



# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



## ГРАММАТИКА ФАНТАЗИИ

Книги талантливого итальянского писателя **Джанни Родари (1920-1980)** по праву вошли в золотой фонд мировой детской литературы, которую сегодня невозможно представить без его веселых, озорных стихотворений и сдобренных острой социальной направленностью сказочных повестей.

Родари - автор следующих сказочных повестей : «Приключения Чиполлино», «Путешествие Голубой стрелы», «Джельсомино в стране лжецов», «Сказки по телефону», «Торт в небе».

В 1970 году Родари удостоен Золотой медали Х.К. Андерсена.





# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



## ГРАММАТИКА ФАНТАЗИИ

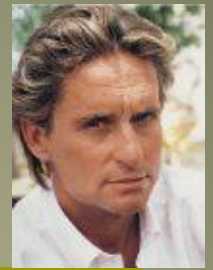
Но самое главное Д. Родари создал методы по развитию творческого воображения и долгие годы ездил по всей стране и проводил обучения учителей. Мы рассмотрим только некоторые из этих методов, так называемую фантастическую математику:

- Фантастическое сложение;
- Фантастическое вычитание
- Фантастическое замещение





# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



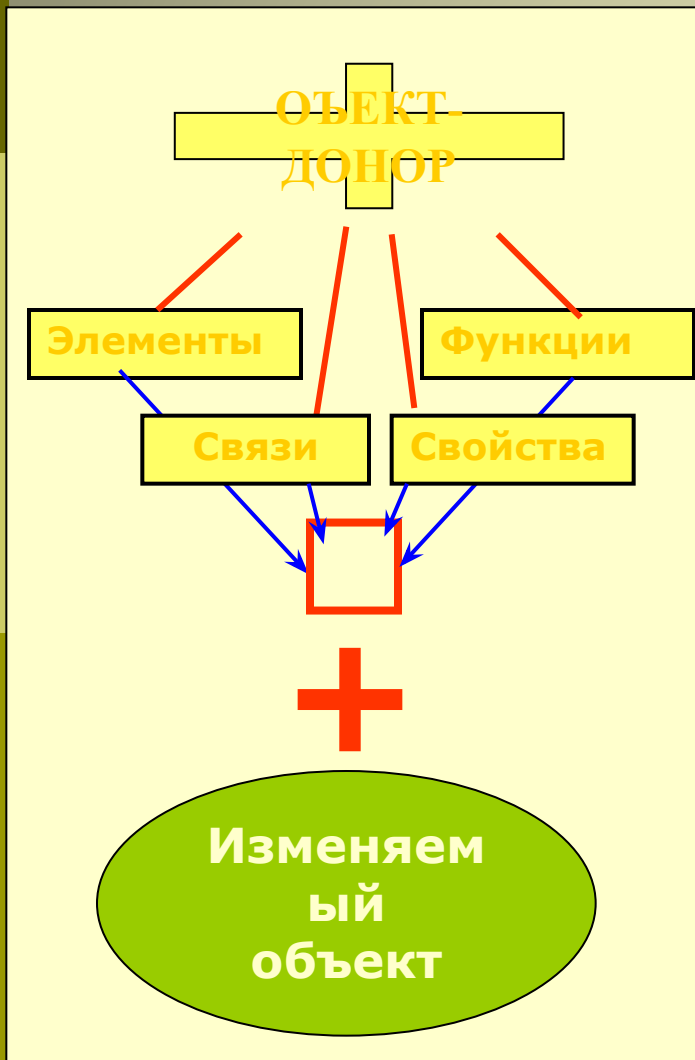
## ГРАММАТИКА ФАНТАЗИИ ФАНТАСТИЧЕСКОЕ СЛОЖЕНИЕ

**Суть:** Добавить к объекту новый элемент, связь, функцию, свойство, которые мы можем «взять» от другого объекта выбранного случайным образом

**Примечание:** В качестве случайного объекта может выступать и **изменяемый объект**



# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



## ГРАММАТИКА ФАНТАЗИИ ФАНТАСТИЧЕСКОЕ СЛОЖЕНИЕ

### Алгоритм:

1. Выбрать объект , который необходимо изменить придать ему новые фантастические свойства;
2. Выбрать объект от которого мы будем брать (донор);
3. Перенести на изменяемый объект от донора элемент, связь, функцию или свойство, которого у него нет;
4. Изменить функционирование самого объекта и/или окружающую среду так, чтобы полученный объект был жизнеспособен или востребован





## РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



### ГРАММАТИКА ФАНТАЗИИ ФАНТАСТИЧЕСКОЕ СЛОЖЕНИЕ

Пример:

**Задание:** Изменить объект  
«ЗМЕЯ»

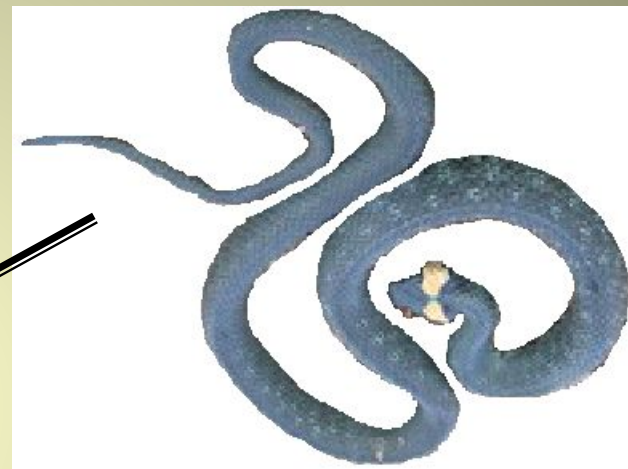
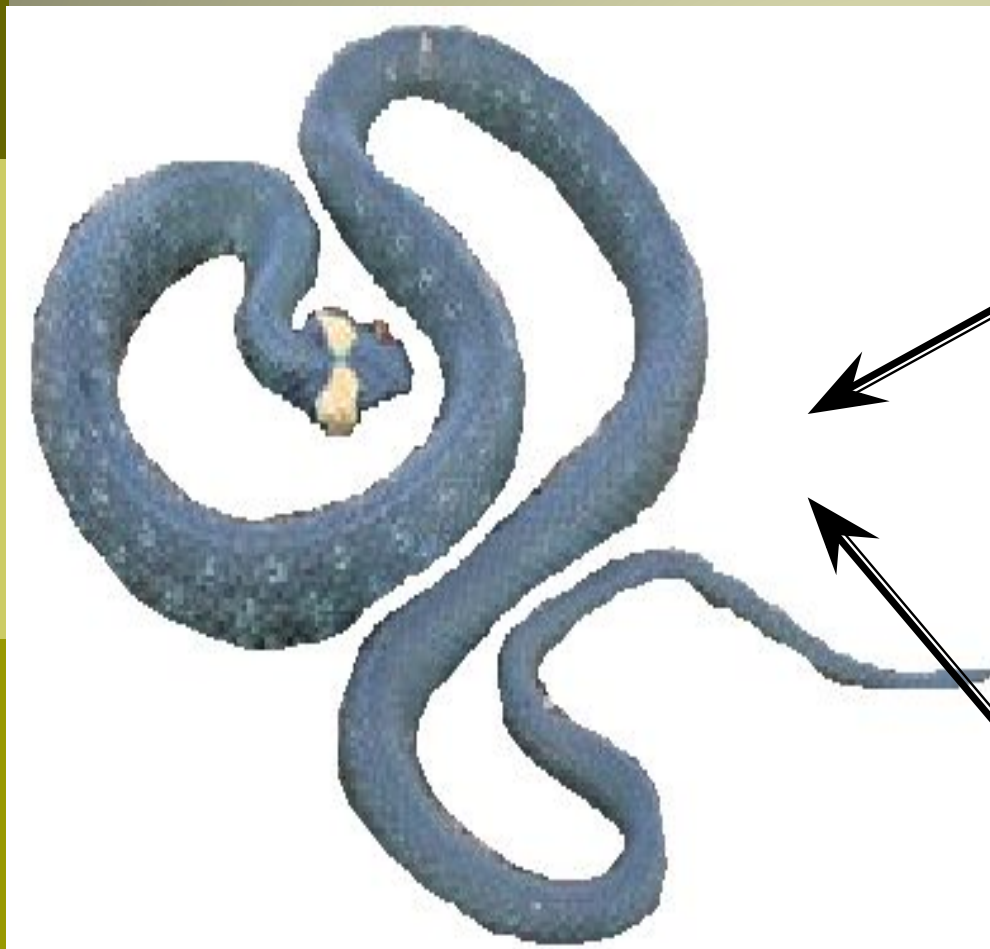
Таким образом, чтобы  
получился новый  
фантастический объект.

