

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
города Иркутска детский сад № 58**

УТВЕРЖДЕНА  
Приказом от 01.09.2015г. № 43/5

# **ПРОГРАММА «Я - волшебник!»**

**Программа дополнительного образования детей  
старшего дошкольного возраста  
по развитию воображения  
с использованием элементов ТРИЗ**



**Составитель:  
старший воспитатель  
Павлова Е.В.**

**Иркутск, 2015**



**Развитие  
уверенной  
подачи себя**

**Развитие  
изобретательства  
и придумывание  
новых образов**

**Развитие  
сильной  
личности  
ребенка**

**Подготовка  
к школе**

**Самостоятель  
ное решение  
своих  
маленьких  
проблем**

**Развитие  
системного  
мышления,  
разрешения  
противоречий**

**ЗАЧЕМ ОНА НУЖНА?**



Программа «Я – волшебник!» направлена на психическое, интеллектуальное, эмоциональное и сенсомоторное развитие детей старшего дошкольного возраста. Основной задачей

программы является развитие, формирование продуктивного воображения.

## ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ «Я - ВОЛШЕБНИК!»

Активизация и развитие всех высших психических функций (внимание, память, воображение пространственные отношения)



Развитие эмоциональной сферы

Воздействие на сенсомоторном уровне (действия, ощущения)



Конструктивные навыки

С КЕМ

МОЖЕТ ЗАНИМАТЬСЯ

**РЕБЕНОК?**



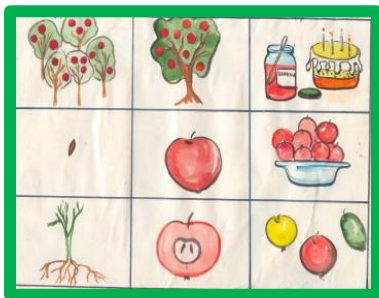
**ВОСПИТАТЕЛИ**

**РОДИТЕЛИ**

**САМИ ДЕТИ**

**КАК ПО НЕЙ ЗАНИМАТЬСЯ?**

## Волшебные Экранчики



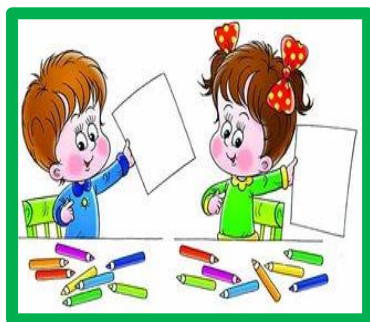
**36 основных занятий  
с волшебными экранчиками  
(предмет – его прошлое,  
настоящее, будущее)**

## Дополнительные задания



**Упражнения, игры, волшебные  
превращения, дорисовывание  
предметов до узнаваемого образа,  
придумывание нового**

## Занятия дома



**Работа с бросовым и природным  
материалом (нитки, семена  
растений, бусинки, листики,  
опустевшие баночки, корзинки,  
контейнеры из под киндер -  
сюрпризов и т.п.)**

## Время занятия



**30 - 40 минут**

**КАКИМ СТАНЕТ ВАШ**



# РЕБЁНОК ПОСЛЕ ЗАНЯТИЙ ПО ПРОГРАММЕ «Я – ВОЛШЕБНИК!»



- ✓ Сможет концентрироваться в любых условиях,
- ✓ Станет внимательным и наблюдательным,
- ✓ Сможет находить неординарные решения,
- ✓ Создавать новые образы,
- ✓ Научится быстро решать проблемы, справляться с непредвиденными обстоятельствами.



# **ОСНОВНЫЕ АСПЕКТЫ, СПОСОБСТВУЮЩИЕ РАЗВИТИЮ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ**

## **ЧТО СПОСОБСТВУЕТ**

**Ситуации  
незавершённости  
Поощрение множества  
вопросов  
Стимулирование  
самостоятельного  
мышления  
Путешествия  
  
Позитивное внимание к  
ребёнку**

## **ЧТО ПРЕПЯТСТВУЕТ**

**Неодобрение  
воображения  
Жёсткие стереотипы  
  
Разделение игры и  
обучения  
  
Преклонение перед  
авторитетами  
Штампы в мышлении**

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Вопрос о развитии творческого воображения у детей дошкольного возраста актуален, так как к первому классу у детей воображение должно быть уже достаточно сформировано и ребенок должен уметь ориентироваться в ситуациях, в которых происходят различные преобразования предметов, образов, знаков, и быть готовым к предвосхищению возможных изменений.

