

# ТРВЗ –засіб нестандартного мислення



Підготувала:  
викладач  
Верховська О.А.

# Література

1. Богат В. ТРВЗ у дитячому садку // Дошк. вих. - 1995. - №1.
2. Лесіна О. В. Сходінками творчості. Методика ТРВЗ / О. В. Лесіна, В. П. Телячук. - Х.: Вид. група «Основа», 2007. - 112 с.
3. Павленко А. О. Гармонійний розвиток дитини через казку / А. О. Павленко. - Х.: Вид. група «Основа», 2010. - 112 с.
4. Телячук В. П. Сходінками творчості. Методика ТРВЗ в початковій школі // Харків. Видавнича група «Основа» ПП «Тріада + », 2007
5. Чуб Н. В. Розвиваємо пам'ять / Н. В. Чуб - Х.: «Основа», 2007. - С. 45.
6. Яценко А. В. Джерельце творчості. ТРВЗ / А. В. Яценко. - Х.: Ранок, 2011. - 176 с.





*Те, що я чую, я забуваю. Те, що я бачу й чую,  
я трохи пам'ятаю. Те, що я чую, бачу й  
обговорюю, я починаю розуміти. Коли я чую,  
бачу, обговорюю й роблю, я набуваю знань  
і навичок. Коли я передаю знання  
іншим, я стаю майстром.*

**Конфуцій**

Одним із стратегічних завдань реформування освіти в Україні, згідно з державною національною програмою, є формування освіченої, творчої особистості, становлення її фізичного і морального здоров'я. Розв'язання цього завдання передбачає психолого-педагогічне обґрунтування змісту і методів навчально-виховного процесу, спрямованого саме на розвиток особистості дитини.

Дошкільний заклад є першою ланкою освіти, що вимагає велику відповідальність за впровадження методів і форм роботи, за знання, які надаються.

**ТРВЗ – це педагогіка співтворчості**, дорослий при цьому – своєрідний поводитир, але й той же час іде позаду. Тут немає вчителів та учнів, є одна спільна справа – навчитися логіки мислення. **Діти - мудреці й філософи від народження**. І цю творчу зарядженість дитини нам, дорослим, необхідно розвинути, не розгубити, не розплескати, заохотити.

**Головне** – зрозуміти, що дитина, яка думає, шукає, вирішує свої проблеми, - це нормально! А творчий розвиток навчить будь – яку людину прогнозувати наслідки кожного кроку. Досвід показує, що на базі програми, за якою працює педагог будь – якої вікової групи, можна впроваджувати методи ТРВЗ, вкладаючи відповідний зміст .

Отже, ТРВЗ – це не готові рецепти, а робота в режимі постійного пошуку.



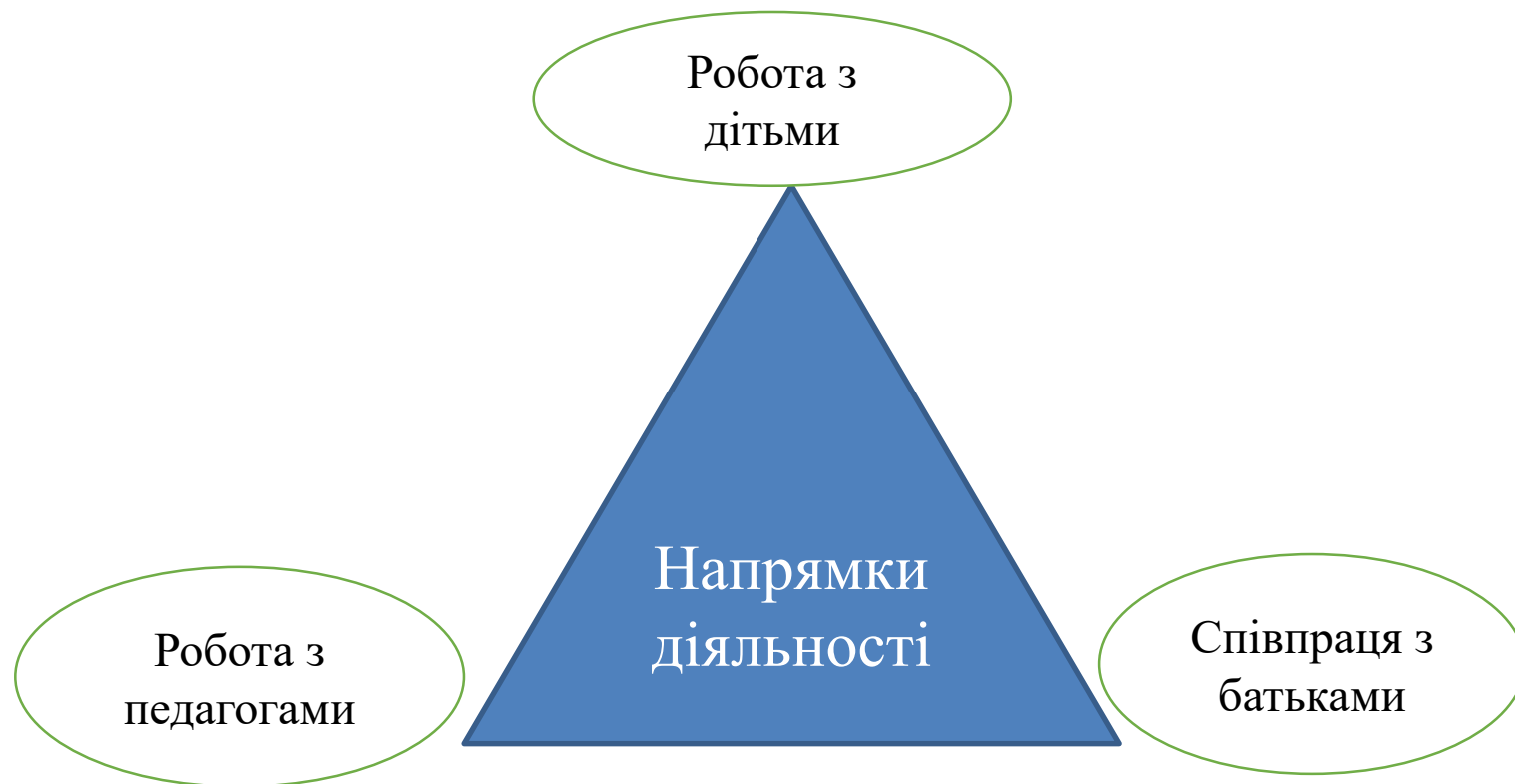
# Основні принципи ТРВЗ



- Життя – найвища цінність.
- Початок всього – ідея.
- Дотримання законів діалектики і логіки, системного підходу та функціонального аналізу, розвитку систем та законів психології.
- Свідомий відхід від стереотипів мислення, для рішення творчих задач застосовуються ТРВЗ, правила, прийоми та способи вирішення протиріч.
- Принцип «Сам»: людина повинна сама і завжди виконувати закони честі, сама собі допомагати, сама про себе непокоїтися, сама себе охороняти. Сама приймати рішення. Сама побачити, сама зробити відкриття, сама відчути, сама здогадатися, сама вибрати, сама зробити. В педагогіці принцип «сам» відповідає природному прагненню дитини до самостійності. Дитина краще усвідомлює та запам'ятовує те, що сама для себе відкрила, сама здогадалася, сама створила.
- Кожну систему можна вдосконалити.
- Уява та фантазування – основа будь-якої творчої діяльності. Саме з них розпочинається навчання за методикою ТРВЗ і дітей, і дорослих.
- Немає такої шкоди, яку б , хоча б частково, не можна було б обернути на користь і навпаки.
- Суперефекти ТРВЗ: - впевненість в тому, що можеш вирішити будь-яку задачу; - кожна дитина може вирішувати дуже складні задачі, володіючи запропонованими прийомами рішення задач.
- Ідеологія ТРВЗ: Радість в житті можлива, кожен день може і повинен бути щасливим! Навчатися треба із задоволенням!
- **ТРВЗ – це активна оптимістична життєва позиція, яка допомагає дати відповідь на запитання: «Що я хочу?», «Хто я є?», «Що потрібно робити?», «Навіщо це робити?», «Як робити?», «З чого робити?».**

# ТРВЗ – засіб розвитку нестандартного мислення

Суть цієї системи полягає у формуванні системного, діалектичного мислення, розвитку творчої уяви, винахідницької кмітливості. Вона дає змогу вихователям не просто розвивати фантазію дітей, а навчати їх мислити системно, творчо, розуміти єдність і протиріччя навколишнього світу, бачити і вирішувати проблеми.



# Методична робота з педагогами

<b>Традиційні форми роботи</b>	<b>Інноваційні форми роботи</b>
Педагогічні ради	Майстер-класи
Семінари - практикуми	Тренінги
Засідання круглого столу	Ділові ігри
Консультації	Педагогічні хвилинки



- **Технологія ТРВЗ для дошкільнят** – це організація колективних ігор, вправ, занять. Вона має на меті не замінити основну програму, за якою працює педагог, а максимально підвищити її ефективність.
- **Основа технології** – ігри-заняття, під час яких діти знайомляться з навколишнім світом, вчаться виявляти суперечності в предметах і явищах та розв'язувати їх. Передбачається самостійний вибір дитиною теми, матеріалу та виду діяльності.