**Объект донор:** Змея и Птица.

**Перенесем на объект  
элементы и функцию.**



# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



Изменяемый объект

Объекты - доноры





# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ

## Объект – донор ЗМЕЯ



Переносим  
голову  
удваивая ее



**ХВОСТ**



**Туловище**



**Голова**

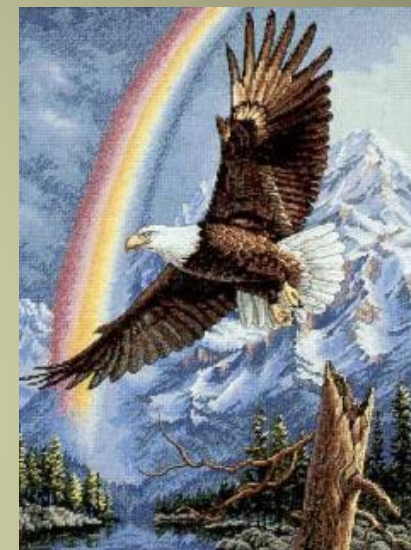


# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ

Объект – донор ПТИЦА



Функция -  
**ЛЕТАТЬ**



Переносим:  
крылья,  
ноги и  
функцию  
летать



**ХВОСТ**



**Ноги**



**Крылья**

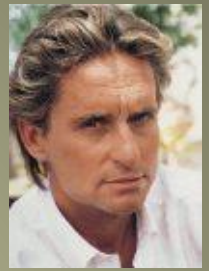


**Туловище**

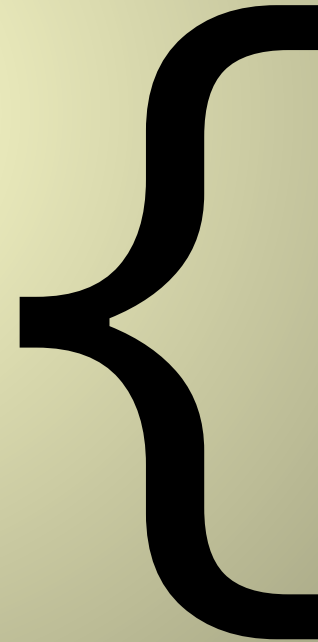




# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ

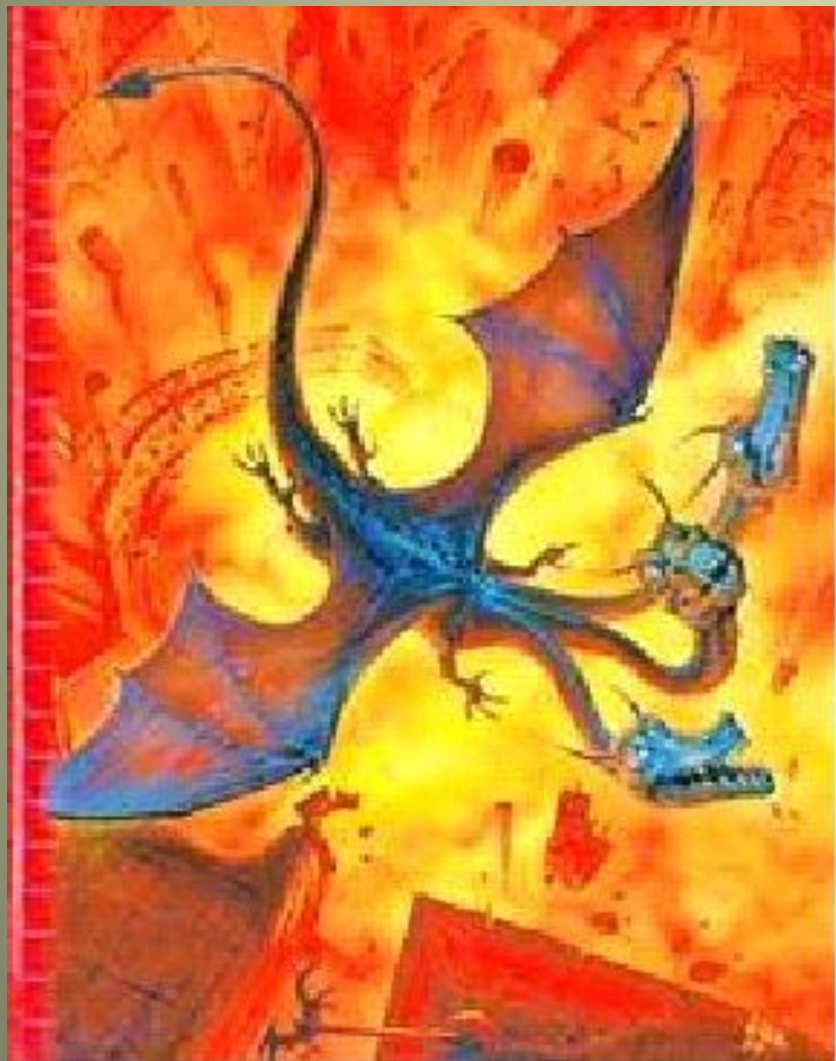


+





# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ







# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



## ГРАММАТИКА ФАНТАЗИИ ФАНТАСТИЧЕСКОЕ ВЫЧИТАНИЕ

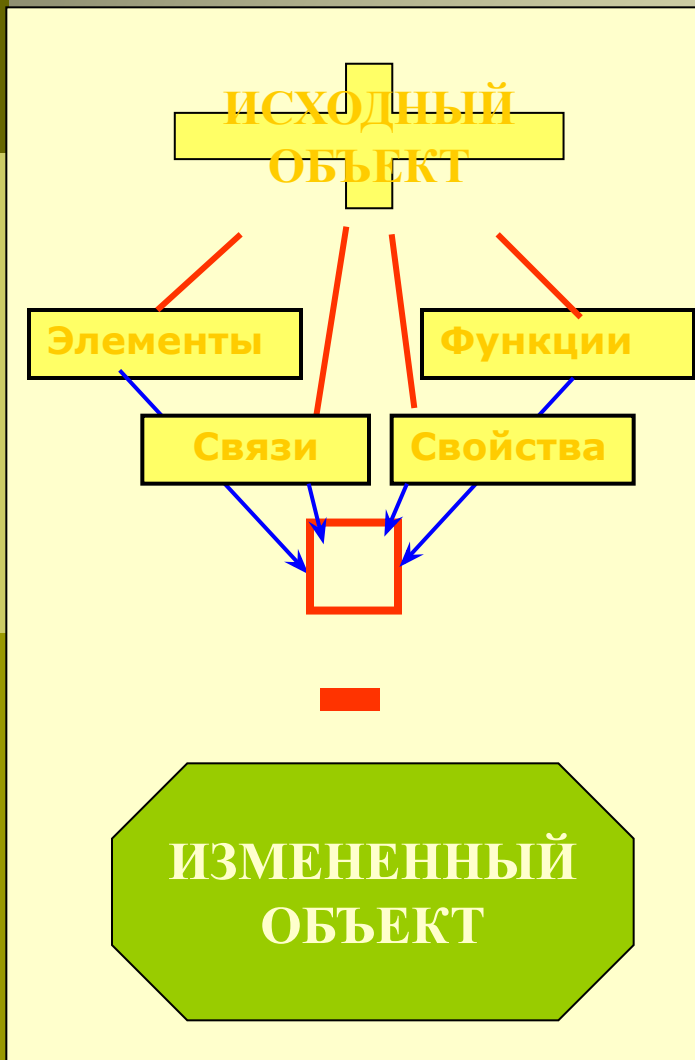
**Суть:** ВЫЧЕСТЬ из объекта какой-либо элемент, связь, функцию или свойство.