Воображение - это важнейшая сторона нашей жизни. Воображение часто называют фантазией. Представьте на минуту, что человек не обладал бы фантазией. Мы лишились бы почти всех научных открытий и произведений искусства. Дети не услышали бы сказок и не смогли бы играть во многие игры. А как они смогли бы усваивать школьную программу без воображения? Проще сказать - лишите человека фантазии и прогресс остановится! Значит воображение, фантазия являются высшей и необходимейшей способностью человека. Вместе с тем именно эта способность нуждается в особой заботе в плане развития. А развивается она особенно интенсивно в возрасте от 5 до 15 лет. И если в этот период воображение специально не развивать, в последующем наступает быстрое снижение активности этой функции. Вместе с уменьшением способности фантазировать у человека обедняется личность, снижаются возможности творческого мышления, гаснет интерес к искусству и науке.

Воображение характеризуется активностью, действенностью. Основная его задача - представление ожидаемого результата до его осуществления. С помощью воображения у нас формируется образ никогда не существовавшего или не существующего в данный момент объекта, ситуации, условий. Воображение, фантазия должны способствовать лучшему познанию окружающего мира, самораскрытию и самосовершенствованию личности, а не перерасти в пассивную мечтательность. Никакая творческая деятельность невозможна без фантазии, воображения.

Воображение может быть воссоздающим (создание образа предмета по его описанию) и творческим (создание новых образов, требующих отбора материалов, в соответствии с замыслом).

Дошкольник в силу своей возрастной специфики – искатель. Его внимание всегда направлено на то, что ему интересно. А интерес сопровождается положительными эмоциями. Поэтому стремление к повышению качества подготовки детей к школе привело к созданию увлекательных для малышей средств и форм обучения. Мы, педагоги, стараемся использовать среди современных инноваций в дошкольном образовании именно те методики и технологии, которые не только результативны, но и увлекательны. Этим и объясняется возросший интерес к ТРИЗ- технологии в дошкольной дидактике. Используя в своей работе с детьми элементы ТРИЗ, я стараюсь реализовывать главное кредо тризовцев: "Каждый ребенок изначально талантлив и даже гениален, но его надо научить ориентироваться в современном мире, чтобы при минимуме затрат достичь максимального эффекта" (Г.С. Альтшуллер).



Поэтому основной задачей я ставлю не сообщение новых знаний, а обучение способам самостоятельного добывания информации, что возможно и через поисковую деятельность, и через организованное коллективное рассуждение, и через игры и тренинги. Работая с детьми по технологии ТРИЗ, самое главное – вызвать у детей интерес к занятию, пробудить мотив к творческой деятельности.

Придумать сюжет непросто для ребенка, поэтому многие сюжеты нам подсказывают сказки, мультфильмы и пр. Важно, чтобы они были близки и понятны детям, пробуждали в них творческую активность, воспитывали положительные качества личности и помогали сориентироваться в мире информации. Например, мы часто играем с ребятами в путешествия:

- путешествия по разным сказкам: «Дюймовочка», «Колобок», «Теремок», «Три поросенка»;
- путешествия на сказочном транспорте: на воздушном шаре, на ковре-самолете, сапоги – скороходы;
- путешествия в сказочный лес, где дети могут превратиться в лесных зверят и повстречаться с лесными жителями.

Главный итог этих путешествий – попасть в страну знаний и понять, что знания - это и есть главное богатство. Стараюсь заострить внимание детей на нравственной стороне, в совместной беседе выяснить, кто прав, кто виноват, что такое хорошо и что такое плохо. Разъяснить смысл каждого события, спрашивая детей, как они его понимают.

Для развития у детей творческого мышления и воображения в своей программе использую различные приемы и методы среди которых: мозговой штурм, эмпатия, морфологический анализ, метод фокальных объектов.

Очень интересен на занятиях метод мозгового штурма. Он необходим тогда, когда обсуждается ситуация, из которой, на первый взгляд, нет реального выхода. Например, мы с ребятами решали такие проблемы:

- Как спасти колобка от лисы.
- Как выгнать лису из зайкиной избушки.
- На чем рисовать, если нет бумаги.

Благодаря мозговому штурму дети поняли что из любой, казалось бы, безвыходной ситуации всегда можно найти выход. Таким образом у них формируются основы рационального мышления.