# *Принципи підбору ігор, задач та вправ для занять з розвитку якостей творчої особистості:*

- від простого до складного;
- від казкового фантазування до абстрактного мислення;
- від невеличких навантажень (1-2 вправи на заняття) до великих ( 4-5 і навіть 10-20 задач та вправ), тривалість від 10 хвилин до години, але закінчувати заняття завжди потрібно раніше, ніж зникне зацікавленість у дітей;
- від одиничного до спільного. Від індуктивного мислення до дедукції;
- від спільного до одиничного;
- від поодиноких фактів до пошуку закономірностей;
- від інертності до цікавості та одержимості;
- від інформації до знань;
- від однофункціональності до багатофункціональності;
- від «хочу» до «треба». Від дитячого егоїзму до відповідальності.



- На заняттях повинно бути цікаво, таємниче, доброзичливо, морально, зрозуміло, особисто корисно зараз і потім, весело, емоційно; повинні розбиратися життєві ситуації в швидкому темпі, різнобічно, без повторів, з великою кількістю співвідношень та протиставлень, з великою повагою до особистості дитини, до її самостійності. Не повинно бути страшилок, дурниць, грубощів.
- Виявлення та розв'язання суперечностей є ключем до творчого мислення. Працюючи над ігровими та казковими завданнями, діти виявляють такі суперечності, які перетворюються на захоплюючу пошукову та аналітичну діяльність. Інтеграція завдань пізнавального та перетворювального характеру дозволяє формувати вміння вирішувати задачі як на фантазійному рівні, так і на реальному.



# Основні методи ТРВЗ, які використовують педагоги у своїй роботі

<b>Метод спроб і помилок</b>	<p>Сутність цього методу полягає у розв'язанні проблемного завдання через добір різноманітних варіантів рішень.</p> <p><b>Мета:</b> вчити дітей висловлювати будь-які, навіть найнесподіваніші припущення, щоб віднайти компромісний варіант вирішення проблеми</p>
<b>Метод контрольних запитань</b>	<p>Цей метод є удосконаленим варіантом методу спроб і помилок, а також одним із методів активізації творчого мислення.</p> <p><b>Мета:</b> за допомогою навідних запитань підвести дітей до виконання поставленого завдання.</p>
<b>Метод фокальних об'єктів</b>	<p>Є одним із методів активізації творчої думки, який допомагає зняти психологічну інерцію й віднайти оригінальні вирішення.</p> <p>Визначається будь-який реальний об'єкт з метою його вдосконалення. Довільно обирають кілька інших об'єктів (явищ). До них добираються прикметні характеристики – ознаки (властивості) й переносяться на визначений об'єкт. Так, утворюється зовсім нова, цілком своєрідна фантастична модель.</p>
<b>Метод синектики</b>	<p>Зазначений метод передбачає застосування 4 прийомів, які ґрунтуються на аналогіях: прямій, особистій, символічній, фантастичній.</p>
<b>Мозковий штурм</b>	<p>Використання цього методу сприяє:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- подоланню психологічної інерції;</li><li>- продукуванню максимальної кількості;</li><li>- нових ідей у мінімальний термін.</li></ul> <p>Мозковий штурм є колективним пошуком нетрадиційних шляхів розв'язання проблем. Особливість його полягає в тому, що діти у процесі обговорення самі коригують, висловлені ідеї.</p>

# Підгалузь ТРВЗ - РТУ (розвиток творчої уяви)

- Оволодіти методом ТРВЗ в повній мірі в дошкільному віці важко у зв'язку з недостатнім життєвим досвідом дошкільняти. Але в цьому віці слід приділити особливу увагу розвитку творчої уяви та фантазії, як основи будь-якої творчої діяльності. Саме дошкільний вік життя людини найбільш чутливий період для розвитку творчої уяви та фантазії. «Уява, – зазначає психолог О.М.Дьяченко, – це ніби той чутливий музичний інструмент, оволодіння яким відкриває можливості самовиразу, вимагає від дитини знаходження і виконання власних задумів і бажань». Дослідження психологів показують, що уява дитини розвивається поступово, з накопиченням нею певного досвіду. Всі образи уяви, якими б чудернацькими вони не були, засновані на тих уявленнях і враженнях, які дитина отримує в реальному житті.
- Саме з розвитку уяви ми розпочинаємо навчання дошкільнят методу ТРВЗ. Підгалузь ТРВЗ - розвиток творчої уяви (РТУ) допомагає дітям і дорослим вивільнитися, розмірковувати, шукати, самотійно розв'язувати свої проблеми. У дитини зникає страх діяти з будь-яким предметом, з'являються уявлення про те, як використовувати його не тільки за прямим призначенням. Предмет і навіть явище усвідомлюються дитиною багатофункціональними, таким, що знімає масу проблем у грі, побуті, спілкуванні.



# Прийоми для вдосконалення творчої уяви малюка



## 1. Використання замінників предметів.

Такими замінниками можуть бути інші предмети, геометричні фігури, знаки і таке інше. Наприклад, обігруючи з малюками казку «Колобок», використовуємо в «ролі» діда й баби відповідно великий і трохи менший прямокутники, маленький кружечок – Колобок, маленький квадратик – пеньок, на якому він співав, овал – заєць, більший овал – вовк, великий квадрат – ведмідь, трикутник – лисичка, замість дерев та кущів великі та маленькі шестикутники. Навіть найменшим це зрозуміло і малюки з захопленням грають в таку гру. А для більш старших ці замінники можна використовувати для складання алгоритму казки.

**Можна діяти двома варіантами:** спершу діти визначають, хто є хто, тобто яким предметом замінено якого героя, потім вихователь викладає ланцюжок фігур, а діти за ним відтворюють послідовність подій. У другому варіанті після розповідання казки або оповідання дається дітям завдання самим скласти схему подій за допомогою умовних позначок. За другим варіантом умовні позначки можуть придумувати самі діти і, можливо, вони вас приємно вразять своєю винахідливістю.

**2. Здійснення "опредмечування" невизначеного об'єкту.** Дуже подобається малюкам гра «На що схоже?». Під час гри вихователь демонструє картки з різними фігурками, які не схожі на реально існуючі предмети (різноманітні лінії, форми), а діти називають предмети або тварин, яких ці фігурки їм нагадують. Можна роздати листочки з такими фігурками та лініями кожній дитині і попросити «оживити» їх. Таку ж гру можна проводити вивчаючи геометричні фігури. Тоді, наприклад, звичайний трикутник може стати ковпаком клоуна, платтям ляльки, куполом церкви, дзьобом птаха і т.п.

**3. Створення образів на основі словесного опису або неповного графічного зображення. Діти люблять відгадувати загадки.** Це заняття приносить їм не тільки задоволення, але й користь. Загадки розвивають логічне мислення дитини, її уяву, а саме здатність відтворювати за словесним описом образ об'єкта, який слід відгадати. Потім пропонуємо дітям самим складати загадки за певним алгоритмом. Це навчає їх виділяти основні якості об'єкта. Для розвитку цієї здатності ми використовуємо спеціальні завдання, як от: створити образ об'єкта за його словесним описом (наприклад, вихователь описує словесно вантажівку, яку діти викладають за його описом з лічильних паличок та кружечків); відтворити цілісний образ об'єкту на основі сприйняття однієї або кількох його частин (ігри «Збери картинку», «Звідки клаптик?»).



4. Оперування уявними образами простих багатовимірних об'єктів (просторова уява). Займаючись з дітьми інтелектуальними іграми Нікітіних, такими, як **«Унікум»**, **«Цеглинки»**, **«Кубики для всіх»**, сприяємо розвитку не тільки логічного та математичного мислення, а й розвиваємо їхню просторову уяву. Тут також стануть в нагоді такі ігри, як **«Серветки з орнаментом»** (на малюнку в куточку зображено згорнуту навпіл або вчетверо серветку з візерунком, треба визначити, якому з трьох зображень серветки розташованих нижче вона відповідає), **«Розгортки»** (співвідносити об'ємні предмети з розгорнутим зображенням).



5. Підпорядкування власної уяви певному задумові, створення та послідовна реалізація плану цього задуму.

Такі вміння являються підготовкою до колективного створення казкових історій. Для розвитку цих здібностей використовуємо заняття з аплікації, ліплення та конструювання, коли робота складається з декількох послідовних дій. Лише послідовна реалізація може привести до виконання задуманого. Дуже важливо розвинути цю здатність, навчити не просто безцільно і уривками фантазувати, а реалізовувати свої задуми, створювати хоч невеликі і нескладні, але закінчені вироби (аплікації, конструкції і т. п.).





# Способи навчання фантазуванню

**1. Аглютинація** – створення нового образу шляхом з'єднання частин образів або уявлень, які вже існують. Прикладом є образи русалки, кентавра, сирени. В роботі з дошкільнятами використовується гра «Фоторобот»: одна дитина малює голову будь-якої тварини, інша – тулуб, третя - ноги або хвіст. Можна малювати на одному аркуші, закриваючи від наступного учасника гри готові частини. Інший варіант гри - з'єднувати вирізані деталі з дитячих малюнків або з листівок чи журнальних ілюстрацій аплікативно. Так грають, створюючи нових казкових героїв, коли в резерві пам'яті дошкільнят є достатня кількість казок,.

**2. Акцентування** – створення нових образів шляхом підкреслення тих або інших рис. Окремі деталі можна збільшувати або зменшувати до будь-яких меж, підкреслюючи ті або інші особливості форми (створення шаржів та карикатур). З дошкільнятами можна пограти, в словесну гру: «Що виросте у того, хто полюбляє підслуховувати чужі розмови (вуха), лізти в чужі справи (ніс), підглядати за іншими(око), пліткувати про інших і т.п.?»

**3. Гіперболізація** – зміна предмета в розмірах, виділення його окремих частин (таке спостерігаємо у казкових героїв: Маленький Мук, Карлик Ніс, Аліса в Країні Чудес). Цей прийом можна використовувати при обговоренні різних казкових або фантастичних ситуацій, як допоміжний засіб для подолання різноманітних перешкод (Дюймовочка стала більша за жабу; братик Іванко став розміром з мишку, щоб втекти з хатинки Баби Яги).




# Методи РТУ в роботі з дошкільниками

## *Мозковий штурм (МШ)*

Це метод активізації уяви, генерації різноманітних ідей, який нагадує звичайну бесіду, але має ряд відмінностей:

- МШ потрібен, коли обговорюється ситуація, з якої, на перший погляд, немає виходу;
- Кожен учасник обговорення має право на висловлювання та може запропонувати свій варіант вирішення проблеми;
- Приймаються будь-які ідеї, навіть абсурдні. Критика та оцінювання «вірно-невірно» виключається;
- Із багатьох ідей вибирається одна для більш детального обговорення;
- Результати обговорення відображаються в продуктивній діяльності: складання казки, малювання, колаж, складання схем або інша творча робота. При цьому важлива не стільки якість малюнків, скільки зміст розповіді про нього. Для більш детального обговорення використовуються уточнюючі питання типу: «Як саме це зробити?»; «Які проблеми при цьому можуть виникнути?»; «Чи можна вирішити проблему з меншими затратами?».
- З дітьми дошкільного віку обговорюються ті питання, які мали місце в їхньому досвіді.



Небажаний ефект	Прийоми зняття ефекту
<p>1. Діти відповідають хором. Ніхто нікого не слухає.</p> 	<p>а. Будувати систему роботи по навчанню дитини вмінню слухати іншого.</p> <p>б. Ввести правило піднятої руки.</p> <p>в. Ввести правило «скажеш, коли вислухаєш іншого».</p> <p>г. Ввести правило «мікрофона».</p>
<p>2. Діти повторюють ідею, яку вже хтось запропонував.</p>	<p>а. Не фіксувати увагу на повтореннях .</p> <p>б. Знайти протиріччя, які показують недосконалість висунутої ідеї.</p>
<p>3. Проблемна ситуація задана, але діти мовчать. Ідей нема.</p>	<p>а. Звернутися із запитанням до найбільш активної дитини.</p> <p>б. Ввести предмет або картинку до теми, яка обговорюється.</p> <p>в. Підготувати «провокатора» (дорослого або дитину). В суперечку з ним підключати дітей в якості суддів.</p>
<p>4. Ідей багато. Діти детально про них розповідають, так що часу на вислуховування не вистачає.</p>	<p>а. Запропонувати дітям самостійну розробку ідеї в продуктивній діяльності.</p> <p>б. Індивідуальне обговорення кожної ідеї в інший час.</p>

# Приклади тем, які можна запропонувати для МОЗКОВОГО ШТУРМУ

- **1. Спасіння казкових героїв:** Колобка від Лисиці, Зайчика від Кози-Дерези, Червоної Шапочки від Вовка, Василини Прекрасної Від Кощія, Півника від Лисиці, Дюймовочки від старої жаби та її синочка, Кая від Снігової Королеви і т.п.
- **2. Вирішення побутових проблем:**
  - а) як вибратися з квартири, якщо зіпсовано замок або нема ключів?
  - б) в групі закінчилися фарби і папір. Чим і на чому будемо малювати?
  - в) відключили електрику. В садочку не працюють електроплити та холодильники, нема освітлення. Як вирішувати ці питання?
- **3. Фантастичні ситуації:**
  - а) ми опинилися на острові, на якому крім рослин та тварин нікого і нічого нема. Як вижити в таких умовах?
  - б) як буде виглядати дитячий садочок для мешканців підводного світу?
  - в) як буде виглядати поселення на Місяці для космонавтів, які готуються до міжпланетних подорожей?



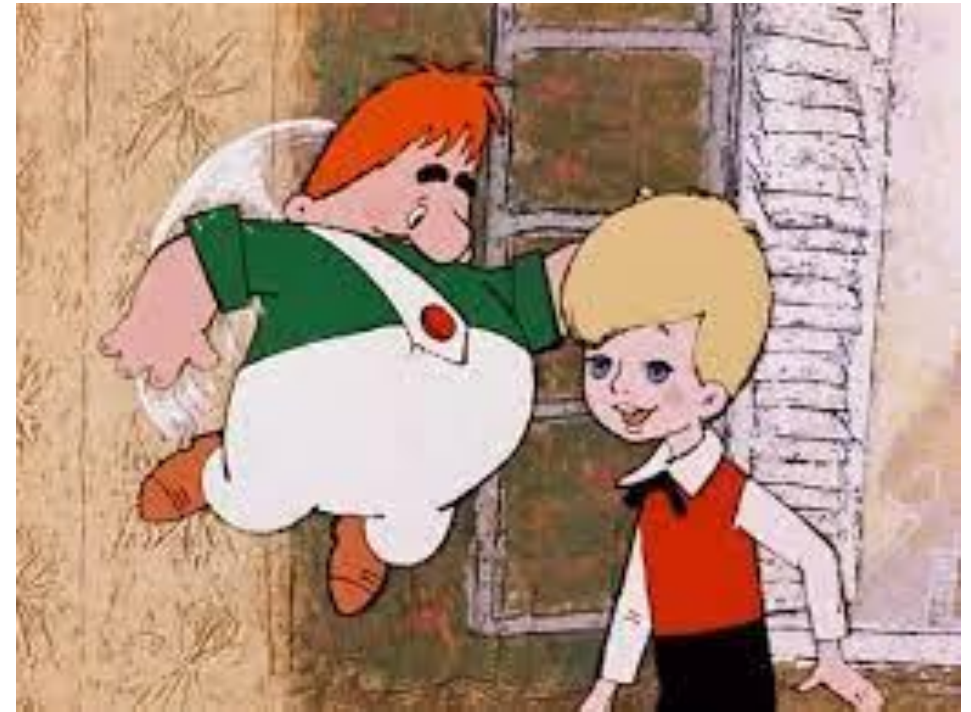
# Метод морфологічного аналізу (МА)

- За допомогою цього методу створюються нові образи шляхом вибору та об'єднання різних характеристик. Для зручності всі запропоновані характеристики об'єкта заносяться до таблиці. Наприклад, ми хочемо створити новий образ всім відомого казкового Карлсона. Виділяємо основні критерії, за якими можна охарактеризувати цей казковий образ, та розташовуємо їх в таблиці по вертикалі. Кількість критеріїв обирається довільно. До їх числа можна внести частини тіла, особливості характеру, місце проживання, засіб пересування, одяг тощо. Чим різноманітніші будуть критерії, тим цікавіше. Далі абстрагуючись від образу Карлсона заносимо до таблиці в клітинки по горизонталі можливі варіанти обраних критеріїв. Важливо подолати психологічну інерцію, щоб не описувати заданий на початку образ.
- Після цього приступаємо до найголовнішого і найцікавішого: довільно обираємо з кожного рядка по одному варіанту так, що утворився новий образ.



Припустимо, наш Карлсон – злий дідусь, який вдягається в майку та шорти, стрибає на пружині, живе у гнізді на дереві та полюбляє хот-доги. Або вередливий малюк у смокінгу на авто, який живе на болотяній купині і живиться залюбки жабами. Та ще багато різноманітних варіантів. Залишається скласти веселу історію із життя нового героя.