**Примечание:** Объект должен оставаться при этом функционирующим, т.е. продолжать выполнять все действия, которые зависят от «вычтенного» элемента





# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



## ГРАММАТИКА ФАНТАЗИИ ФАНТАСТИЧЕСКОЕ ВЫЧИТАНИЕ

### Алгоритм:

1. Выбрать объект , который необходимо изменить придать ему новые фантастические свойства;
2. Определить его состав по элементам, связям, функциям и свойствам;
3. Удалить (вычесть) из объекта одну или несколько составляющих частей;
4. Изменить функционирование самого объекта и/или окружающую среду так, чтобы полученный объект был жизнеспособен или востребован



# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



## ПРИМЕРЫ (без разбора)





# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



## ГРАММАТИКА ФАНТАЗИИ ФАНТАСТИЧЕСКОЕ ЗАМЕЩЕНИЕ

**Суть:** ВЫЧЕСТЬ из объекта какую-либо часть (элемент, связь, функцию или свойство) и заместить её соответственно элементом, связью, функцией или свойством из объекта-донора

.

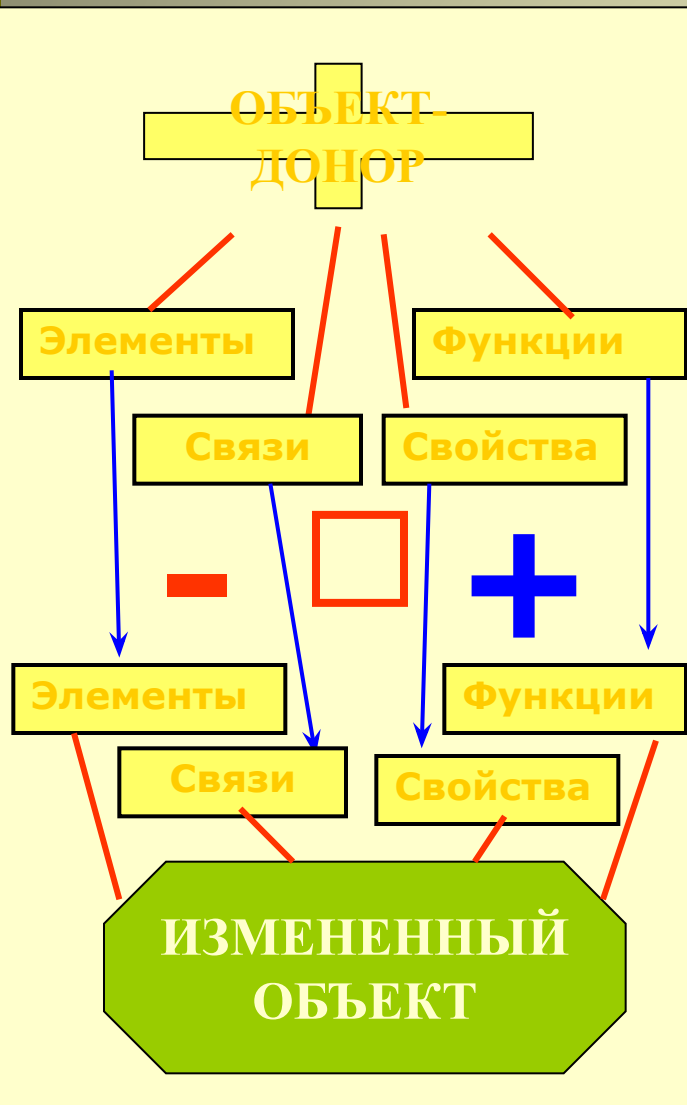
**Примечание:** Объект должен оставаться при этом функционирующим, т.е. продолжать выполнять все действия, которые зависят от «вычтенного» элемента







# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



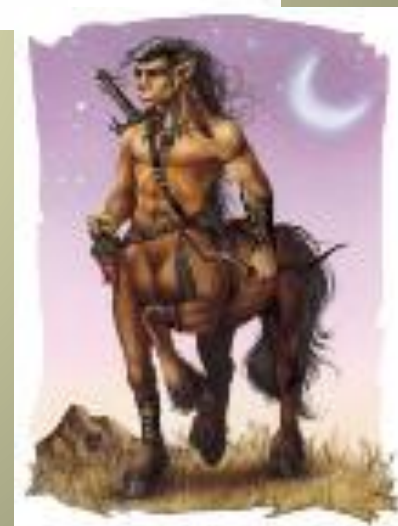
## ГРАММАТИКА ФАНТАЗИИ ФАНТАСТИЧЕСКОЕ ЗАМЕЩЕНИЕ

### Алгоритм:

1. Выбрать объект , который необходимо изменить придать ему новые фантастические свойства;
2. Определить его состав по элементам, связям, функциям и свойствам;
3. Удалить (**вычесть**) из объекта одну или несколько составляющих частей;
4. Выбрать случайным образом объект-донор и определить его элементы, связи, функции и свойства;
5. **ЗАМЕСИТИТЬ** (сложить) удаленную часть изменяемого объекта соответствующей частью из объекта-донора. Доработать систему