Одним из методов, позволяющих решить проблему творческого сочинительства, является метод каталога. Его цель - составить сказку из слов, выбранных наугад. Для этого беру любую книгу и задаю вопросы, на основе которых и будет строиться сюжет, а ответ дети ищут в книге, произвольно указывая место в тексте. Предлагаемый ход сказки:

- Жил - был...
- И был он какой...
- Умел делать что...
- Делал он это потому, что...и т. д.

Дети очень любят составленные таким образом сказки, так как сюжеты получаются интересными, благодаря неожиданным характеристикам и сравнениям.

Альтернативой метода каталога является метод фокальных объектов. Этот метод помогает детям в снятии психологической инерции. Цель его - установить ассоциативные связи с различными, случайными объектами. Суть метода заключается в следующем: предлагаю детям назвать три любых объекта. Затем ребята называют как можно больше выбранных свойств предметов. Далее выбираем объект, который будем модифицировать, и поочередно приписываем ему выбранные свойства, а дети объясняют, как это выглядит и когда это бывает. Предметы получаются необычные и интересные, поэтому предлагаю детям зарисовать то, что у них получилось.

Очень любят дети играть в игру «Данетка». Этот метод помогает детям находить существенный признак в предмете, слушать и слышать ответы других, точно формулировать свои мысли, т.к. для того чтобы угадать, какой предмет находится у ведущего, можно на поставленный детьми вопрос отвечать только «да» или «нет».

Говоря о методах ТРИЗ - технологии, нельзя не сказать о методе морфологического анализа. Суть его заключается в переборе вариантов соединения определенных характеристик при создании нового образа.

Решить эту задачу мне помогает игра «Чудесные вещи», разработанная Л. Е. Белоусовой., по условиям которой дети самостоятельно придумывают необычную посуду, удивительные автомобили, чудесных животных и т. д. Это хорошо развивает не только речевое творчество и креативность маленького человека, но и способствует его психологическому раскрепощению, устраняет боязнь неправильного высказывания, вырабатывает смелость в фантазии.

Это далеко не все методы и приемы технологии ТРИЗ. Но даже на описанных мной методах видно, насколько они интересны, необычны и помогают развить у ребенка речь, творческое мышление и воображение. Я заметила, что дети становятся более общительными, не боятся высказать свое мнение, применяют полученные знания в повседневной жизни. Дети вместе со мной учатся нестандартно мыслить, создают собственные творения, развивают свою фантазию.

Дети, играя в ТРИЗ, видят мир во всем его многообразии. ТРИЗ учит находить позитивные решения возникающих проблем, что очень пригодится ребенку и в школе, и во взрослой жизни. Не надо плакать и огорчаться, если тебе достался кислый лимон, – сделай из него лимонад. И может быть, тогда в мире станет на одного несчастного человека меньше и на одного счастливого больше. Решая различные проблемы вместе с детьми, мы приближаемся к миру более гармоничному и совершенному.

**Цель:** Развитие продуктивного воображения, умение создавать новые образы, предвосхищать будущее события, предвидеть результаты своих действий.

**Задачи:** Развитие уверенной подачи себя.

Развитие изобретательства и придумывание новых образов.

Развитие сильной личности ребенка.

Самостоятельное решение своих маленьких проблем.

Развитие системного мышления, разрешения противоречий.

Развитие творческой личности, художественного воображения, желания творить; Подготовка воспитанников к школьному обучению.

Предлагаемый материал можно органично включить в образовательный процесс, в виде пятиминуток на занятии, как материал входного контроля на выявление уровня развития воображения или организацию студийных занятий, рекомендовать родителям в качестве методического пособия для занятий с детьми дома.

Кроме того, все описанные приемы могут использоваться в игровой деятельности детей, в организации их досуга, что создает особый эмоциональный настрой, способствующий развитию познавательных, творческих способностей.

## **ПРИЛОЖЕНИЕ**

### **Творческие задания**

Предлагаемые ниже творческие задания можно предлагать детям в самых разнообразных учебных ситуациях. Это может быть обычное занятие по изобразительному творчеству или развитию речи в детском саду либо в школе раннего развития, их можно включать в конкурсные задания на праздниках, КВН, викторинах, соревнованиях, можно сделать частью ролевой игры (проверка космонавтов перед полетом).

Чем младше дети, тем меньше нужно ориентироваться на вербальные (словесные) задания и больше – на графические (рисование). Таких заданий великое множество, их можно придумывать и самим, вот примерные образцы.

**Задание 1.** Нарисуй свой портрет так, чтобы из рисунка можно было понять, что ты любишь, что тебе нравится, а что – нет.

**Задание 2.** Перед тобой 6 прямоугольников. Подумай, на что они похожи. Дорисуй так, чтобы было видно, что это такое. Назови каждый рисунок.

**Задание 3.** Дорисуй 6 кружков, 6 треугольников.

**Задание 4.** Покажи и расскажи нам про свою любимую игрушку. Что нужно в ней переделать, чтобы она стала смешной? Страшной? Непонятной? Новой? Старой?

**Задание 5.** Посмотри на эту картинку, на ней нарисована красивая бабочка. Представь, что это ты, ты тоже бабочка. Где бы ты тогда жил? Что ел? Кто были бы твои родители? Расскажи про свою жизнь.

**Задание 6.** Придумай и изобрази на листе красивую и необычную улицу, которую ты хотел бы видеть в своем городе.

**Задание 7.** Посмотри на эти кляксы. На кого они похожи.

**Задание 8.** Как ты думаешь, что может поведать о своей жизни старый чайник? Придумай и расскажи. Если хочешь, нарисуй рисунки об этом.

**Задание 9.** Перед тобой две сказки, у которых нет окончания. Придумай для одной сказки веселый конец, а к другой такой, которому все удивятся.

**Задание 10.** Нарисуй и расскажи, что может произойти, если внезапно исчезнет солнце.

**Задание 11.** Придумай как можно больше способов, где в лесу от дождя может спрятаться божья коровка.

**Задание 12.** Что может случиться, если все дети станут взрослыми, а все взрослые – детьми?

**Задание 13.** Что может случиться, если все люди не смогут разговаривать? Как в этом случае они будут общаться?

**Задание 14.** Расскажи и нарисуй, как изменилась бы сказка «Красная шапочка», если бы волк был добрым.

**Задание 15.** В сказке «Золушка» тыква превращается в карету. Как ты думаешь, во что еще можно превратить тыкву. На что она похожа?

**Задание 16.** Что может произойти в городе, в котором сильной бурей будут перепутаны и перевешаны все вывески? Нарисуй этот город.

**Задание 17.** Соедини рассыпанные точки, чтобы получился какой-то узор или какой-предмет.

**Задание 18.** Придумай как можно больше слов на одну букву.

**Задание 19.** Перед тобой пары слов. Найди для каждой пары третье слово, которое могло бы их объединить. *Например:* хлеб – белый – заяц.  
*Пары слов:* иголка – сковорода; мяч – арбуз; стекло – шелк.

**Задание 20.** Какие профессии ты знаешь? Как ты думаешь, какие профессии выбрали бы сказочные герои, если бы жили в наши дни -

### ***Охотник до сказок***

Жили-были себе старик со старухой, и был старик большой охотник до всяких сказок и рассказней.

Приходит зимою к старику солдат и просится переночевать.

- Пожалуйста, служба, ночуй, - говорит старик, – только с уговором: всю ночь мне рассказывай. Ты человек бывалый, много видел, много знаешь.

Солдат согласился.

Поужинали старик с солдатом, и легли оба на полати рядышком, а старуха села на лавку и стала при лучине прясть.

Долго рассказывал солдат старику про свое житье-бытье, где был и что видел. Рассказывал до полуночи, а потом помолчал немного и спрашивает старика:

- А что, хозяин, знаешь ли, кто с тобой на полатях лежит?
- Как кто? – спрашивает хозяин. – Вестимо, солдат.
- Ан нет, не солдат, а волк.

Поглядел мужик на солдата, и точно – волк. Испугался солдат, а волк ему и говорит:

- Да ты, хозяин не бойся, погляди на себя, ведь и ты медведь.
- Оглянулся на себя мужик, - и точно, стал он медведем...

*К.Д. Ушинский*

### ***Царь и рубашка***

Один царь был болен и сказал:

- Половину царства отдам тому, кто меня вылечит.

Тогда собрались все мудрецы и стали судить, как царя вылечить. Никто не знал. Один только мудрец сказал, что царя можно вылечить. Он сказал:

- Если найти счастливого человека, снять с него рубашку и надеть на царя, - царь выздоровеет.

Царь и послал искать по своему царству счастливого человека; но послы царя долго ездили по всему царству и не могли найти счастливого человека. Не было ни одного такого, чтобы был всем доволен. Кто богат, да хворает; кто здоров, да беден; кто здоров и богат, да жена не хороша; а у кого дети не хороши – все на что-нибудь да жалуются.

Один раз едет царский сын поздним вечером мимо избушки, и слышно ему – кто-то говорит:

- Вот, слава богу, наработался, наелся и спать лягу; чего мне еще нужно?

Царский сын обрадовался, велел снять с этого человека рубашку, а ему дать за это денег, сколько он захочет, а рубашку отнести к царю.

Посланные пришли к счастливому человеку и хотели снять с него рубашку, но...

*Л.Н.Толстой*

### **Тест «Обобщение понятий»**

Ниже мы предлагаем вашему вниманию широко распространенный в психологии тест на мыслительные процессы, ассоциации и обобщения. Данный вариант рассчитан на старших дошкольников.

В процессе творчества человеку часто приходится обобщать ряд фактов для выявления общей идеи. В связи с этим развитие мыслительной функции обобщения необходимо для развития творческих возможностей воображения и мышления. Для выполнения тестового задания предложите ребенку следующую инструкцию: «В каждой строчке написано пять слов, из которых четыре можно объединить в одну группу и дать ей название, а одно слово к этой группе не относиться. Его нужно найти и исключить».

#### **Материал для работы.**

1. Стол, стул, кровать, пол, шкаф.
2. Молоко, сливки, сало, сметана, сыр.
3. Ботинки, сапоги, шнурки, валенки, тапочки.
4. Молоток, клещи, пила, гвоздь, топор.
5. Сладкий, горячий, горький, кислый, соленый.
6. Береза, сосна, дерево, дуб, ель.
7. Самолет, телега, человек, корабль, велосипед.
8. Василий, Федор, Семен, Иванов, Петр.
9. Сантиметр, метр, килограмм, километр, миллиметр.
10. Токарь, учитель, врач, книга, космонавт.
11. Глубокий, высокий, светлый, низкий, мелкий.



12. Дом, мечта, машина, корова, дерево.
13. Скоро, быстро, постепенно, торопливо, поспешно.
14. Неудача, волнение, поражение, провал, крах.
15. Ненавидеть, презирать, негодовать, возмущаться, понимать.
16. Успех, неудача, удача, выигрыш, спокойствие.
17. Смелый, храбрый, решительный, злой, отважный.
18. Футбол, волейбол, хоккей, плавание, баскетбол.
19. Грабеж, кража, землетрясение, поджог, нападение.
20. карандаш, ручка, рейсфедер, фломастер, чернила.

**Шкала для оценки полученных ответов:**

- Ребенок правильно и самостоятельно называет родовое понятие для выделения «лишнего» слова; объединения в одну группу - 5 баллов.
- Ребенок называет родовое понятие неправильно, но потом сам исправляет ошибку: для обозначения «лишнего» слова; для обозначения слов, объединенных в одну группу – 4 балла.
- Ребенок самостоятельно дает описательную характеристику родового понятия для обозначения: «лишнего» слова; объединяемых в одну группу слов – 2, 5 балла.
- Ребенок дает описательную характеристику родового понятия с помощью для обозначения: «лишнего» слова; объединяемых в одну группу слов – 1 балл.
- Ребенок не может определить родовое понятие и не умеет использовать помощь для обозначения: «лишнего» слова; объединяемых в одну группу слов.

Словесный вариант методики рассчитан на подростков с 11 и старше. Для более маленьких детей используется рисуночный вариант методики. Оценка идет по аналогичной схеме.

Если ребенок не может выполнить предлагаемые задания, то это говорит о необходимости проведения с ним специальных занятий на развитие мыслительного обобщения, ассоциаций, творческого воображения.

Если ребенок объединяет слова (предметы) не по родовым, а по ситуативным критериям (то есть придумывает ситуацию, в которой как-то участвуют все предметы), то это показатель конкретного мышления, неумения строить обобщение по существенным признакам.

**Ключ:**

1. Пол 2. Сало 3. Шнурки 4. Гвоздь 5. Горячий 6. Дерево 7. Человек 8. Иванов 9. Килограмм 10. Книга 11. Светлый 12. Мечта 13. Постепенно 14. Волнение 15. Понимать 16. Спокойствие 17. Злой 18. Плаванье 19. Землетрясение 20. Чернила.

