

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ГОРОДА НИЖНЕВАРТОВСКА ДЕТСКИЙ САД №40 «ЗОЛОТАЯ РЫБКА»

КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ НА ТЕМУ:

Типовые приемы фантазирования (ТПФ).

Выступление: воспитателя высшей квалификационной категории
Михайлиной Л.В.

ТИПОВОЕ ФАНТАЗИРОВАНИЕ

Этот метод хорошо использовать при обучении детей творческому рассказыванию. Придумывать, фантазировать можно не вслепую, а с использованием конкретных приемов

- Сразу ребенку сложно сочинить свои сказки, придумывать начало или фантастические истории. Нужна предварительная работа:
- - Познакомить со сказкой в рамках возраста, причем лучше не читая, а рассказывая
- - Развивать диалогическую речь, т.е. умение отвечать на вопросы взрослых по содержанию сказки. Причем необходимо чередования вопросов констатации и поиска, что будет помогать ребенку думать, делать свои первые выводы относительно морали добра и зла.

МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ.

- 1. Составление сказок совместно с помощью взрослых, с опорой на иллюстрации, картинки, т. е. сочинять по предметной модели.
- 2. Метод Д.Родари «А, что потом?» предложить знакомый текст сказки, но необходимо изменить конец.
- 3. «Совместное решение проблемного вопроса к сказке» Задавать и решать вопросы нужно к сказкам хорошо знакомым.

- 4. « Изменение ситуации в знакомых сказках».
- 5. « Придумывание кратких историй» /истории про камешки, носовой платок.../ .
- 6. Обучение дошкольников составлению сказки по предметно – схематической модели.
- 7. «Сказка про самого себя»
- 8. Перевертывание сказки. Это воспитывает юмор, лукавство, понимание иронии.
- 9. « Сказка, но по - новому» За основу берется старая сказка, но предлагают детям наделить героев новыми качествами.

- 10. «Сказка – калька» Это такие условия, при которых главные герои остаются, но попадают в совершенно другие обстоятельства.
- 11. Составление сказочных историй, отталкиваясь, например от одного слова «Привет»

ТИПОВЫЕ ПРИЁМЫ ФАНТАЗИРОВАНИЯ (ТПФ).

- - Чтобы у ребёнка развить фантазию вводят в помощь шесть волшебников. Цель волшебников – изменить свойства объекта. Приёмы волшебства: увеличение-уменьшение, деление-объединение, преобразование признаков времени, оживление-окаменение, специализация-универсализация, наоборот.

ПРИЁМЫ ФАНТАЗИРОВАНИЯ

«СДЕЛАТЬ
НАОБОРОТ»

«УВЕЛИЧЕНИЕ-
УМЕНЬШЕНИЕ»

«УНИВЕРСАЛИЗАЦИЯ»

«ДРОБЛЕНИЕ»

«ОБЪЕДИНЕНИЕ»

«ВНЕСЕНИЕ»

«КОПИРОВАНИЕ
ИЛИ
СТИЛИЗАЦИЯ»

«ВЫНЕСЕНИЕ»

«ИЗМЕНЕНИЕ
ЗАКОНОВ
ПРИРОДЫ»

«ОЖИВЛЕНИЕ»

«СДЕЛАТЬ НАОБОРОТ»)

- **Некоторые задания (игры):**
- Два джигита соревнуются,- чей конь последним придёт к финишу. Но дело не идёт, оба стоят на месте. Они обращаются за советом к мудрецу... После этого они поскакали во весь опор. Что мудрец посоветовал джигитам?
- наоборот (добрый Волк и злая Красная Шапочка);

- Можно рекомендовать любую форму подвижной игры. Например, использование посредника (мяч, этикетка, игрушка) для передачи эстафеты от одного ребёнка к другому. Тот, у кого находится посредник, должен быстро назвать антоним для слова, названного взрослым.
- Зарядка «Наоборот»: педагог (родитель) предлагает сделать то или иное движение, а дети должны сделать наоборот (Присесть — привстать, повернуться направо — повернуться налево и т.д.).

«УВЕЛИЧЕНИЕ-УМЕНЬШЕНИЕ»

- **Некоторые задания (игры):**
- Что бывает сначала большим, а потом маленьким?
Ответ: помидор, свеча, мороженое, воздушный шарик.
- А что бывает сначала маленьким, а потом большим?
Ответ: человек, растения, животные, снежный ком.
- Какими вы хотели бы стать, большими или маленькими, чтобы:
 - — достать до Луны;
 - — покататься на кошке;
 - — сдвинуть звёзды и т. д.
- - выросла репка маленькая-премаленькая.
Продолжи сказку

«УНИВЕРСАЛИЗАЦИЯ»

- **Некоторые задания (игры):**

- Обучаемым раздаются рисунки, сделанные по принципу Роршаха (кляксы-отпечатки) или двойственные изображения. Необходимо детям как можно больше найти в картинках различные впечатления: «Что бы это значило? На что ещё похоже? Что напоминает ещё?».

Пример стихотворения-эпиграфа:

На свете всё на всё похоже:

Змея на ремешок похожа.

Луна на круглый глаз огромный.

Журавль на тощий кран подъёмный.

Кот полосатый на пижаму,

Я — на тебя, а ты — на маму.

Каждому участнику раздаются рисунки-объекты, например, лисицы, зайцы, цветы. Педагог предлагает из этих изображений сконструировать на столе (полу, ковре, зеркале) новый образ, например, колобка (облака, солнца, дерева).

- замедление - ускорение времени: нарисуй себя через много лет, нарисуй своего будущего ребенка или какой была твоя мама в детстве

«ОБЪЕДИНЕНИЕ»

- Фукс и капитан Врунгель после кораблекрушения попали на Гавайские острова. Было жарко, и они развесили одежду посушиться, а сами заснули. Проснулись — одежды нет! Только у Врунгеля осталась фуражка, которую он никогда не снимал, а в ней немного денег. Решили они с островов на самолёте лететь. Только вот беда, денег мало. Всего и есть на один билет, на самолёт и на один костюм. Что делать морякам? Лететь надо вдвоём, а голым никого на борт не пустят.

- Каждому игроку педагог выдаёт карточки с изображением машины, дерева, мяча, куклы, гриба, гитары, рыбы, пера, зайца, зонта, крокодила, паутины, часов, звезды, шара, самолёта, радио, дома, девочки и т. д. Потом просит участников объединяться по определённым признакам в определённых местах:

- — Кто живой;
- — Кто издаёт звуки;
- — Выше стола;
- — Сам передвигается;
- — Не живой;
- — Молчит;
- — Не двигается сам;
- — Ниже стола;
- — Живёт в воде;
- — Живёт в воздухе;
- — Живёт в городе;
- — Съедобный.

Игра позволяет увидеть ПФ «Объединение» в действии, обучает умению классифицировать.

«ДРОБЛЕНИЕ»

• Некоторые задания (игры):

• Педагог может предложить задание детям: изобразить части слов. Слова типа:

— кар-низ,	— па-роль,
— кар-тина,	— до-клад,
— пат-руль,	— до-нос,
— папа-зол,	— вой-на,
— сто-рож,	— фа-соль,
— тюль-пан,	— семь-я,
— вор-он,	— Я-пони-я и т. д.,

Коллективно-творческое дело следует организовывать в зависимости от количества участников игры. Например, 1-й игрок рисует первую часть слова, 2-ой — вторую часть слова, 3-й — всё слово. Остальные отгадывают.

Затем можно игроков объединять в команды с теми же правилами.

«ВНЕСЕНИЕ»

- **Некоторые задания (игры):**

- Дядя Фёдор выписал себе с завода трактор. Вначале все были рады, трактор оказался маленьким, удобным и симпатичным. Но скоро начались неприятности. Трактор нужно было заправлять не бензином, а продуктами. Молока в хозяйстве было достаточно, заправляли трактор регулярно, но тому всё было мало. Только выедут в деревню, трактор сразу учует, где блины пекут или борщ варят,- остановится и стоит, пока не покормишь.

Дядя Фёдор возмущался:

— Так и будем возле каждого дома останавливаться?! И у столовых тоже. Это не трактор, а бегемот какой-то! Как же сделать, чтобы трактор ездил куда нужно не останавливаясь?

«ВЫНЕСЕНИЕ»

- **Некоторые задания (игры):**

- Поймал боярин бедного воришку, который у него на поле морковку таскал. Решил казнить. Взмолился бедняга:
— Не вели казнить, боярин, богатым подарком откуплюсь!
Согласился боярин, дал день сроку, а чтобы воришка не сбежал — приставил к нему двух солдат. Что воришке делать?
Нет у него ни денег, ни драгоценностей. Поэтому-то и польстился он на боярское добро. Решил воришка подарить такое, чем нельзя воспользоваться, а отказаться жалко. Что же можно подарить боярину?

«ОЖИВЛЕНИЕ»

- Игра «Живой цвет». Педагог (родитель) предлагает одному из участников покинуть комнату. Остальным ребятам ведущий показывает объект какого-либо цвета, например, зелёного. Команда приглашает вышедшего игрока, которому по очереди с помощью жестов и мимики, телодвижения изображает загаданный цвет. Отгадавший должен предложить решение — назвать цвет. Если не отгадал, то идёт опять за дверь, чтобы вновь отгадывать и т.д.
- Буратино - живое дерево; Снегурочка - живой снег; Колобок - живое тесто и т.д.). Дети сами могут выбрать объект, а затем оживить его, придумать название.

«ИЗМЕНЕНИЕ ЗАКОНОВ ПРИРОДЫ»

- **Некоторые задания (игры):**
- Молодой человек хотел сделать девушке подарок. Он купил в комиссионном магазине битую вазу за мизерную цену. Решил уронить свёрток с вазой в момент вручения подарка. Так и сделал: когда она открыла дверь,- он уронил вазу... Девушка стала собирать осколки и вдруг... дала ему пощёчину. Что произошло?