<b>Вік</b>	Малюк	Школяр	Юнак	Чоловік	Дідусь
<b>Одяг</b>	Лижний костюм	Смокінг	Скафандр	Шорти і майка	Плащ
<b>Помешкання</b>	Гніздо на дереві	Болотяна кочка	Будиночок на даху	Підводна печера	Квартира
<b>На чому пересувається</b>	Пружинка	Повітряні кульки	Ролики	Пропелер	Авто
<b>Улюблена їжа</b>	Плюшки	Хот-доги	Жаби	Молочна каша	Варення
<b>Характер</b>	Добрий	Злюка	Капосний	Вередливий	Вигадник



# Метод каталогу (МК)

- Для роботи знадобиться будь-яка книга, наприклад, хрестоматія або збірник казок, в якому є прозаїчний текст та майже відсутні ілюстрації. Назва казки Герої Чудо Місце Спляча красуня Принцеса Принц Фея Прокинулася від поцілунку Палац Рукавичка Миша Жаба Заєць Жили у рукавичці Ліс Гидке каченя Каченя Лебеді Свійські птахи Перетворення в прекрасного лебедя Озеро.
- Дорослий послідовно задає дітям запитання, на основі яких будується сюжет, а відповідь діти шукають у книзі, навмання показуючи пальчиком на будь-яке місце в тексті. Слова попадаються різноманітні, ніяк між собою не пов'язані. Тому з'єднання вільно обраних слів та речень породжує цікаві сюжети, несподівані характеристики та порівняння.
- Структура більшості казок відома наявністю позитивного та негативного героя, який спричинив зло, боротьба позитивного героя з цим злом. На допомогу і одному, і другому герою можуть приходити друзі або чудеса. Тому бажано використовувати наступну послідовність питань:
  1. Про кого складаємо казку?
  2. Це добрий чи злий герой?
  3. Яке добро (зло) він робив?
  4. З ким він дружив?
  5. Хто їм заважав?
  6. Яким чином?
  7. Чим все закінчилося? Як було покаране зло?



# Метод фокальних об'єктів (МФО)

- Приклад. Пропонуємо дітям назвати три будь-яких об'єкта. Вводимо умову, за якою один з них був представником природного світу, другий – рукотворного, третій – нематеріальне поняття. На початкових стадіях роботи за цим методом для полегшення вибору виставляємо три рядки карток з зображенням об'єктів (або понять), які відносяться до цих трьох груп. Пропонуємо дошкільнятам вибрати по одній з кожного рядка і назвати якомога більше якостей кожного предмета або поняття (явища). Серед них виділяються найхарактерніші для обраних об'єктів. Після чого педагог називає об'єкт, котрий підлягає модифікації, і йому по чергово приписують обрані якості, а діти пояснюють, як це буде виглядати, і при яких умовах таке буває.
- Наприклад: для модифікації була вибрана звичайна каstrуля. Свої якості для неї подарують:
- заєць (сірий або білий, красивий, пухнастий, стрибучий);
- будильник (відраховує час, дзвонить в заданий час);
- думка (добра, важлива, швидка).
- Наша нова каstrуля вийде така: красива, білого кольору, сама чітко відраховує час приготування їжі, сповіщає про це господарям дзвоником, швидко зістрибує з плити на стіл, щоб зручніше брати руками каstrулю, ручки у неї пухнасті.
- Після декількох прикладів описових розповідей, складених в результаті колективного фантазування, наданих вихователем, діти самі з задоволенням описують новостворені об'єкти. Можна запропонувати дітям намалювати новостворений об'єкт. Такі малюнки, як правило, відрізняються індивідуальністю.





# Метод аналогій (синектика)

В роботі з дошкільниками використовуються 4 основні види аналогій:

- **1. Пряма аналогія** – пошук схожих явищ, процесів, ознак в інших галузях дійсності. Цим методом користуються діти в сюжетних іграх, використовуючи предмети-замінники відсутніх у них предметів. Для роботи за цим методом необхідна наявність достатнього запасу знань в різних галузях. Пряма аналогія використовується в основному в роботі із старшими дошкільниками. Наприклад, добираються аналогії з природного світу, які лягли в основу створення деяких рукотворних об'єктів: вертоліт – бабка, тунель – підземні ходи, які риють кроти, весло для човна – лапки водоплавних птахів, душ – дощ тощо.
- **2. Особистісна аналогія (емпатія)** – здатність особистості до співпереживання, до розуміння психічного стану інших людей. Як метод фантазування емпатія передбачає уявлення себе яким-небудь конкретним образом та передачу відчуттів, переживань, настрою цього образу в ситуації наявності певної проблеми. Це відбувається шляхом мовної виразності, міміки та пластики. Завдання з емпатії залежать від віку дитини. Для малюків достатньо обмежитися імітаційними рухами (скакати, як зайчики, літати, як горобчики, гудіти, як паровозик і т.д.). Для 4-5-тирічних дітей завдання ускладнюються. Треба описати та передати мовою стан деяких рукотворних об'єктів («Ти – стільчик, який забули поставити на місце. Що ти відчуваєш?»).
- Зі старшим дошкільниками можна відпрацьовувати способи поведінки в певних ситуаціях: «Уяви собі, що ти старенька бабуся, яка ледве пересувається за допомогою палички, а діти, які пробігали повз неї, вибили випадково цю палицю і вона відлетіла в бік від бабусі. Що ти відчуваєш?» Для таких завдань можуть використовуватися герої казок та реального життя.
- **3. Фантастична аналогія** – побудова аналогії при відмові від реальних природних законів та переносу ситуації в казковий світ. До цього виду належать такі типові прийоми фантазування, як збільшення, зменшення, прискорення, уповільнення, оживлення, закам'яніння, подрібнення, об'єднання та інші.
- **4. Символічна аналогія.** До цього виду відносяться такі приклади з літератури та усної народної творчості, як небесний цар, володар морів і т.п.
- Для вправ з дошкільниками беруться елементарні порівняння предметів за їхніми властивостями:
  - за формою (круглий, як...),
  - за кольором (жовтий, як...),
  - за розміром (величезний, як...),
  - на дотик (тепленький, як...),
  - за смаком (солодкий, як...).
- Чим більше порівнянь підбирають діти, тим краще. Якщо під час такої вправи діти перелічують приклади тільки з одного класу, то на цей клас накладається заборона. Наприклад, «Пухнастий, як курча, пташеня, щеня, кошеня...» Заборона: звірів та птахів більше не називати.
- В подальшому такі вправи допоможуть при складанні загадок.

# Типові прийоми фантазування («фантограма»)

Типові прийоми фантазування	Приклади з літературних творів	Рекомендації щодо організації роботи з дошкільниками
<b>Зміна розмірів (збільшення, зменшення)</b>	Ріпка, Дюймовочка	При перетворенні об'єкту задавати критерії розміру (великий, як...). Обговорювати, які проблеми та вигоди приносять такі зміни.
<b>Зміна будови (ділення - об'єднання)</b>	Скатертина-самобранка, Капітошка, Лошарик, Русалка	Обговорювати, які об'єкти спершу задані, їхні частини, можливі комбінації. Для готового образу продумати спосіб життя, сферу застосування.
<b>Зміна рухливості (оживлення - зкам'яніння)</b>	Пічка та відра у Омелька, кам'яна квітка, Снігуронька, Колобок, Буратино	Вирішення проблемних ситуацій, з котрими зіткнулися герої у зв'язку зі змінами.
<b>Спеціальне та універсальне чаклунство</b>	Чоботи-сороходи, килим-літак, чарівна паличка, золота рибка, Шапка-невидимка, квітка-семицвітка і т.п.	Зазвичай бажання не просто виконується, а має обмеження (умова виконання, кількість: три бажання і т.п.)
<b>Перетворення властивостей часу</b>	Карлсон – «чоловік в розквіті сил». Казка про загублений час. Маленький принц.	Обговорювати можливі перетворення об'єкта в часі.
<b>Приєм «Навпаки»</b>	«Плутанина» К.І.Чуковського – все відбувається навпаки.	У об'єкта розглядаються протилежні функції або ознаки.

## В прийомі по перетворенню часу існує декілька операцій:

- Зміна швидкості плину часу (прискорення або уповільнення): казка «Про Котигорошка», який виріс за декілька годин.
- Зворотній плін часу: казка про молодильні яблука, які повертають молодість.
- «Машина часу» - подорож в часі.
- Плутанина часу – хаос у звичному порядку подій та справ.
- Зупинка у часі: у багатьох казкових героїв не змінюється вік.
- «Дзеркало часу» - аналіз послідовності подій відносно власної життєвої лінії.
- Будь-який об'єкт, обраний довільно або за бажанням дітей, можна провести через усі типові прийоми фантазування. Утвориться велика кількість нових образів, а деякі знахідки можуть надихнути до винаходів.
- Для того щоб дитина мала розвинену уяву, її постійно треба в цьому тренувати.



# I. Прийоми фантазування:

- 1. Інверсія (або зроби навпаки) – змінити властивість, дію, принцип.
- Приклад: Попелюшка стала злою, а сестри добрими. Як зміниться казка?
- 2. Збільшення чи зменшення об'єкту: Збільшуємо колобка, що буде?
- 3. Прискорення чи затримка: На Землі перестали рости рослини, що буде?
- 4. Об'єднання чи роз'єднання: слон + качка = качон, слокачка тощо.
- 5. Безперервні процеси зробити такими, що перериваються і навпаки: повітря подається частинами, сонце світить постійно. Як зміниться середовище?
- 6. Знищення чи відродження властивостей об'єкта: Баба Яга стала доброю.
- 7. Зміна середовища, в якому живе об'єкт: Колобок живе на 16 поверсі. Як втекти?
- 8. Живий об'єкт наділяється властивостями неживого і навпаки: книга заговорила тощо.



**II. Метод фантастичної проблеми** (те саме – інша назва): У дитини зявилося багато мам?

- Зникли всі ліси? Книги? Тощо.

**III. Метод – оператор РЧВ ( розмір, час, вартість) , близький до 1-2.:**

- ТРОЯНДА - безцінна троянда( яка це?);
- - троянда взимку (як доглядатим?);
- - дуже маленька троянда ( де можна побачити?)

**IV. Біном фантазії**

- Слово, пов'язане з темою + стороннє слово == об'єднати їх за допомогою різних граматичних зв'язок :
- Слон + зонт = зонт над слоном, зонт у слоні, слон перед зонтом, під зантом тощо. Коли так буває?

**V. Мозковий штурм** – пошук способів вирішення проблем, навіть нереальний: Немає олівця. Як написати записку мамі?



## VI. Оксюмарон

- Слово – тема, добираються спочатку прикметники, потім до них – антоніми, складаються різні словосполучення та пояснюються:
- **ТРОЯНДА**
- Червона – чорна
- Жива – мертва
- Колюча – м'яка
- Вибираються найбільш цікаві словосполучення, складається творча розповідь.

## VII. Метод фокальних об'єктів

- Слово з теми **ДЕРЕВО**
- 2 сторонніх слова **СУКНЯ ВАЗА**
- Ознаки **Нарядна Висока**
- **Гарна Скляна**
- **Кольорова Струнка**
- На основі поданих слів скласти розповідь про **ДЕРЕВО**: Дерево нарядне – ялинка взимку. Вона висока і струнка. На ній – кольорові скляні іграшки.



## VIII. Морфологічний аналіз - об'єднання між собою різних об'єктів, їх ознак тощо.

Приклад: поєднати між собою знаки «Стоп», «Залізничний шлагбаум» і «Пункт харчування». Це – дорожній знак, що означає: біля залізної дороги є чудове кафе, водій не має права їхати далі, поки не поїсть.

Часто використовують «Морфологічний ящик» - таблицю, в яку по вертикалі та горизонталі вписують об'єкти, їх ознаки, а потім вибирають їх в довільному порядку і складають нову розповідь, казку чи утворюють новий фантастичний об'єкт.

Герої вибираються з колонки, сходинкою чи хаотично і складається нова казка.

Колобок	Колобок	Заєць	Лисиця	Ведмідь
Червона Шапочка	Вовк	Бабуся	Лісоруби	Мама
Ріпка	Дід	Внучка	Жучка	Мишка



**ІХ. «Добре – погано»** - вчить в будь-якому об'єкті, явищі, якості бачити обидві сторони: позитивну і негативну.

- ПТАХ
- Добре – знищує шкідливих комах
- Погано – знищує врожай
- Добре – радує співом
- Погано – заважає спати
- Добре – можна тримати вдома і дружити з ним
- Погано – дорого коштують і т.д.

**Х. «Так – ні»** - вчить шукати суттєві ознаки, щоб поставити влучне запитання.

- 1 гравець загадує слово. Інші – ставлять запитання, відповідями на які можуть бути лише слова «Так» чи «Ні» до того часу, поки не відгадають загадане.





**XI. «Емпатія»** - поставити себе на місце іншого, передати його думки, почуття.

- ПТАХ:
- - Де тобі краще за все жити?
- - З ким би ти хотів дружити?
- - В що одягаєшся?
- - Про що мрієш?
- - Навіщо багато літаєш?
- - Де відпочиваєш?
- - Хто твої друзі?
- - Хто вороги?
- - Що любиш найбільше?



**XII. Символічна синектика** – використання невербальних знаків: жестів, рухів, геометричних фігур, умовних позначок.

Приклад:

- викласти птаха з геометричних фігур;
- зобразити за допомогою символів пори року;
- зобразити символами героїв казки або відгадати назву за зображеннями;
- переказ казки, вивчення вірша за схематичними позначками;
- зобразити емоції знаками чи мімікою;
- зобразити за допомогою пантоміми різні ситуації.

**XIII. Метод асоціацій чи каталогу** – перенесення властивостей з одного предмета, об'єкта, явища на інший.

- ДОЩ            РАДІСТЬ
- Сміх
- Салют
- Подарунки
- Смішний дощ – літній, діти бігають по калюжах і сміються.
- Дощовий салют – кольоровий фонтан.
- Дощові подарунки – гриби, квіти.

**XV. Метод моделювання маленькими чоловічками** – при вивченні будови речовини. Ігри з використанням „маленьких чоловічків” допоможуть пояснити й змоделювати внутрішню будову предметів і речовин, фізичну суть явищ і процесів, що відбуваються у живій та не живій природі (наприклад, як з води утворюється пара). Суть методу полягає в тому, що потрібно уявити: всі речовини, предмети, об'єкти, явища складаються з безлічі маленьких чоловічків, причому живих, мислячих.



# Вправа «Намалюй пісню» - для вихователів

Свої образотворчі та музичні здібності ми зможемо проявити під час наступної вправи «Намалюй пісню». Від кожного столу потрібний представник, який на вашу думку найкраще володіє образотворчими здібностями. За допомогою маркера учасник повинен зобразити слова пісні, щоб інші могли її відгадати. Після цього ми всі з задоволенням проспівуємо пісеньку. Умова – слова і цифри не писати!



## Вправа «Створи колаж» - для педагогів

Тут ви зможете проявити загальні здібності: пізнавальну активність, допитливість, яскравість уяви, фантазії, здатність до пошуку тощо.

Учасникам кожного столу потрібно створити колаж з вирізок з журналу на задану тему:

- I група: Яким повинен бути творчий педагог.
- II група: Якою повинна бути творча дитина.
- III група: Якими мають бути творчі батьки.



# Ігри на формування системного мислення

- *І. Функціональне призначення об'єктів*

- 1. «Чия це робота»

- **Мета:** вчити виявляти дії об'єкта.
- **Основна дія:** вихователь виставляє малюнки з предметами і називає яку-небудь функцію того чи іншого предмета. Діти визначають предмет, який може виконувати цю функцію і називають його.
- З малюками або з початківцями:
  - - замість картинок використовуються самі предмети, які перед грою діти обстежують, виконують з ними дії (наприклад: олівцем – малюють, гумкою – стирають, лопаткою – копають і т.п.);
- З 4-х років:
  - - використовуються для знайомих предметів – їхнє зображення; нові для малюків предмети діти обстежують, виконують з ними дії ;
- З 5-ти років:
  - - використовуються малюнки з предметами, які роздаються дітям. Та дитина, в котрої є зображення предмета, для якого характерна функція названа вихователем, показує свою картку, називає предмет і дію. Наприклад: м'ячик – стрибає, щітка – чистить;
- З 6-ти років:
  - - дитина не просто називає дію, а й умову, коли вона відбувається. Наприклад: м'ячик – стрибає, коли ним б'ють об підлогу; щітка – чистить одяг, коли той забруднився і т.п.
- **Рекомендації:** бажано підбирати предмети з функціями, які не збігаються. Наприклад: годинник, лопатка, м'яч, поливалка, молоток, голка.

- **2. «Що вміє робити?»**

**Мета:** навчати виявляти зв'язок між основною та додатковими функціями об'єкта.

**Основна дія:** вихователь показує об'єкт або його зображення і просить дітей назвати все, що він вміє робити.

З 4-х років: використовуються предмети;

З 5-ти років: - використовуються малюнки з предметами;

З 6-ти років: - предмети називаються або загадуються.

Наприклад: «Що вміє робити ручка?» Писати, малювати, лежати, падати, псуватися і т.п.



### 3. «Мої друзі»

- **Мета:** вправляти дітей у вміння виявляти у об'єктів задану ознаку.
- **Основна дія:** дітям роздаються предметні малюнки (або самі предмети).
- Вихователь обирає будь-яку властивість та називає її. Діти, об'єкт котрих має цю властивість, викладає свій малюнок (предмет). Гру можна проводити, як рухливу. Тоді дітям або задаються образи, або вішається медальйон з зображенням, і на задану властивість вибігають, ті, чиї предмети її мають.
- Наприклад: вихователь говорить: «Мої друзі ті, хто вміє розмовляти (літати, повзати, литися і т.д.)». Вибігають діти, в кого є образ людини, радіо, телевізора, робота і т.п.
- Варіант гри: «Мої друзі ті, хто допомагає мені бути чистим». (Вода, мило, шампунь і т.д.). Або: «Я – травичка. Мої друзі ті, хто допомагає мені рости». (Сонце, дощик, вітер, земля).



#### • 4. «Хто ще може це зробити?»

- **Мета:** навчати дітей знаходити об'єкти рукотворного світу, які можуть замінити заданий об'єкт за його основною функцією.
- **Основна дія:** вихователь називає об'єкт і просить назвати, чим він допомагає людині та пошукати ті об'єкти, які б могли його замінити.
- *Проводиться з середнього віку.*
- Наприклад: парасолька – допомагає захиститися від дощу. Її може замінити: плащ, сумка або пакет підняті над головою, капелюх з великими полями тощо.





## • 5. «Давай поміняємося»

- **Мета:** вправляти дітей в умінні перетворювати об'єкт при появі нової функції.
- **Основна дія:** кожна дитина загадує собі образ (або дітям роздають малюнки). Кожна дитина називає себе та говорить, що вона вміє робити. Після чого йде обмін функціями. Діти дякують один одному та пояснюють, як вони будуть виконувати «подаровану» функцію.
- Наприклад: лопатка вміє копати, а ручка - писати. Після обміну функціями діти пояснюють, що лопатка з іншого боку має отвір, куди вставлено стрижень для письма, а у ручки є змінний ковпачок, який дозволяє їй копати в невеличких вазончиках. Або: свинка вміє хрюкати, а м'ячик – стрибати. Після обміну функціями діти пояснюють, що м'ячик, коли падає на підлогу - хрюкає, а свинка, коли хоче їсти – стрибає.



- 6.«Хто(що) робить навпаки»

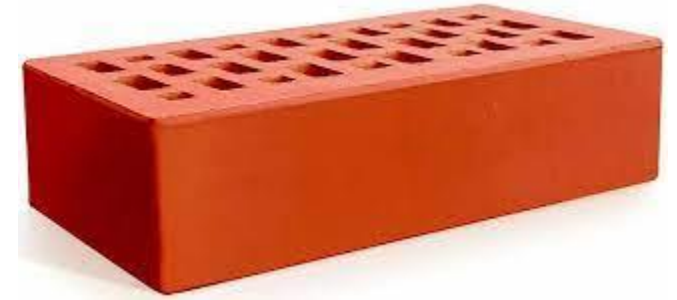
- **Мета:** навчати підбирати об'єкти протилежні за функцією.
- **Основна дія:** вихователь називає об'єкт. Діти визначають, для чого він потрібен і яка його основна функція. Потім просить назвати протилежну функцію та підібрати об'єкт, який виконує цю функцію.
- На початку розучування гри перед дітьми розкладається невелика кількість предметів, які виконують протилежні функції.
- Завдання: розкласти предмети парами: функція – антифункція. Наприклад: олівець – гумка, клей – ножиці і т.п. Потім предмети замінюються на малюнки і слова.
- *Проводиться з середнього віку.*



## II. Визначення лінії розвитку об'єкта:

### • 1. «Чим був – чим став»

- **Мета:** навчати визначати лінію розвитку об'єкта.
- **Основна дія:** дітям роздаються картки з зображенням об'єктів ( будинок, квітка, хліб, плаття, шафа і т.п.). Вихователь викладає картку з малюнком, говорячи: «Був – цеглиною, а став...» Дитина докладає свою картку, додаючи: «...будинком».
- **Або:** вихователь виставляє картки з зображенням різних матеріалів (глини, дерева, тканини, скла і т.д.) , діти визначають чим був предмет, зображений на їхньому малюнку і викладають свою картку під відповідним матеріалом.



- 2. «Що було – що буде»

- **Мета:** закріплювати знання дітей про минуле, теперішнє та майбутнє предметів.

- **Основна дія:** дітям роздаються великі картки розділені на три частини. На середню частину діти кладуть малюнки предметів, які вони беруть з коробки чи таці – це зображення предметів у теперішньому часі. У вихователя коробка з картинками цих же предметів у минулому та майбутньому часі. Він бере будь-яку картку, показує її дітям, називає предмет і запитує, у кого з дітей картинка з зображенням предмета в теперішньому часі. Віддає картку тому, хто відгадав. Дитина визначає, в якому часі зображено предмет і кладе картку відповідно праворуч або ліворуч від своєї картинки (можливі варіанти: самовар – чайник – електрочайник, вогнище – газова плита – мікрохвильова піч, самокат – велосипед – мотоцикл і т.п.). Гра закінчується, коли всі картки заповнено.

- *Проводиться з середнього віку.*



### 3. «Паровозик»

- **Мета:** навчати дітей самостійно вибудовувати лінію часу у будь-якого об'єкта живої природи.
- **Основна дія:** вихователь виставляє паровозик з карток: у вагончиках порожні віконечка. Перед дітьми розкладається 5-6 варіантів зображення одного об'єкта живої природи у різні часові періоди. Діти розкладають картки у вагончики, вибудовуючи лінію розвитку запропонованого об'єкта ( яєчко – гусінь - лялечка – метелик, немовля – дошкільник – школяр – юнак – молода людина – дідусь і т.п.).
- *Проводиться з середнього віку.*



- 4. «Раніше – пізніше»

- **Мета:** спонукати дітей самостійно встановлювати причинно-наслідкові зв'язки між життєдіяльністю живого організму та умовами, в яких він знаходиться.
- **Основна дія:** вихователь називає будь-яку ситуацію, діти говорять, що було до цього, або що буде потім.
- *Проводиться з середнього віку.*



# III. Ігри на порівняння систем



## • 1. «Теремок»

• **Мета:** розвивати асоціативність мислення, навчати дітей

порівнювати системи, закріплювати алгоритм системного мислення.

### • **Основна дія:**

• 1-й варіант: діти знаходять, чим схожі системи або об'єкти (за ознаками, за функцією тощо);

• 2-й варіант: діти знаходять та називають відмінності систем чи об'єктів.

• «Господарем» в теремку може бути один певний предмет, який обирається на початку гри і з ним порівнюють решту предметів, які «просяться» до теремка або кожен наступний гість стає «господарем» і з ним порівнюють наступний предмет.

• Наприклад, «господар» теремка – дерев'яна цеглинка зеленого кольору. Дитина вибирає з коробки прямокутну гумку: «Тук-тук, я – гумка. Хто в теремку живе? Пустити мене до себе!» Господар: «Я тебе пущу, якщо ти опишеш себе та скажеш, чим ти на мене схожа». Гумка: «Я зроблена з гуми сірого кольору, прямокутної форми. Я вмю стирати з паперу написане олівцем. Я схожа на тебе за формою: ти - прямокутна і я – прямокутна.» Потім до теремка «приходять» інші предмети, описують себе та знаходять схожість з цеглинкою за будь-якою ознакою (формою, кольором, матеріалом, твердістю - м'якістю, функцією тощо). За другим варіантом кожен наступний предмет приймає до теремка нового гостя, який, в свою чергу теж стає «господарем» і т.д.

• З 4-х років: використовуються предмети;

• З 5-ти років: - можна використовувати малюнки з предметами;

• З 6-ти років: - для порівняння можна брати об'єкти та явища природи (наприклад: річка – дощ – озеро – хмара – сніг - град) та більш складні системи.

- **2. «Хто більше назве?»**

- **Мета:** навчати дітей аналізувати кожне поняття в парі, виділяти суттєві ознаки кожного поняття. Порівнювати суттєві ознаки пари понять, які аналізуються.
- **Основна дія:** дітям пропонується знайти, що спільне у парі предметів або їхніх зображень, які відносяться до однієї класифікаційної групи.
- *Проводиться з середнього віку.*

- **3. «Хто більше?»**

- **Мета:** навчати дітей самостійно порівнювати два об'єкта між собою.
- **Основна дія:** обирається по парі об'єктів з рукотворного, природного або казкового світу. Діти діляться на дві-три команди, яким пропонується назвати якомога більше спільних ознак у кожній парі.
- *Проводиться з середнього віку.*





#### • 4. «Чим ми схожі, а чим відрізняємося?»

- **Мета:** навчати дітей знаходити спільне та відмінне між двома заданими об'єктами. Формувати вміння абстрагувати ознаки предметів при порівнянні.  
**Основна дія:**
- 1-й варіант: перед дітьми виставляються два предмета або їхнє зображення, які явно відносяться до однієї категорії ( олівець – ручка, кішка – собака, кінь – корова). Треба перелічити схожі та відмінні ознаки;
- 2-й варіант: дітям пропонуються об'єкти, в котрих спільне знайти важко. Завдання те саме.
- 3-й варіант: дітям пропонуються об'єкти, у яких відмінності виражені набагато більше, ніж схожість ( свиня – півень, садівник – яблуна ).
- *Проводиться з середнього віку.*

#### • 5.«Чого більше(менше)?»

- **Мета:** навчати дітей знаходити спільне та відмінне між об'єктами. Формувати вміння абстрагувати ознаки предметів при порівнянні.
- **Основна дія:** дітям пропонується розглянути будь-який сюжетний малюнок та назвати, яких предметів більше, а яких менше. Пояснити свій вибір.
- *Проводиться з середнього віку.*

- **6.«Ланцюжок слів»**

- **Мета:** навчати порівнювати ознаки зовсім різних предметів та явищ, спираючись на зоровий образ, на особисті асоціації та уявлення.
- **Основна дія:** вихователь пропонує дітям картку з зображенням або вимовляє слово, яке позначає предмет або явище. Діти по черзі називають предмет або явище, які асоціюються у них : а) з заданим словом; б) з кожним наступним словом. Наприклад, а) зима – сніг – сніговик – сани – лижі – сніжинка – мороз – Новий рік і т.п. або б) квітка – ваза – стіл – скатертина – візерунок – фарби – альбом і т.п.
- *Проводиться з середнього вік*



# IV. Ігри на виявлення ресурсів об'єктів

- 1. «Аукціон»

- **Мета:** навчати дітей виділяти додаткові ресурси предметів.
- **Основна дія:** на аукціон виставляються різноманітні предмети. Діти по черзі називають всі ресурси їхнього використання. Наприклад, ложка: нею їдять суп, борщ, кашу ще нею можна пересипати сіль та цукор, копати пісок в пісочниці, спушувати землю в квіткових горщиках, підпирати квітку в горщику, щоб не падала, поливати кімнатні рослини, малювати на землі, піску, чухати спину, використовувати як різок для взування тощо.
- **Рекомендації:** якщо молодшим дітям достатньо просто перелічити основні та додаткові функції предметів, то старших дошкільнят слід спонукати до описів дій необхідних для виконання нових функцій або технічних змін предмета.
- *Проводиться з середнього віку.*



- **2. «Чим може бути?»**

- **Мета:** продовжувати навчати дітей пристосовувати рукотворний об'єкт для використання не за призначенням та розповідати про це.
- **Основна дія:** вихователь називає предмети, роздає малюнки з їхнім зображенням або самі предмети та пропонує дітям розказати, як і для чого їх використовують і як ще можна використати ці предмети.
- *Проводиться з середнього віку.*

- **3. «Чим можна замінити?»**

- **Мета:** продовжувати навчати дітей виділяти ресурси оточуючих предметів та робити функціональні заміни.
- **Основна дія:** вихователь описує побутову або казкову ситуацію, в котрій потрібно замінити зламаний, загублений або відсутній предмет, або знайти вихід із скрутного становища, в котре попали герої оповіді. Після цього розпочинається гра, коли дітям пропонується придумати вихід з проблемної ситуації. Основний метод гри – мозковий штурм. Приймаються всі без винятку пропозиції. В кінці гри вихователь виділяє найбільш «сильні» дитячі рішення. Можна запропонувати реалізувати або втілити свій варіант в продуктивній діяльності (малюнок, ліплення, казка в малюках тощо).
- *Проводиться із старшими дошкільнятами.*



# V. Ігри на виявлення над- та підсистемних зв'язків

## • 1. «З чого це складається?»

- **Мета:** навчати дітей виділяти складові частини об'єктів природного та рукотворного світу.
- **Основна дія:** вихователь називає або демонструє об'єкт, а діти називають якомога більше складових частин. Наприклад, велосипед: рама, кермо, колеса, педалі, ланцюг, гальма і т.д. Або, птах: тулуб, голова, дзьоб, лапки, хвіст, крила, очі, кігті і т.д.
- *Проводиться в усіх вікових групах.*

## • 2. «Що від чого?»

- **Мета:** навчати дітей виділяти частини об'єктів природного та рукотворного світу.
- **Основна дія:** вихователь демонструє дітям частини від різних предметів, діти називають предмет. Наприклад: колесо – від машинки, паличка – від морозива, кришечка – від пляшки, грифель – від олівця, пелюстка - від квітки.
- *Проводиться в усіх вікових групах.*

- **3. «Частиною чого це є?»**

- **Мета:** навчати дітей виділяти частини об'єктів природного та рукотворного світу.
- **Основна дія:** вихователь називає яку-небудь частину, спільну для групи предметів. Дітям пропонується перерахувати ці предмети. Наприклад: аркуш є частиною альбому, зошита, книги, блокнота, календаря; хвіст є у птаха, звіра, рибки, у повітряного змія, у людини (зачіска), у поїзда.
- *Проводиться в усіх вікових групах.*

- **4. «Де живе?»**

- **Мета:** навчати дітей виявляти різні місця знаходження об'єктів.
- **Основна дія:** вихователь називає предмети оточуючого світу: це можуть бути будь-які предмети чи явища реального чи фантастичного світів (де живе посмішка, сміх, ляльки, вітер, вода). Діти називають середовище, де живуть живі об'єкти та місце знаходження реальних та фантастичних об'єктів.
- *Проводиться в усіх вікових групах.*



# Творчі завдання на формування чуттєвості до протиріч

## • 1.«Знайди протилежне» або «Навпаки»

- **Мета:** вчити дітей знаходити слова – антоніми ( для найменших або на початку засвоєння гри використовуються предмети).
- **Основна дія:** ведучий називає слово – діти знаходять антонімічну пару. Гру можна проводити з м'ячем або іншим предметом, який передають тому, хто буде відповідати.
- З малюками або з початківцями:
  - - вихователь пропонує розкласти на дві групи предмети із кошика або таці за ознаками:
  - великий – маленький;
  - блискучий – тьмянний;
  - м'який – твердий;
  - легкий – важкий;
  - округлий – кутній;
  - гладкий – шорсткий і т.п.
- З 4-х років:
  - вихователь називає слово-ознаку, дитина – протилежне за значенням (кислий – солодкий, великий – маленький, здоровий – хворий, ситий - голодний);
  - пропонується слово – назва, діти – шукають протилежне (день – ніч, зима – літо, жар – холод, верх – низ, день – ніч, стеля - підлога);
  - назвати протилежні дії (зігнути – розігнути, сісти – встати, нахилитися – випрямитися , плакати - сміятися).
- З 5-ти років:
  - дітям пропонуються врізнобіч різні частини мови. Їхнє завдання знайти антонімічну пару;
  - гру проводить хто-небудь із дітей. Вихователь може «зробити помилку», діти повинні виправити його.

# Творчі завдання на формування чуттєвості до протиріч

- З 6-ти років:
- - можна переходити до обговорення об'єктів описаних у художніх творах: вихователь називає твір, діти відшукують та називають героїв з протилежними характеристиками (казка «Колосок»: Півник працьовитий, а мишенята – ледачі; казка «Червона шапочка»: Вовк – хитрий, Червона Шапочка – довірлива).
- Рекомендації:
- Краще підібрати антонімічні пари заздалегідь враховуючи вік та досвід дітей або, взагалі, скласти для роботи словник антонімів на різні частини мови.
- Темп гри доволі швидкий.
- Гра припиняється, якщо діти втомилися.
- Ці ігри можна використовувати:
- як частину іншої гри (коли спійманий, знайдений або «засалений» під час рухливої гри повинен назвати протилежне слово);
- у режимних процесах (денний сон: зараз ляжемо, а потім – встанемо, поспимо – прокинемося; вмивання: вода – рідка, мило - тверде, мило – мокре, а рушник – сухий);
- як частину будь-якого заняття (малювання: вода – мокра, фарби (акварельні) – сухі, вода – рідка, фарби – тверді).



- **2. «Де ховаються протилежності?»**

- **Мета:** вчити знаходити в одному об'єкті протилежні якості (значення ознаки) та пояснювати їхню наявність.
- **Основна дія:** вихователь називає об'єкт, а діти знаходять в ньому протилежності та пояснювати їхню наявність. Або навпаки: називаються протилежності та підбираються об'єкти, в яких вони «ховаються».
- З малюками або з початківцями:
  - перед дітьми розкладається невелика кількість предметів, вихователь пропонує обстежити ці предмети та відшукати в них протилежності: олівець з одного боку гострий, з іншого – тупий, пензлик м'який – твердий, стаканчик з водою в середині – мокрий, зовні – сухий;
  - вихователь називає протилежності, а діти знаходять предмети, де ці протилежності «ховаються».
- З 4-х років:
  - - предмети замінюються на малюнки з зображенням предмета ;
  - - ускладнення завдання з використанням оціночного судження на рівні «добре-погано»: пензлик з одного боку м'який – це добре, тому що зручно малювати фарбою, але це погано, тому що швидко зітреться щетина, ручка у пензлика тверда – це добре, тому що зручно тримати в руці, але погано, тому що можна подряпати себе або сусіда.
- З 5-ти років:
  - діти отримують малюнки з зображенням предмета та самостійно знаходять протилежні значення ознаки та пояснюють їх (лійка мокра всередині, якщо там вода і суха, коли воду давно не набирали; холодна, коли в ній холодна вода і гаряча, якщо довго стояла на сонці; чоботи – великі, якщо вони для дорослого і малі, якщо вони для малюка);
  - вихователь пропонує дітям обговорити задану ознаку, знайти протилежну їй та назвати об'єкти, в яких ці протилежності присутні.
    - Наприклад, називається ознака – колір. Діти називають протилежності ознаки: кольоровий – прозорий, блискучий – матовий, білий – чорний. Та знаходять відповідні об'єкти: земля буває біла (взимку) і чорна, склянка – кольорова і прозора, гудзики бувають блискучі і матові.
- З 6-ти років:
  - - вихователь називає героя казки, а діти пояснюють його суперечливі якості та підтверджують свої судження наведенням відповідних епізодів з казки. Наприклад, Мачуха – доброзичлива по відношенню до своїх доньок, але зла з Попелюшкою; Рак-Неборак – добрий і лагідний, коли втішає Зайчика, але сердитий та войовничий, коли виганяє з хатинки Козу-Дерезу;
  - - на прохання вихователя діти передають по колу предмет або його зображення з умовою, якщо знайдено протилежне значення якої-небудь ознаки. Наприклад, об'єкт – зображення кішки. Перша дитина: «Вона м'яка(хутро) і тверда(зуби, кігті)». Друга дитина: «Вона світла і темна за кольором». Третя дитина: «Вона приносить користь(ловить мишей) та шкоду(псує меблі)» і т.п.

# Творчі завдання для навчання формулювати протиріччя

- 1.«Поясни»
- **Мета:** навчити дітей пояснювати наявність протилежних значень однієї ознаки у об'єкта з точки зору двох різних вимог.
- **Основна дія:**
- З 4-х років:
  - - вихователь пропонує предмет або малюнок предмету, називає протилежності та просить пояснити, коли або в яких випадках це буває. Наприклад: «Відро може бути мокрим та сухим. Поясніть, в яких випадках це буває?» ( відро зверху сухе, а коли налита вода, то зсередини мокре). В цьому віці вихователь активно допомагає дітям запитаннями, а діти відповідають з допомогою дорослого.
- З 5-ти років:
- **Ускладнення гри «Де ховаються протилежності ?»**
- **Мета:** навчати дітей позначати словами частини об'єктів, в яких ховаються протилежності.
- Наприклад: вихователь називає об'єкт (голка). Запитання: «В яких частинах ховаються протилежності?» (вушко – тупе, а кінчик – гострий). Або: « Парасолька. Де ховаються протилежності ?» (Буває закрита і відкрита. Коли закрита – вузька, а розкрита – широка. Буває однокольорова і різнокольорова, біла і чорна і т.п.)
- Ускладнення: треба пояснити, кому і коли потрібна протилежна якість (тільки для рукотворних об'єктів). Наприклад: закрита парасолька, щоб зручно було з нею ходити, їздити в транспорті, відкрита – щоб захищати від дощу.
- З 6-ти років:
  - - більше застосовуються об'єкти з природного світу. Дітям пропонується малюнок з зображенням об'єкта (дерево). Діти самостійно визначають протилежні властивості (стовбур пружний та гнучкий) та пояснюють, коли необхідні ці якості ( стовбур повинен бути пружним, щоб не згинатися під вагою гілок і повинен бути гнучким, щоб сильний вітер не зламав його).

## • 2. «Чому це повинно бути таким та іншим?»

- **Мета:** навчати дітей формулювати фізичні протиріччя.
- **Основна дія:** вихователь обирає об'єкт, до якого можливо висунути претензію (велосипед – великий). Дітям пропонується сформулювати протиріччя, яке викликане даною якістю (велосипед повинен бути великим, тому що на ньому їздять дорослі, і велосипед повинен бути маленьким, тому що на ньому їздять маленькі діти).
- *Проводиться із старшого віку.*



### • 3. Ігри типу «Добре – погано».

- **Мета:** навчати дітей розглядати будь-який об'єкт або явище з позитивної і негативної точки зору.
- **Основна дія:** вихователь називає об'єкт чи явище. Діти знаходять в ньому позитивні і негативні сторони, формулюють протиріччя.
- **Проводиться з середнього віку:** спершу розглядаються предмети з оточення дітей, потім переходять до явищ та подій суспільного життя. (Олівець – це добре, тому що ним можна малювати і писати, але погано, тому що треба часто підстругувати і він може зламатися. Мороз взимку – це добре, тому що сніг не тоне і можна залити каток, але погано, тому що можна замерзнути і треба багато на себе одягати. Новорічні свята – це добре, тому що ставлять ялинку, прикрашають її яскравими іграшками приходить Дід Мороз з подарунками, в садочку веселе свято, але погано, тому що треба довго готуватися, вчити багато пісень і віршів, свята минають швидко і треба розбирати ялинку).



- **4. «Один – добре, багато – погано»**

- **Мета:** навчати дітей пояснювати, коли кількість об'єкта може змінити його якість.
- **Основна дія:** вихователь питає у дітей, хто живе у них вдома. Діти називають (хто – кішку, хто – папугу). Іде обговорення, що доброго та що поганого в цих об'єктах. Більше доброго, тому вони і живуть вдома. Потім вихователь пропонує уявити, що завтра у цієї дитини з'явиться сто кішок вдома. В цьому випадку, виявляється, більше поганого.
- Встановлюється залежність кількості – якості об'єкта від площі, на якій цей об'єкт знаходиться.
- *Проводиться з середнього віку.*
- **Ускладнення:** пропонується гра «Один – погано, багато – добре» (одна кішка на весь світ – це погано).



# Творчі завдання для навчання дітей способам вирішення протиріч

- **1. «Попередня дія»:** виконати певні попереджувальні дії ще до настання кризи. Використовується тоді, коли можливо спрогнозувати розвиток подій. Наприклад: ми знаємо, що настане знов зима, тому треба полагодити піч та купити теплий одяг влітку. В природному світі рослини в насінні та плодах роблять запас поживних речовин, які необхідні для розвитку нової рослини, а тварини, що лягають спати на зиму, наїдають собі запаси жиру.
- Запитання до дітей:
- Що застосовують в будинках для запобігання пожежі (крадіжок)?
- Що треба взяти з собою, щоб не намокнути під дощем? і т.п.
- Вирішення проблем у казках:
- Що потрібно було зробити, щоб Вовк не з'їв Червону шапочку?
- Що потрібно було зробити Козі та козенятам, щоб козенят не з'їв Вовк? і т.п.



- **2. «Навпаки»:** замість прямої дії спробувати протилежну: рухливу частину зробити нерухливою і навпаки, спробувати перевернути або вивернути об'єкт; гнів замінити на милість, функцію замінити анти функцією і т.п. Наприклад: щоб не замерзнути в мороз треба не кутатися, а одягтися легше і більш активно рухатися; щоб зробити шоколадну цукерку з рідкою начинкою треба не заливати її в шоколадну форму, а заморозити у формі і вмочити в рідкий шоколад і т.п.
- Запитання до дітей:
- Ви сваритеся з товаришем, говорите один одному образливі слова. Що робити для припинення сварки?(звернутися до нього з добрими словами).
- Ковзаняру треба тренуватися на ковзанах, а штучного льоду немає?(Тренуватися на роликівих ковзанах).



- **3. «Оберни шкоду на користь»:** в доброму завжди є щось погане і навпаки. Цей прийом дуже складний, але мудрий. Він потребує доброго знання системи, що в ній поганого, та потрібно знайти ресурс, щоб обернути шкоду в користь.
- Цей прийом часто використовується у казках. Наприклад, у казці «Язиката Хвеська»: чоловік дуже вдало використав балакучість своєї жінки. У казці Лесі Українки «Біда навчить»: Горобчик через поневіряння навчився розуму. У казці «Лисичка-суддя»: Лисичка вдало використала жадібність кошенят та наїлась сиру.





- **4. «Знайди вихід»**

- **Мета:** вчити дітей обирати спосіб вирішення протиріч.
- **Основна дія:** вихователь пропонує вирішити проблемну ситуацію, котру бере з художньої літератури (казки різних народів, оповідання про природу і т.п.). Діти обговорюють способи вирішення протиріч на основі запропонованих вихователем варіантів та обирають найбільш вдалий, мотивуючи свій вибір.
- *Проводиться з середнього віку.*

- **5. «Навчаємося у казки»**

- **Мета:** вчити формулювати протиріччя, вирішувати їх, співвідносити з запропонованими прийомами.
- **Основна дія:** вихователь читає або розповідає частину казки або оповідання, де є проблемна ситуація. Діти при сумісному обговоренні формулюють протиріччя та знаходять його рішення. Потім твір дочитується до кінця. Діти аналізують рішення, яке запропоноване автором, визначають прийоми, за допомогою яких було вирішене протиріччя у казці або оповіданні.
- *Проводиться з середнього віку.*



- **6. «Розв'яжи проблему»**

- **Мета:** вчити дітей самостійно розв'язувати протиріччя.
- **Основна дія:** вихователь пропонує казку, діти вибирають з неї проблемну ситуацію, формулюють протиріччя та пропонують варіанти його вирішення.
- *Проводиться із старшого віку.*

- **7. «Зроби заміну»**

- **Мета:** навчати бачити та вирішувати суперечливі ситуації, які виникають в повсякденному житті, використовуючи прийом заміни.
- **Основна дія:** в повсякденному житті вихователь пропонує дітям виконати завдання, не маючи для цього інструмента або матеріала, використовуючи прийом заміни. Наприклад, полити квітник, коли немає ні поливалки, ні відра, ні шлангу; зламалася ніжка у стільця, а у вас немає ні інструментів, ні нової ніжки і т.п.
- *Проводиться із старшого віку.*