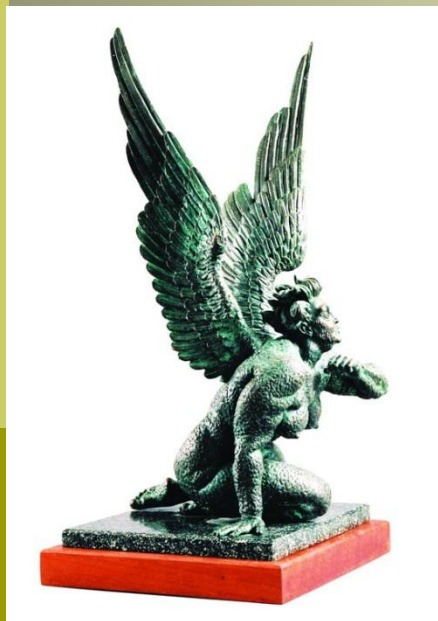


# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ





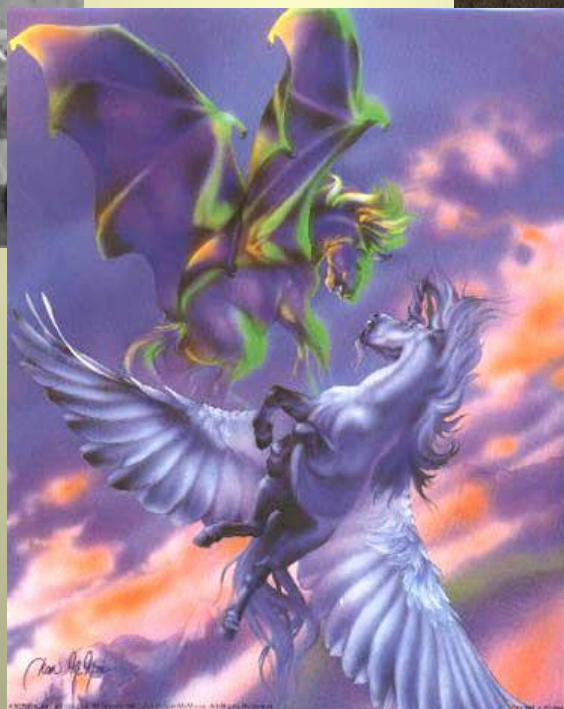
# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ







# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ







# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ



ВОРОНОЙ

DRAGONFLY





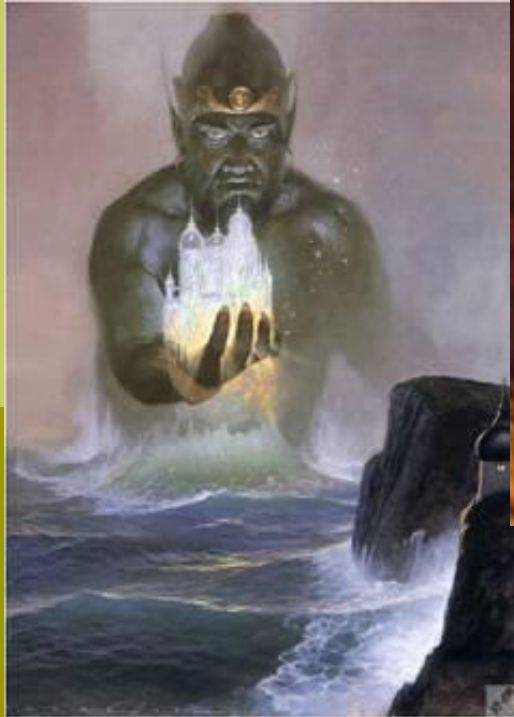
# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ







# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ





# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ







# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ







# РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ

