно: экспериментирования с объектами живой и неживой природы; создания предметов-заменителей, дополняя ассоциациями. 4. Активизировать речь. 5. Совершенствовать стиль партнерских отношений.
Октябрь 1 неделя	Занятие по ФЭМП «Путешествие по сказкам на чудо-машине».	1. Закрепить знания детей о геометрических фигурах: прямоугольник, квадрат, трапеция, ромб; обобщить понятие – четырехугольник. 2. Упражнять детей в сравнении по величине: длине, высоте, ширине. 3. Повторить порядковый и количественный счет в пределах 20. 4. Побуждать детей решать сказочные задачи, используя различные ресурсы (время, величина). 5. Упражнять в определении объема

		жидких тел с помощью условной мерки. 6. Продолжать развивать нестандартность мышления, изобретательность, творческое воображение. 7. Развивать речь детей, обогащать словарь, побуждать отгадывать загадки, повторить пословицы о дружбе.
2 неделя	«В мире домашних птиц», «Я еду в деревню».	1. Уточнить представления детей о домашних птицах, рассматривая их в системе по «таблице талантливого мышления». 2. Учить моделировать проблемную ситуацию и находить оптимальное решение. 3. Развивать аналитические способности при сравнении предметов. 4. Способствовать снятию психологической инерции, вызвать желание активно участвовать в общем разговоре.
3 неделя	«Биржа труда».	1. Уточнить представления о труде взрослых, опираясь на «модель труда». 2. Развивать желание участвовать в коллективной беседе, доказывать свою точку зрения. 3. Формировать умение подвергать предметы системному анализу. 4. Поощрять творческую фантазию детей.
4 неделя	«В гостях у сказки», «Салат из сказок», «Сказка-калька».	1. Уточнять и обогащать знания детей о русских народных и авторских сказках. 2. Учить узнавать сказочных героев. 3. Продолжать учить детей сочинять волшебную сказку, соединять логической цепочкой действий и превращений отдельные картинки в единый сюжет. Использовать выразительные средства – описание. Учить использовать графическую аналогию (ТРИЗ) при выделении в образе сказочного героя самого главного – характера. 4. Совершенствовать умение использовать разные части речи точно по смыслу. 5. Вводить в словарь детей синонимы: добрый, смеющийся, ласковый,

		нежный, веселый, шутливый. Антонимы: добрый – злой, веселый – грустный, здоровый – больной и другие. 6. Продолжать формировать навыки учебной деятельности: действовать по предложенному плану, правильно оценивать результаты своей деятельности. 7. Продолжать учить детей формулировать полные ответы на поставленный вопрос. 8. Формировать умение внимательно слушать вопросы воспитателя, соблюдать очередность, отвечая на вопросы; слушать другого ребенка, не перебивая.
Ноябрь 1 неделя	Занятие по ФЭМП «Волшебная страна».	1. Развивать зрительную память, устойчивое внимание; формировать умение креативно мыслить; развивать желание фантазировать; развивать мелкую моторику; развивать глазодвигательную функцию. 2. Формировать представление детей о времени года – зима; усовершенствовать знания о признаках зимы; закрепить знания о животных, насекомых, деревьях в зимний период времени; закрепить умение соотносить количество с цифрами; закрепить знание о цифрах, умение ориентироваться в понятиях *следующее, предыдущее*; формировать умение решать примеры. 3. Генерировать оригинальные идеи, гипотезы, отходить от предлагаемого шаблона; развивать в детях гибкость и быстроту мышления, находчивость, сообразительность; находить новое в знакомом и знакомое в новом.
2 неделя	«Спасение колобка», «Сочиняем сказки по опорным схемам».	1. Развивать у детей творческое мышление, активность в работе, фантазию. 2. Закрепить знание сказки, героев. 3. Вызвать желание помочь герою. 4. Использовать мозговой штурм. 5. Учить имитировать движение животных, составлять сериационный ряд. 6. Помочь герою, используя предметы-заместители.
3 неделя	«Что мы знаем	1. Познакомить со свойствами воды и

	о воде», «Что было потом».	связанными с ней природными явлениями. 2. Обобщить и дополнить знания детей о разных агрегатных состояниях воды в природе. 3. Формировать умение разрешать противоречия. 4. Применять «моделирование маленькими человечками» при решении задач.
4 неделя	«Спасти заколдованную принцессу».	1. Закрепить умение детей отгадывать название сказки по короткому отрывку, называть автора; активизировать словарный запас детей; развивать связную речь дошкольников; способствовать развитию интереса детей к окружающему миру; систематизировать знания детей о явлениях природы; развивать умение находить нестандартные подходы к решению задач; тренировать творческое мышление, внимание, учится выделять отличительные признаки путем сравнения, находить оригинальные решения; воспитывать интерес к художественной литературе.

Приложение 3

Конспекты занятия с использованием технологии ТРИЗ.

Конспект № 1.

Тема: «Маленький Робинзон»
(подготовительная к школе группа).

Цель занятия: активизация творческого мышления в процессе разрешения специально создаваемых проблемных ситуаций.

Задачи:

1. Развивать поисковую деятельность детей, а именно: способность к определению задач на основе поставленной проблемы; умение планировать этапы своих действий, аргументировать свой выбор; способность находить нестандартные решения выявленных проблемных ситуаций, придумывать новые вариативные способы использования обычных вещей.

2. Развивать у детей способность к созданию определенного продукта.

3. Совершенствовать уровень накопленных практических навыков, а именно: экспериментирования с объектами живой и неживой природы; создания предметов-заменителей, дополняя ассоциациями.

4. Активизировать речь.

5. Совершенствовать стиль партнерских отношений.