«КОПИРОВАНИЕ ИЛИ СТИЛИЗАЦИЯ»

- Жил-был художник. Как-то раз нарисовал он прекрасный портрет красивой девушки. Картину повесил на выставке. Все женщины, которые видели этот портрет, все захотели такой же, но только свой. Художник получил много заказов. Только вот беда! Дамы не хотели быть похожими на себя.
Все хотели, чтобы на портретах волосы у них были длинные, глаза большие, а губы яркие. Что делать художнику? Каждый портрет рисовать долго, но ведь дамы все желают выглядеть одинаково.

«ИЗМЕНЕНИЕ ЦВЕТА»

Некоторые задания (игры):

- Каждый участник получает заготовку (контур) фантастических животных, деревьев, насекомых, рыб и т. д., затем педагог предлагает ввести цвет и придумать нестандартные названия им, рассказать о местах обитания, питании, пользе и др.

ТРУДНАЯ ЗАДАЧА МУРАВЬЯ

- Тащил муравей домой нужное брёвнышко (честно говоря, это был кусочек коры). Устал. Видит — лужица блестит. Напился и думает: как же домой водички принести? Можно водичку в какой-нибудь лепесток набрать, но брёвнышко выкидывать жалко... И на помощь никого не позовёшь: муравейник-то далеко.
- Подсказка: А ведь можно и водичку принести, и брёвнышко сохранить.
- Потряскин: Что-то мне вспомнилась задача про то, как дети Змею Горынычу живую воду принесли.

В КНИГЕ «ОТ ТРЕХ ДО СЕМИ» 1996Г. Л.Б.ФЕСЮКОКА.

- Раздел: « **Воспитание интереса к художественной литературе** » / сказка но по - новому/.

Сразу ребенку сложно сочинить свои сказки, придумывать начало или фантастические истории.

Нужна предварительная работа:

- Познакомить со сказкой в рамках возраста, причем лучше не читая, а рассказывая

- Развивать диалогическую речь, т.е. умение отвечать на вопросы взрослых по содержанию сказки.

Причем необходимо чередования вопросов констатации и поиска, что будет помогать ребенку думать, делать свои первые выводы относительно морали добра и зла.

• **Методы и приемы.**

- 1. Составление сказок совместно с помощью взрослых, с опорой на иллюстрации, картинки, т.е сочинять по предметной модели.
- 2. Метод Д.Родари « А, что потом?» предложить знакомый текст сказки, но необходимо изменить конец.
- 3. «Совместное решение проблемного вопроса к сказке» Задавать и решать вопросы нужно к сказкам хорошо знакомым.
- 4. « Изменение ситуации в знакомых сказках».
- 5. « Придумывание кратких историй» /истории про камешки, носовой платок.../ .
- 6. Обучение дошкольников составлению сказки по предметно – схематической модели.
- 7. «Сказка про самого себя»
- 8. Перевертывание сказки. Это воспитывает юмор, лукавство, понимание иронии.
- 9. « Сказка, но по - новому» За основу берется старая сказка, но предлагают детям наделять героев новыми качествами.
- 10. «Сказка – калька» Это такие условия, при которых главные герои остаются, но попадают в совершенно другие обстоятельства.
- 11. Составление сказочных историй, отталкиваясь, например от одного слова «Привет»

Некоторые задания (игры):



**ЧТО БЫВАЕТ СНАЧАЛА БОЛЬШИМ, А ПОТОМ
МАЛЕНЬКИМ?**

ОТВЕТ: СВЕЧА, МОРОЖЕНОЕ, ВОЗДУШНЫЙ ШАРИК.

**А ЧТО БЫВАЕТ СНАЧАЛА МАЛЕНЬКИМ, А ПОТОМ
БОЛЬШИМ?**

**ОТВЕТ: ЧЕЛОВЕК, РАСТЕНИЯ, ЖИВОТНЫЕ,
СНЕЖНЫЙ КОМ.**

**КАКИМИ ВЫ ХОТЕЛИ БЫ СТАТЬ, БОЛЬШИМИ ИЛИ
МАЛЕНЬКИМИ, ЧТОБЫ:**

- ДОСТАТЬ ДО ЛУНЫ;**
- ПОКАТАТЬСЯ НА КОШКЕ;**
- СДВИНУТЬ ЗВЁЗДЫ И Т. Д.**

Для лучшего понимания детьми фантастических преобразований названия приемов дают в виде имен Волшебников. Например: Пришел Волшебник Увеличения (или Уменьшения) и изменил размер объекта, его цвет. («Ты попал в Царство Деда Мороза», «Дед Тепла – каким ты его представляешь?») в занятии «Зимушка – хрустальная»; «Зеленый шар на столе, портрет нашей Земли». - Что было бы, если бы не было воды на планете Земля? Как улучшить жизнь на Земле? «Дни и сутки» - Что было бы, если бы весь год была ночь? Такие занятия проводятся, как поиск истины и сути, подведение ребенка к проблеме и совместного поиска ее разрешения.

- Этот метод хорошо использовать при обучении детей творческому рассказыванию. Придумывать, фантазировать можно не вслепую, а с использованием конкретных приемов

Спасибо за внимание!
Творческих ВАМ
успехов!