



**ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИВАЮЩЕГО ОБУЧЕНИЯ,  
ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В РАБОТЕ ПЕДАГОГА-  
ПСИХОЛОГА ДОО ДЛЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО  
РАЗВИТИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ (ИЗ ОПЫТА  
РАБОТЫ)**



**Автор: Е.Н. Кривошеева,  
педагог-психолог  
МБДОУ № 6 «Рябинка»**





**Основой любого полноценного мыслительного процесса, направленного на понимание усваиваемого материала и творческое его преобразование, является наличие трех универсальных составляющих:**

- **высокий уровень сформированности элементарных мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение, выделение существенного и др.)**
- **высокий уровень активности мышления, проявляющийся в продуцировании большого количества различных гипотез, в установке на множественность вариантов решения, в свободе выдвижения нестандартных идей и в гибкости перехода от одной из них к другой**
- **высокий уровень организованности и целенаправленности мышления, проявляющийся в четкой ориентации на выделение существенного в явлениях, в использовании обобщенных схем анализа, в осознании собственных способов мышления и в контроле за ними.**

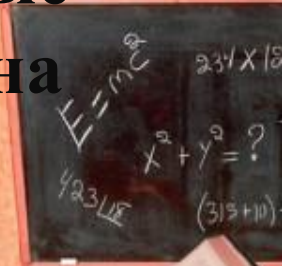






## Задача педагога - психолога

Стимулировать мыслительную активность детей, вовлекать в игру тех, кто предпочитает отмалчиваться, последовательно проводить мысль о том, что в предлагаемых заданиях не существует одного решения, что правильными могут оказаться разные решения, иногда совсем не похожие друг на друга



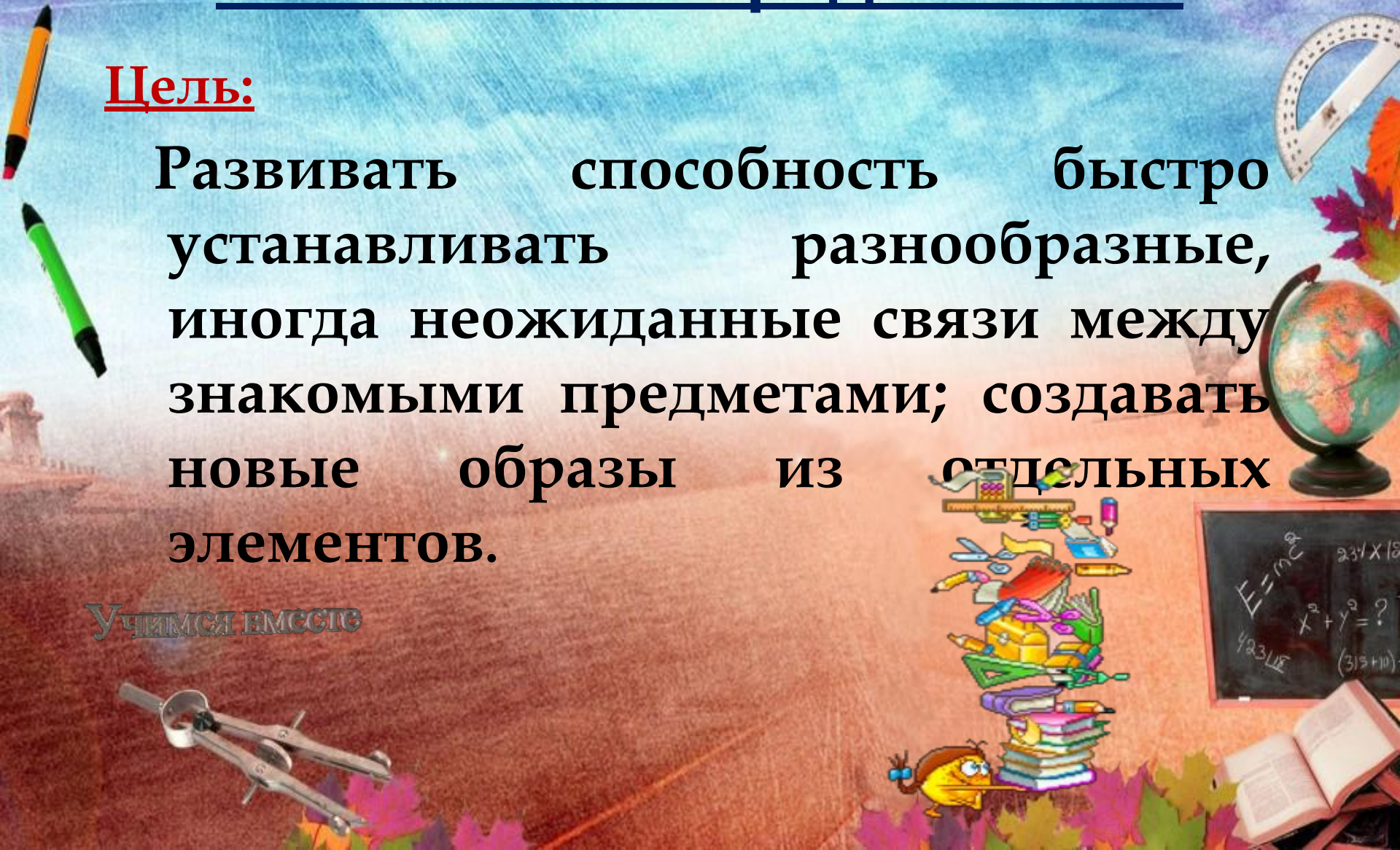


# «Составление предложений»

## Цель:

Развивать способность быстро устанавливать разнообразные, иногда неожиданные связи между знакомыми предметами; создавать новые образы из отдельных элементов.

Учимся вместе





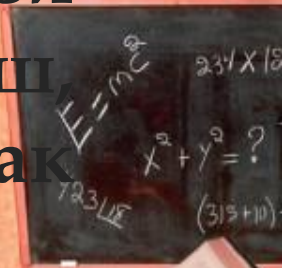
# Игровое задание

Составить как можно больше предложений, обязательно использовав названные педагогом три слова, не связанные друг с другом по смыслу (например, озеро, карандаш, медведь). Падеж слов можно менять, в предложениях могут использоваться и другие слова.





- Ответы могут быть стандартными («Медведь утопил в озере карандаш»);
- Сложными, с выходом за пределы 1 ситуации, обозначенной тремя словами, и с введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»);
- Творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш стоял возле озера, которое ревело, как медведь»).







# КОРОВА АЭРОДРОМ СОЛНЦЕ





# Метод фокальных объектов

## Цель:

- требуется совместить несовместимое; продуцирование большого количества различных гипотез;
- установка на множественность вариантов решения







# Игровое задание

В столбце слева приводятся имена существительные, предметы, а справа - прилагательные, обозначающие свойства

Автобус

Барaban

Бетон

Веревка

Газета

Ароматный

Беспрерывный

Воздушный

Жидкий

Изменчивый







- Возьмем первое слово "автобус" и будем соединять его с каждым словом второго столбца.
- Ароматный автобус - в его салоне запах ландыша, хвои.
- Бесперывный автобус - длинный - предлинный.
- Воздушный автобус - аэробус.
- Жидкий автобус - его салон с жидкостью, а в ней в специальной капсуле - люди, при лобовом столкновении машин пассажиры даже не ощутят удара.
- Изменчивый автобус - в зависимости обстановки может менять свои размеры, цвет, мощность.







Барабан

Бетон

Веревка

Газета

Ароматный

Бесперывный

Воздушный

Жидкий

Изменчивый







# «Поиск общего»

## Цель:

формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков.







# Игровое задание

Назвать как можно больше общих признаков двух предметов, указанных педагогом-психологом (например, тарелка и лодка).

- Ответы могут быть стандартными («Это вещи, сделанные человеком»; «Они имеют глубину»);

- необычными, позволяющими увидеть знакомые предметы в новом свете.







# СТОЛ и ЗАБОР







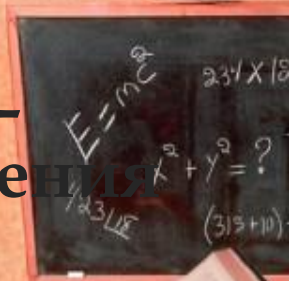
# «Мозговой штурм»

Метод "мозгового штурма" еще называют "мозговой атакой", имея в виду атаку на задачи.

На первый взгляд, метод предельно прост, так как содержит всего четыре шага:

1. Постановку задачи.
2. Выдвижение идей.
3. Обсуждение идей.
4. Принятие решения.

Это коллективный метод решения задач, поэтому срабатывает системный эффект - увеличивается сила решений от объединения усилий многих людей (эффект "коллективного" ума) и возможности развивать идеи друг друга.







# «Буриме»

Означает стихотворение, обычно, шуточного характера, на заранее заданные рифмы, которые нельзя ни переставлять, ни изменять и которые должны быть связаны осмысленным текстом.

Например: «тишина – весна»

*«... Все умолкло. Тишина.*

*Где же ты, скажи, весна?»*





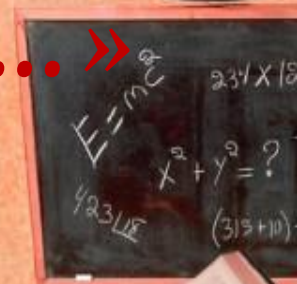


»



*« ... Нарисовали краски,  
Детям прекрасные  
сказки ... »*

*« ... Купила мама краски,  
Ну, прямо, как из сказки ... »*







# «Лимерик»

Это английский вариант организованной и узаконенной нелепицы.

Например:

- *«... Жил да был старик болотный,*
- *Вздорный дед и тягомотный,*  
*На колоде он сидел,*  
*Лягушонку песни пел*  
*Въедливый старик болотный...»*







По данной схеме придумайте свои  
лимерики:

- первая строчка - выбор героя,
- вторая - указание на его черту характера, проявившуюся в действии,
- третья и четвертая - само действие,
- пятая - выбор конечного эпитета, пародирующего содержание образа







*«... Жил на свете крокодил  
Жадным был и очень злым  
Он на дереве сидел  
Мух и комаров всех съел  
Потому что был один,  
злой и вредный крокодил...»*