Первый этап:

Цель: уточнение знаний о способах выживания, об орудиях труда, способах разведения огня, о пище, о жилье; накопление познавательного опыта.

Методы: чтение художественной литературы, просмотр телепередач, беседа, опыты разведения огня, фильтрация воды, конструирование домика из различных материалов.

Второй этап:

- Обследовать остров, соблюдая осторожность.
- Перечислить правила безопасного поведения (дети наклеивают в начало ленты картинку с изображением острова, фигурку человека, рисуют знаки, предупреждающие об опасностях).
- Поискать предметы, выброшенные на берег штормом, которые могут пригодиться в дальнейшем (также наклеивают на ленту).
- Изготовить примитивные орудия труда: дети выбирают острые ракушки, камни, крышки от консервных банок; на ленту наклеивают рисунки лука, ножа, молотка и т.п.
- Придумать и зарисовать разные типы жилья (шалаш, палатка, дом из камней, землянка и т.д.).
- Изготовить посуду для пищи из найденных пластиковых бутылок, половинки кокоса, листьев и т.д.
- Обсудить проблему поиска воды: морская вода не для питья, поэтому нужно поискать родниковую или озерную воду. А если нет ни озера, ни ручья, как быть? (Собрать дождевую воду и очистить.)
- Найти знакомые съедобные растения (бананы, орехи, апельсины и т.д.).
- Добыть огонь.

Беседа по вопросам:

- Что такое остров? (Суша, со всех сторон окруженная водой.)
- Если вокруг нет людей, то, как вы думаете, на какой остров попал герой? (На необитаемый.)
- А как вы думаете, какой климат на острове? (Жаркий, так как нарисована пальма.)
- Что нужно сделать герою, чтобы выжить и дождаться спасателей? (Найти воду для питья, пищу, построить жилье.)

- Что мы можем сделать, чтобы, оказавшись в подобной ситуации, не растеряться и выжить, пока не прибудут спасатели?

Третий этап:

Цель: совершенствование накопительных практических навыков.

Задачи:

1. Поощрять стремление образовывать проблемы.

2. Побуждать детей к использованию различных способов для достижения цели, стимулировать к дальнейшим действиям и открытиям.

3. Совершенствовать умение пользоваться различными материалами (пластик, дерево, пробка, солома, бумага и т.д.).

Постановка новой проблемы. Дети вместе с воспитателем формулируют новую проблему: создать энциклопедию «Азбука выживания», поставить спектакль, сочинить книгу рассказов «Необыкновенные приключения на необитаемом острове».

Конспект № 2.

Тема: «В мире домашних птиц».

Цель занятия: активизация мышления в процессе разрешения специально создаваемых проблемных ситуаций; развитие речи и представлений об окружающем.

Задачи:

1. Уточнить представления детей о домашних птицах, рассматривая их в системе по «таблице талантливого мышления».

2. Учить моделировать проблемную ситуацию и находить оптимальное решение.

3. Развивать аналитические способности при сравнении предметов.

4. Способствовать снятию психологической инерции, вызвать желание активно участвовать в общем разговоре.

Материалы. Предметные картинки с изображением домашних птиц (гуся, утки, курицы, индюка) и куропатки. Изображение на картоне цыпленка с движущейся головкой и гласных букв. Схема «таблицы талантливого мышления» в виде девятиэкранного компьютера. Изображение курицы-наседки, высиживающей три яйца. Карточки-схемы для работы с моделями. Лист бумаги и цветные карандаши (на каждого ребенка).

Ход занятия.

1. Загадка о цыпленке: «Я кругленький, желтенький, меньше мячика, но больше яйца, пушистенький».

- Как вы догадались, что это цыпленок? По каким улицам города Загадок путешествовали в поисках отгадки? (Форма, размер, цвет, качество.)

- Мне хочется сегодня стать волшебником и на одно занятие превратить вас в цыплят. Вы не против? Чтобы мне не запутаться и различать вас, вам нужно выбрать себе имя. Это поможет сделать цыпленок (рис.7).

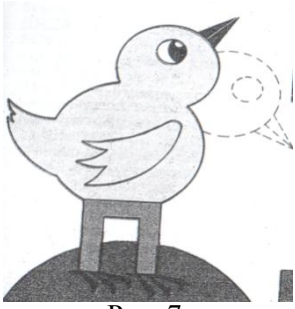


Рис. 7.

- Посмотрите на него внимательно. Какая буква спряталась в цыпленке? (П.)

- Когда будете выбирать себе имя, сначала произнесите букву П, а затем ту, на которую показывает клюв цыпленка. Например: ПЯ – цыпленок по имени ПЯ. (По мере чтения слогов «цыплята» запоминают свои имена.)

- Подойдите к стульям. Я буду быстро называть ваши имена (ПА, ПО, ПУ, ПЫ, ПЭ, ПЯ, ПИ, ПЕ, ПЮ, ПЁ), а вы, услышав свое имя, должны быстро сесть на стул. (Цель задания – развитие памяти, внимания.)

- Посмотрите внимательно на картинки. Какая из них лишняя? Почему? Давайте сравним курицу и куропатку. С чего начнем сравнивать? Похожие признаки будем обозначать красными фишками, отличительные – синими. Как только ваш ответ будет принят, вы переложите фишку нужного цвета из общей розетки в личную.

Похожи	Отличаются
1. Обе курочки. 2. Начинаются со слога «КУ». 3. Имеют клюв, две лапки, перья, крылья, хвост. 4. Обе маленькие, беленькие. 5. По четыре коготка. 6. Приносят пользу людям: мясо используется в пищу, перо – для	1. Дикая – домашняя. 2. Летает – не летает. 3. У куропатки лапки опущены, у курицы – нет. 4. Нет дома – есть дом. 5. нет гребешка – есть гребешок. 6. За курицей ухаживает человек – куропатка сама добывает пи-

подушек и одеял. 7. Вылупляются из яйца, яйца съедобные.	щу, защищается от врагов. 7. Куриные яйца продают в магазине, а яйца куропатки нет.

Пока мы сравнивали, у нашей курицы вылупился цыпленок. Из скорлупы он вывалился прямо в поилку и весь намок, бедняжка. Давайте рассмотрим эту ситуацию на модели, которая подскажет, что делать. Вот в этом кружочке кого разместим? – Цыпленка. – А справа? – Воду.

- Верно, она намочила его. Цыпленку стало неуютно, холодно. В верхнем углу разместим то поле, которое поможет согреть цыпленка. Какое поле, догадались? Ну, если оно должно согреть, то каким должно быть? Давайте подумаем, что мы можем использовать для обогрева цыпленка?

- Батарею, камин, солнце, фен, духовку, маму-курицу.

Давайте выберем самое эффективное поле, то есть такое, которое смогло бы быстро согреть.

Размышления детей выглядят так:

- Мама-курица не подойдет, она неживая, нарисованная.
- Камина, духовки, фена в группе в данный момент нет.
- Солнца нет – полярная ночь.
- Остается только батарея.
- Смотрите, вновь проклевывается птенец. Будь осторожен, не окунись, как твой братишка. Но он тоже проявляет признаки любознательности. Посмотрите, уселся в компьютер на центральный экран. Как вы думаете, зачем он это сделал?
- Хочет узнать, кто он такой.
- Давайте поможем ему. Если он сел в центр, значит, хочет стать предметом всеобщего обсуждения. Что тебя интересует, цыпленок?
- Кто я? Что у меня есть? Кем я был раньше? Из чего состоял, когда был яйцом? Что у меня будет, когда я вырасту и стану петушком? Я все время буду жить один? Зачем я вообще появился на свет? Откуда взялось яйцо?
- Кажется, еще один вылупился.
- А тебя что интересует?
- Я голоден и очень хочу есть.

Дети моделируют пищу цыпленка с помощью маленьких человечков (вода в поилке, крошки).

Воспроизведение компьютерных данных о цыпленке по памяти «Расскажу карандашами о цыпленке все, что знаю».

Конспект № 3.

Тема: «В гостях у сказки».

Цель: закрепление знания детьми сказок и их названий.

Задачи:

1. Упражнять в умении подбирать определения к заданному слову, закреплять согласование частей речи в словосочетании, развивать умение систематизировать, активизировать в речи детей антонимы-прилагательные. Закрепить умение составлять цепочку-рассказ. Придумывать слова-рифмы. Продолжить обучение детей составлять загадку с помощью опорной модели, сочинять сказку методом «каталога», в которой присутствует два героя – положительный и отрицательный, имеющие свои цели.

2. Развивать связную речь, память, логическое мышление, творческое воображение.

3. Воспитывать у детей доброту, готовность приходить на помощь к тому, кто в ней нуждается.

Материалы и оборудование: Голубые ленты, макеты деревьев, палочка, ложка, сундучок с шариком и предметными картинками (роза, велосипед, мороженое), игрушка-лягушка, фланелеграф, модель для составления загадки, цветок, книга со сказками, аудиозапись, макет сказочной поляны.

Предварительная работа: чтение русских народных сказок, сказок К.И. Чуковского, рассматривание иллюстраций к сказкам, дидактические игры «Хорошо – плохо», «Придумай рифму, «Сочини сказку».

Ход занятия

Воспитатель. Ребята, посмотрите, сколько к нам пришло гостей. Давайте с ними поздороваемся и улыбнемся им.

Дети. Здравствуйте.

– Добрый день! – тебе сказали.

– Добрый день! – ответил ты.

Как две ниточки связали –

Теплоты и доброты.

Воспитатель. А сейчас я приглашаю Вас отправиться в увлекательное путешествие, в страну сказок. Как вы думаете, что такое сказка?

Дети. Сказка – это волшебный мир. Сказка – это чудо. Сказка – это занимательный рассказ, приключения.

Воспитатель. Верно. Сказка – это вымышленная история со счастливым концом и обязательной победой над злом. Чаще всего в сказках присутствует волшебство и разные невероятные в обычной жизни приключения. Недоступное становится доступным, нереальное – реальным. Именно поэтому сказки любят и дети и взрослые, у

каждого народа есть свои сказки, с их особенностями, национальными героями, бытом. А вы любите сказки?

Дети. Да.

Воспитатель. В мире много сказок:
Грустных и смешных.
И прожить на свете
Нам нельзя без них.
В сказке может все случиться,
Наша сказка впереди.
Сказке в дверь мы постучимся,
Сказка, в гости ты нас жди.

Ребята, у меня есть волшебные голубые ленты, которые превратятся в облака и перенесут нас в сказочную страну. Путешествовать в страну сказок я возьму с собой того, кто назовет мне сказку, в названии которых есть число.

Дети. «Три медведя», «Три толстяка», «Волк и семеро козлят», «Белоснежка и семь гномов» и т.д.

(Звучит песня «Облака белогривые лошадки», делаю облака из лент, держу ленты в середине, дети берутся за края лент «карусель», идут по кругу.)

Воспитатель. Ребята, лес волшебный перед нами, тишина кругом стоит. А как вы думаете, в волшебном лесу какие звери живут?

Дети. Медведь, заяц, лиса, волк.

Воспитатель. Загадаю вам загадку.

На овчарку он похож, что не зуб – то острый нож,
Он бежит, оскалив пасть, на овцу готов напасть. (Волк.)

Какой в сказках бывает волк?

Дети. Злой, зубастый.

Воспитатель. Назовите сказки, в которых волк является главным героем.

Дети. «Лисичка-сестричка и серый волк», «Иван-царевич и серый волк», «Волк и семеро козлят», «Колобок», «Теремок», «Рукавичка», «Красная шапочка».

Воспитатель. Мы с вами знаем, что сказочные герои, в том числе и волк, обладают разными чертами характера, настроение у них бывает тоже разное. Давайте поиграем в игру, которая называется наоборот. Для игры мы возьмем волшебную палочку. Я буду дотрагиваться палочкой до ваших ладошек и называть какое-нибудь слово, а вы должны назвать слово с противоположным значением.

Добрый – злой.

Трудолюбивый – ленивый.

Вежливый – грубый.

Грустный – веселый.

Радостный – печальный.

Сытый – голодный.

Трусливый – храбрый.

Вредный – полезный.

Щедрый – скупой.

Воспитатель. Молодцы, ребята. Много слов разных знаете.

Посмотрите, на полянку мы попали. Что это за дерево перед нами? Из какой оно сказки?

Дети. «Гуси-лебеди».

Воспитатель. Около яблоньки ложка лежит. Давайте подумаем и составим цепочку-рассказ про яблоньку и ложку. Я начну, а вы мне помогайте.

В саду стояла яблонька, на которой… .

Дети. Висели вкусные и спелые яблочки.

Воспитатель. Яблочки были спелые и поэтому сами… .

Дети. Сами падали на землю.

Воспитатель. Так как яблочки падали, бабушка… .

Дети. Бабушка их собирала.

Воспитатель. Собрав яблоки, чтобы они не испортились, бабушка… .

Дети. Варила вкусное варенье.

Воспитатель. Варенье было вкусное, поэтому… .

Дети. Внуки ели его прямо ложками.

Воспитатель. Молодцы, ребята. Хороший рассказ составили.

А что там еще под яблонькой стоит?

Дети (хором). Под яблонькой чудесный сундучок,

Всем ребятам он дружок.

Очень хочется всем нам

Посмотреть, ну что же там?

(Сундучок открывается, из него вылетает шарик с комариками.)

Воспитатель. Из какой сказки этот шарик?

Дети. Из сказки «Тараканище».

Воспитатель. А кто написал эту сказку?

Дети. Корней Иванович Чуковский.

Воспитатель. Что-то еще лежит в нашем сундучке. А тут предметные картинки. Давайте рассмотрим их (роза, велосипед, мороженое) В какой сказке встречается роза?

Дети. «Три розы», «Снежная королева».

Воспитатель. В какой сказке встречается велосипед?

Дети. «Тараканище».

Воспитатель. В какой сказке встречается мороженое?

Дети. «Старик Хоттабыч».

Воспитатель. Я вам предлагаю игру, которая называется «Хорошо – плохо» (ТРИЗ).

В каждой картинке вы должны найти хорошее и плохое.

Дети. В розе хорошо то, что она красивая, а плохо то, что у нее шипы и можно уколоть руку.

Мороженое вкусное, а плохо то, что можно заболеть.

В велосипеде хорошо то, что на нем можно кататься, плохо то, что можно упасть.

Воспитатель. Молодцы, ребята.

Подождите, не спешите, наклонитесь, что-то в траве блестит. Кто это, ребята?

Дети. Царевна-лягушка.

Воспитатель. Почему-то лягушка загрустила? Давайте придумаем слова-рифмы к слову «лягушка» и развеселим ее.

Дети. Лягушка-хлопушка, лягушка-подушка, лягушка-хохотушка, лягушка-попрыгушка, лягушка-толстушка.

Воспитатель. Молодцы, ребята. Наша царевна-лягушка все равно грустная. Давайте составим загадку про царевну-лягушку с помощью модели.

Игра «Загадай загадку» (ТРИЗ).

Что делает?	Кто или что делает так же?
прыгает	мяч
ныряет	утка
плавает	лодочка

Что прыгает так же, как лягушка – мяч.

Кто ныряет так же, как лягушка – утка.

Что плавает так же, как лягушка – лодочка.

Загадка: прыгает, но не мяч, ныряет, но не утка, плавает как лодочка.

Воспитатель. Молодцы, ребята. Хорошую загадку составили. Но царевна-лягушка все равно грустная. Чтобы развеселить ее, давайте сочиним сказку. Сочинять сказку мы с вами будем как настоящие сказочники. Одеваем колпачки. Поможет нам в сочинении сказки вот эта книга. Я буду задавать вопрос, а ответ вы будете находить, указав слово на открытой страничке выбранного текста. Берем «умную» ромашку и отрываем лепесток.

Проводится игра ТРИЗ «Сочини сказку».

Вопросы:

Жил-был кто?

Какое добро умел делать?

Встретил кого злого?

Какое зло этот отрицательный герой всем причинял?

Был ли у нашего героя друг?

Что стало со злым героем?

Что стали делать?

Воспитатель. Молодцы, ребята. Хорошую сказку составили. Посмотрите, лягушка улыбнулась, значит, ей понравилась наша сказка. Но у лягушки еще одна проблема, она хотела на память о вашей встрече подарить вам рисунки, но у нее они не получились, а вышли только кляксы. Ребята, давайте поможем ей, превратим кляксы в рисунки.

Дети дорисовывают кляксы.

Воспитатель. Молодцы, ребята. Какие хорошие получились у вас рисунки, лягушке они очень понравились, она оставляет нам на память о нашей встрече.

Наше путешествие подошло к концу. Что вам особенно запомнилось? Теперь вы знаете, что есть чудесная страна сказок. А теперь нам пора возвращаться в детский сад.

Конспекты игр и упражнений

«Хорошо – плохо».

Цель: обучение детей определять назначение предметов, видеть возможности их использования в окружающем мире.

Возьмем самое простое хорошо знакомое слово «дождь».

Хорошо: Лягушкам весело. Все растет. Песни под дождь хорошо сочинять. Все чистит, моет. Наступает весна. Бегать по лужам. Гулять в резиновых сапогах. Грибной дождь. Радуга. Ручьи бегут. От бегущих капель красивые узоры на стекле.

Плохо: Костер не развести. Влажность большая. Плохая видимость. Можно простудиться. Нельзя гулять. Нарушает планы. Шумно. Грязь. Наводнение.

«Повторяка».

Дети выбирают себе образы или получают их от ведущего. Затем ведущий называет свой образ и свойственную ему функцию, а остальные дети «примеряют» эту функцию на себя:

Я – лягушка. Я умею прыгать.

Я – машинка. Я тоже прыгаю, когда еду по кочкам.

Я – карандаш, я тоже прыгаю, когда рисую точечки и т. д.

«Я еду в деревню».

Для игры понадобится набор предметных картинок, которые складываются стопкой изображениями вниз. Ребенок объявляет: «Я еду в деревню и беру с собой…» и вытаскивает из стопки любую картинку. Далее он должен объяснить, зачем ему данный объект в

деревне. В игре участвуют 3-4 ребенка. Конечный пункт путешествия периодически меняется: в деревню, в гости к обезьянкам, на северный полюс, на море и т. д.

«Неумейка».

Ведущий начинает игру, называет предмет и несвойственную ему функцию. Следующий ребенок называет тот объект, который данную функцию выполняет, а затем называет новую, несвойственную уже второму объекту функцию. Например: «Я воробей, я не умею танцевать». «А я балерина, я умею танцевать, но не умею перевозить грузы» и т. д.

«Салат из сказок».

Предлагается детям соединить знакомые персонажи из разных сказок в одну и придумать свою – новую сказку. Приключения героев переплетаются, и получается новая сказка. Выбор героев может быть произвольным. Дети выбирают героев по ходу сочинения сказки, перемещаясь по осям таблицы как по лесенке. 2-й вариант: изменить место действия знакомой сказки. Мороз Иванович попал в лето и т. д.; Золушка живет в наши дни, в детском саду и т. д.

«Сказка – калька».

С детьми составляется модель сказки и по этой модели сочиняется новая сказка с различными степенями узнаваемости или полностью измененная, используя буквенное обозначение, цветовое или геометрическое обозначение. По составленной модели сочиняется своя совершенно новая сказка, герои которой могут быть самые разнообразные.

«Сказка – наизнанку».

Игра состоит в «перевирании» сказки или в выворачивании «наизнанку» сказочной темы. Эта игра аналогична игре «наоборот». Вспомнить с детьми хорошо знакомую сказку и предложить поменять характер ее героев. Положительный характер на отрицательный и наоборот. Например: «Красная шапочка злая, а волк добрый», «Золушка непослушная девчонка, а мачеха добрая», «Колобок предлагает всех съесть и съедает всех по очереди».

«Перевирание сказки».

Работа со сказкой на уровне подсистемы, последовательно изменяя один из подсистемных элементов. Например:

Воспитатель. Жила-была девочка, звали ее Желтая шапочка.

Дети. Не желтая, а Красная!

Воспитатель. Ах, да, Красная! Так назвал ее папа и назвал…

Дети. Не папа, а мама!

1 вариант: после того, как дети Вас исправили, продолжаете рассказывать немного текста реальной сказки, а потом снова меняется, но линию настоящей сказки ведем до конца.

2 вариант: изменяя сказку в самом начале, ведете ее за детьми, совершенно меняя сюжет настоящей сказки, включая в действие новые персонажи.

«Что было потом».

Дети очень любят продолжение сказки, с неохотой расстаются с полюбившимися героями. Можно в конце сказки предложить детям подумать: «А что было потом?» Или, оттолкнувшись от самого интересного места или вопроса, предложить детям подумать: «А что было потом?» Например: «А что стало с туфелькой Золушки после ее замужества?»

«Сочиняем сказки по опорным схемам».

Детям даются карточки с разными схематическими изображениями. Дети, пользуясь ими, могут сочинять рассказ или сказку. Схемы могут быть разными. Лжезагадки.

- Кто быстрее плавает – утенок или цыпленок?
- Кто быстрее долетит до цветка – бабочка или гусеница?
- На одном берегу цыплята, на другом утята. Посередине островок. Кто быстрее доплывет до острова?
- Над лесом летели три рыбки. Две приземлились. Сколько улетело?
- Летели два крокодила – один красный, другой – синий. Кто скорее долетит?
- У мамы есть кот Пушок, дочка Даша и собачка Шарик. Сколько детей у мамы?
- Что едят крокодилы на северном полюсе?
- Что является второй подушкой для щеки?
- Кто громче мычит: петух или корова?
- Шел зимой солдат лесом, полем. Вдруг река. Как перейти реку?
- От чего крокодил зеленый? (от носа до хвоста).
- Как лучше сорвать арбуз с дерева?
- Весной с юга кто раньше прилетает: ласточки или воробьи?
- Когда собака бывает в конуре без головы?
- Сколько ведер соберут две бабочки, если у них по одному ведру?
- Что будет с мухой, если она налетит на сосульку?

- Упали два горшка – железный и глиняный. Каких осколков будет больше?
- На столе лежало 4 яблока. Одно из них разрезали. Сколько стало?

Приложение 4

Таблица 2. Перспективный план игр и упражнений на развитие основных видов творческого мышления (системного, функционального, диалектического, синергетического).

Месяц	Игры и упражнения на развитие системного мышления	Игры и упражнения на развитие функционального мышления	Игры и упражнения на развитие диалектического мышления	Игры и упражнения на развитие синергетического мышления
Сентябрь	Упражнение «Собери предмет». Цель: обучение детей собирать целое из частей. Задание. Собрать автомобиль (систему) из его частей (подсистем): кузов, колеса, фары, номера, руль.	Игра «Назови предмет одним главным словом». Цель: обучение детей называть предмет, изготовленный людьми, для чего оно сделано, как назвать одним главным словом. Например: Зачем сделано зеркало? Чтобы в него смотреться. А как сказать одним словом? Зеркало – это «смотрелка», зеркало – это «отражалка». Зеркало – это стекляшка.	Упражнение «Я оптимист» или «Это хорошо, потому что...» Цель: обучение детей придумывать положительные функции предмета. Содержание игры: Ребенку называют (или он сам называет) какое-нибудь действие или состояние, хорошо ему знакомое, и просят объяснить, что в нем хорошего.	Задание «Найди узловые события». Цель: обучение находить ключевые события, придумывать последствия и находить новые пути решения проблемы. Подробно рассмотрите сказки «Колобок», «Красная Шапочка». В любой сказке, как и в жизни любого человека, можно найти узловые, ключевые события. Подарите детям это умение находить важные узловые события.

Сентябрь	Упражнение. «Составь иерархию частей системы». Цель: обучение детей составлять иерархию частей в целое. Методика выполнения упражнения: На столе разложены заранее подготовленные рисунки. На первом рисунке изображена система, например, дерево. На остальных рисунках, расположенных в хаотическом порядке, – подсистемы: ствол, сучья, листья, клетка, ядро клетки... От ребенка требуется составить (правильно разложить рисунки) иерархию частей (С-ПС-ППС-ПППС).	Игра «Одна загадка – сто разгадок». Цель: обучение детей придумывать обобщающее слово необычным названиям предметов. Методика проведения: Что такое светилка? Это – окно, свеча, солнце, стакан со светлячками, солнечный зайчик... Что такое хранилка? Это – шкаф, сундук, сейф, карман, мешок... Задание: – Что такое: смотрелка, писалка, горелка, варилка, носилка, трубилка, гладилка, держалка, поднималка, возилка.	Упражнение. «Я пессимист». Цель: обучение детей придумывать отрицательные функции предмета. Например: Иметь куклу Барби – это плохо потому, что ее можно потерять, она может сломаться, она очень дорогая...	Игра «Назови причину». Цель: обучение детей называть причины обычным явлениям. Объясните ребенку, что у всего, что происходит, у любого явления, есть причина, т. е. есть ответ на вопрос: «Почему так бывает?». Приведите пример: лед – он появляется, когда очень холодно и замерзает вода. Попросите ребенка назвать причину таких явлений, как наводнение, двойка, мама взяла зонт, листва облетает и т.д.

Октябрь	Упражнение «Что здесь простое, а что составное?» Цель: обучение детей выявлять из целого предмета его части – простые и составные. Методика выполнения упражнения: На столе лежат рисунки, на которых изображены несколько пар простых и составных предметов. Спросите ребенка, чем отличаются предметы в указанной паре? Портфель полный книг – это система? В этой системе и книги и сам портфель – подсистемы. А пустой портфель? Если мы начали изучать портфель, то портфель стал системой, состоящей из ПС: боковины, дно, крышка, ручка, застежка...	Упражнение «Зачем сделано?» или «Назовите главную функцию». Цель: обучение правильно формулировать функции предметов. Методика проведения игры: Называют (показывают) различные, хорошо известные детям предметы и спрашивают: Что это такое? Например: Автомобиль. – Зачем он сделан? Чтобы возить людей и грузы. А еще что может делать автомобиль? Тормозить, гудеть, возить молоко, брызгать грязью, сбивать людей, портить воздух выхлопными газами, светить фарами. А какова, все-таки, главная функция? Возить людей.	Упражнение «Я изобретательный оптимист» или «Цепочка хороших следствий». Цель: обучение детей составлять цепочку хороших следствий, вытекающих из первого хорошего дела. Содержание игры: Взрослый или ребенок «запускают» игру: Гулять хорошо, потому что... . Становишься румяным и здоровым. Становиться здоровым хорошо, потому что... Можно успеть многое сделать и др.	Упражнение «Составление рассказа по серии картинок». Цель: обучение ребенка выкладывать картинки в правильной смысловой последовательности и затем в неправильной, составлять по ним нелепицы. Перед ребенком выкладывается серия картинок (по сказке или житейской истории). Вначале они предъявляются в правильной смысловой последовательности; ребенок должен составить рассказ. При необходимости можно задать наводящие вопросы. Следующим важным этапом является намеренное «нарушение порядка» при раскладывании серии картинок. Ребенок должен самостоятельно из перемешанных карточек выстроить событийный ряд и составить рассказ.

Октябрь	Упражнение «Докажи, что один предмет – это много». Цель: обучение детей разбираться в том, что любой предмет состоит из частей, разных или одинаковых. Методика выполнения упражнения: Дана система С. Доказать, что С=ПС1+ПС2+ПС3+ПС4+... Дать ребенку что-нибудь разобрать – старый будильник, игрушку, мясорубку, электрический фонарик..., пусть разберется, из чего состоит предмет.	Упражнение «Назови предметы по заданной функции». Цель: обучение детей перечислять предмет по его функциям. Методика проведения игры: Детям объясняют: для выполнения одной и той же функции люди сделали много разных предметов. Я назову функцию, а вы назовите побольше предметов, которые могут ее выполнить. Например: Скреплять предметы: гвозди, клей, заклепки, веревка, проволока, сшивка, скрутка и др.	Игра «Отвратительный пессимист» или «Мрачная игра». Цель: обучение детей выстраивать цепочку следствий. Примеры: Гулять плохо, потому что... Можно простудиться. Простудиться плохо, потому что... Можно заболеть. Заболеть плохо, потому что... Попадешь в больницу.	Упражнение «Найди важные события». Цель: обучение детей находить среди перечисленных наиболее важные события. 1) позавтракал; 2) опоздал на самолет; 3) женился (вышла замуж); 4) поступил в вуз; 5) на охоте убил лося; 6) родился сын; 7) удалил зуб; 8) сгорел дом; 9) купил автомобиль; 10) приобрел квартиру; 11) написал книгу.

Ноябрь	Упражнение «Найди целое по ее части» или метод Шерлока Холмса. Цель: обучение детей находить системы целым объектам или предметам. Методика выполнения упражнения: Дана одна ПС. Найдите систему. Верно ли говорили древние, что, если мы видим одного льва, можно считать, что видели всех львов, одного волка – всех волков? Всегда ли по ПС можно угадать систему? Зададим ПС, попробуем найти побольше систем, для которых она – часть. Пусть ПС – лапа. Она может быть частью собаки, белки, лисицы, ...	Упражнение «Построение цепочки функций». Цель: обучение детей называть функции предмета одним, двумя словами. Методика проведения игры: Называют какой-нибудь исходный объект и просят ребенка назвать все его функции двумя словами – глаголом и существительным. Затем спрашивают: «Какова функция этого объекта»? И так далее, много раз. Например: Какова функция холодильника? Охлаждать продукты. Какова функция продуктов? Служить энергетическим топливом для человека.	Упражнение «Цепочка хороших и плохих следствий». Цель: обучение детей придумывать различным явлениям и объектам положительные и отрицательные свойства. Методика игры: Ведущий называет исходную ситуацию и спрашивает первого играющего: «Что в этом хорошо?» Ребенок отвечает. Ведущий спрашивает второго играющего: «А что в этом плохого?»	Задание: Вспомните (прочитайте) с детьми «Сказку о рыбаке и рыбке», перечислите узловые события этой сказки, определившие именно такой ход развития событий, который описал Пушкин, и ответьте на следующие вопросы: а) Кто является главными действующими лицами в этой сказке? б) Какие события являются узловыми, без которых сказка бы развалилась? Рассмотрите с детьми, какие «веера» событий могли бы быть в каждом «судьбоносном» событии. в) Какими могли бы быть продолжения процесса ловли рыбы? г) Что могло бы произойти после того, как старик поймал золотую рыбку?

Ноябрь	«Какой по счету». Цель: обучение детей выстраивать логические цепочки. «Нравится – не нравится». Цель: обучение самостоятельно находить противоречие. «Сказочные превращения». Цель: обучение обмениваться признаками м/у объектами наблюдения. «Дразнилка». Цель: обучение добавлять к словам суффиксы.	Упражнение «Какие у приведенных предметов общие функции?» Цель: обучение детей определять у предметов общие функции. Методика проведения игры 1: Телевизор, магнитофон, телефон, проигрыватель, радиоприемник; воспроизводить звук, передавать информацию, потреблять электроэнергию, занимать место, покрываться пылью, портиться, ... Методика проведения игры 2: На стол кладут несколько разных предметов или картинок. Например, нож, вилка, карандаш, резинка, свеча, клей. Предложите ребенку: 1. Совместить предметы по общей функции: нож, вилка – прием пищи; свеча, спички –	Упражнение «Кому это хорошо, кому это плохо?». Цель: обучение детей нестандартно придумывать ситуации (почему хорошо, почему плохо). Начните беседу, например, такими вопросами. Кому хорошо, что выпало много снега? Кому плохо, что выпало много снега? Ответов должно быть много, не менее 10.	Упражнение «Найди узловые события». Цель: обучение детей находить ключевые события. Найдите узловые события в следующей истории, произошедшей более 100 лет назад. Некий Сергей Дмитриевич выиграл по займу 75 000 руб., деньги по тем временам большие. Билет счастливый у него сохранился, правда, только одна половинка. Другую половинку он подарил дочке в день ее свадьбы. Но дочка с мужем уехала, и адрес ее потерялся. Что делать, срок предъявления билета истекает, а вторую половинку не найти! С горя Сергей Дмитриевич напился и сжег свою ненавистную теперь половинку... заодно со своим домом. Когда дом загорелся, его старенькая мама, выбегая из горящего дома, схватила икону и за иконой обнаружила теперь уже единственную половинку билета.

Декабрь	«Что похожее, чем отличаются». Цель: умение находить отличительные и схожие признаки изучаемых объектов.	Упражнение «Назови предметы, предназначенные выполнять и функцию, и антифункцию». Цель: обучение детей называть предназначение предметов по его функции и антифункции. Например. Застежка «молния» предназначена скреплять и разъединять два куска ткани или кожи. Предложите еще 10 объектов.	Цель: обучение понимать переход количественных изменений в качественные. Задания: 1. К чему приведет бесконечное увеличение количества сторон правильного многоугольника? 2. Что будет, если под кран, из которого капает вода, поставить пустое ведро? 3. Что будет, если долго класть кубики один на другой? 4. Ты каждый день ходишь в школу. Чем закончится этот процесс? Попросите ребенка самого придумать другие процессы, рассмотрите, чем они закончатся, если в них не вмешиваться. Научите ребенка стараться предвидеть окончание процесса с тем, чтобы вовремя вмешаться, изменить ход процесса, не допуская конфликтов и беды.	Упражнение «Составление рассказа по сюжетной картине». Цель: обучение выстраивать цепочку связи. Работа над пониманием смысла картины также начинается с воспроизведения сюжета с опорой на вопросы. Затем ребенок самостоятельно составляет рассказ.

Декабрь	Игра «Маленьких человечков». Цель: обучение выявлять взаимодействующие, отталкивающие признаки предметов.	Упражнение «Покажи функцию предмета». Цель: обучение с помощью пантомимики изображать функции предметов. Методика проведения игры: На столе раскладываются, называются или показываются различные предметы. Жестами и мимикой изобразите функцию предмета. Например, расчесывать волосы воображаемой расческой, подносить к губам воображаемый стакан, класть градусник в подмышку, чистить зубы.	Игра: Что такое важное событие в жизни? Что такое беда? Цель: научить предвидеть жизненные события (хорошие, плохие).	Упражнение «Найди важные события». Цель: обучение детей находить среди перечисленных наиболее важные события. 1) позавтракал; 2) опоздал на самолет; 3) женился (вышла замуж); 4) поступил в вуз; 5) на охоте убил лося; 6) родился сын; 7) удалил зуб; 8) сгорел дом; 9) купил автомобиль; 10) приобрел квартиру; 11) написал книгу.

Декабрь	Упражнение «Частью чего это является?». Цель: обучение детей выстраивать логическую цепочку относительно предмета и его окружения. Методика выполнения упражнения: Начните с какого-нибудь предмета. Например, со стула. - Частью чего стул является? - Частью мебели. - Мебель частью чего является? - Частью квартиры. - Квартира частью чего является? - Частью дома. Дальше продолжите самостоятельно. Теперь начните с другого предмета, например с горошины. Чем Вы закончите?	Упражнение «Улучши функцию». Цель: обучение детей называть предмет и его главную функцию, находить недостатки и способы улучшения. Методика проведения игры: Называется предмет, просят указать его главную функцию, недостатки ее выполнения и способы улучшения. Например: Кресло: в нем и так удобно сидеть, что можно в нем улучшить? Примеры: Чтобы оно каталось на роликах. Чтобы летало по квартире и др.	Упражнение «Когда это хорошо, когда это плохо?». Начните беседу, например, такими вопросами: Когда хорошо, что пошел дождь? Когда плохо, что пошел дождь? Когда хорошо, что ты сыт? Когда плохо, что ты сыт? Чем необычнее вопрос, тем интереснее будут ответы.	Игра «Красная шапочка». Цель: развитие творческого воображения. Реквизит: бумага и фломастеры. Перед игрой вспоминаем сказку, а конкретнее эпизод, где Красная Шапочка удивляется переодетому в бабушку волку. Объясняем детям, что сейчас мы сыграем немного по-другому, чем в сказке. Наша бабушка, узнав о планах волка, превращается в какой-либо предмет, чтобы избежать печальной участи. Как играть: Выбирается предмет, в который превратится бабушка (предмет можно выбрать из детских карт. Игроки вспоминают свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой). Начинаем играть, а для наглядности изобразить бабушку с телом-стаканом, руками, ногами, растущими из стакана и косыночкой на голове наверху стакана. Один из игроков назначается бабушкой. Другие или другой обращается к нему: – Бабушка, бабушка, почему ты такая прозрачная. (называется одно из свойств

Декабрь	Игра «Образ мыслей. Цвет, мебель, цветок». Цель: обучение мыслить системно. Шаг 1. Участники записывают на карточках или листочках бумаги первое слово, которое пришло им на ум, когда они услышали от вас каждое из последующих слов: цвет, мебель, цветок. Шаг 2. Спросите группу, сколько человек в ответ на слово «цвет» сказало «красный» и сколько – «синий». Для предмета мебели: сколько сказало «стул» и сколько – «стол»? Для цветка: сколько сказало «роза»? Сколько – «ромашка»? С непостижимым постоянством большая часть группы отвечает «красный», «стул» и «роза» (или указывает второй приведенный вариант). Спросите у группы, почему, по их мнению, так получается. *Обсуждение.* Есть чисто физиологическое объяснение тому,	Упражнение «Аналогии». Цель: обучение детей составлять аналогии. Назовите вид аналогии. Сердце – насос. Солнце – горошина. Бритва – коса. Ветер – вентилятор. Фотография – картина. Дыхание и горение. Вращение электронов вокруг ядра и вращение планет вокруг Солнца. Трактор – лошадь. Шкура – шуба. Школа – обучение = Больница – лечение. Нож – сталь + стол – дерево. Паровоз – вагоны + конь – телега. Бежать – стоять = кричать – молчать. Простая задача. День – ночь = зима – лето.	Игра «Диспут». Цель: обучение детей участвовать в публичном споре, высказывать свое мнение. Дети делятся на две группы. Одна группа утверждает и доказывает какое-то положение, например, что известный всем детям герой какой-то сказки, рассказа, – хороший, а другая группа доказывает обратное. Когда идеи иссякнут, предложите детям поменяться принятыми ранее позициями. Хорошо, если в этом случае диспут разгорится с новой силой *Возможные персонажи:* Волк и Заяц из «Ну, погоди!», Буратино, Винни-Пух, Например, одна группа утверждает: – Иванушка-дурачок хороший, он добрый и смелый. Нет, – утверждает другая группа, –	Игра «Фантазия». Цель: развитие умения находить ресурсы предметов, заменять их на другие предметы. Ход: Ребята, представьте себе, если на земле исчезнут … все пуговицы. Чем их можно заменить? (липучками, кнопками, крючками, замками). - все учебники - все спички - все ручки - все ластики.