### **Картиночный вариант:**

1. Лодка 2. Ножницы 3. Монета. 4. Солнце 5. Очки 6. Кровать 7. Книга 8. Кошка 9. Шуба 10. Пальто 11. Штопор 12. Нога 13. Бочка 14. Пчела.

### **Игровой тест «Три слова»**

Ниже предлагается тест-игра для оценки воссоздающего и творческого воображения. Кроме того, тест диагностирует общий словарный запас, логическое мышление, общее развитие.

Предложите ребенку три слова и попросите его как можно скорее написать (или запишет взрослый) наибольшее число осмысленных фраз, так, чтобы в них входили все три слова, а вместе они составляли бы связной рассказ.

#### **Слова для работы:**

ДВОРЕЦ БАБУШКА КЛОУН  
РАЗБОЙНИК ЗЕРКАЛО ЩЕНОК  
ТОРТ ОЗЕРО КРОВАТЬ

Чем больше фраз предложит ребенок, тем в большей степени развито у него воображение. Для диагностических целей используется следующий прием обработки.

Каждое предложение оценивается по пятибалльной системе в соответствии с предлагаемыми критериями.

#### **Ключ:**

5 баллов – остроумная, оригинальная фраза.

4 балла – правильное, логическое сочетание слов, но не в каждой фразе используются все три слова.

3 балла – банальная фраза.

2 балла – два слова имеют логическую связь, третье – нет.

1 балл – бессмысленное сочетание слов.

Пример выполнения данного теста: “Бабушка и клоун живут во дворце. Дворец красивый. Клоун смешит бабушку”. – 4 балла.

“Клоун и бабушка во дворце. Бабушка и клоун во дворце. Во дворце бабушка, клоун”. – 3 балла.

“Бабушку рассмешил клоун, а за рекой дворец”. – 2 балла.

Весь приведенный материал получен от детей 8-летнего возраста.

### **Как развита фантазия у вашего ребенка.**

Ответьте на вопросы и подсчитайте баллы. В скобках после вопроса указаны баллы: первый – за ответ «да», второй – за ответ «нет»)

1. Увлекается ли ваш ребенок рисованием? (2, 1)
2. Часто ли он грустит? (1, 2)
3. Когда он рассказывает какой-нибудь подлинный случай, прибегает ли к вымышленным подробностям для украшения? (1, 0)
4. Проявляет ли он инициативу в учебе? (2, 1)
5. Размашистый ли у него почерк? (1, 0)
6. Спорит ли он с вами по поводу одежды, опираясь на собственный вкус? (2,1)
7. Когда ему скучно, рисует ли он одни и те же фигурки “от скуки” (0, 1)
8. Любит ли он импровизировать под музыку танцы и стихи? (1, 0)
9. Он пишет длинные сочинения по литературе? (2, 1)
10. Ему снятся необыкновенные сны? (1, 0)
11. Он легко ориентируется в обстановке, знакомой только по описанию? (1, 0)
12. Плачет ли он под впечатлением просмотренного фильма или прочитанной книги? (1, 0)

*Посчитайте полученные очки. Если ваш ребенок набрал:*

**14-16 очков:** У него буйная фантазия. Если ее умело направлять, то жизнь ребенка станет гораздо богаче и принесет много радости и ему, и окружающим его людям.

**9-12 очков:** Фантазия ребенка не из самых слабых, однако нуждается в тренировке и доразвитии.

**5-8 очков:** Скорее всего, ваш ребенок реалист, он не витает в облаках. В определенной степени это обедняет его жизнь в данном возрасте. Вы можете ему помочь, грамотно стимулируя развитие его фантазии.

## **Тесты – упражнения на развитие творческого воображения**

### **Как развита фантазия у вашего ребенка**

Ответьте на вопросы и подсчитайте баллы. В скобках после вопроса указаны баллы: первый - за ответ «да», второй - за ответ «нет»)

1. Увлекается ли ваш ребенок рисованием? (2, 1)
2. Часто ли он грустит? (1, 2)
3. Когда он рассказывает какой-нибудь подлинный случай, прибегает ли к вымышленным подробностям для украшения? (1, 0)
4. Проявляет ли он инициативу в учебе? (2, 1)
5. Размашистый ли у него почерк? (1, 0)
6. Спорит ли он с вами по поводу одежды, опираясь на собственный вкус? (2,1)
7. Когда ему скучно, рисует ли он одни и те же фигурки "от скуки" (0, 1)
8. Любит ли он импровизировать под музыку танцы и стихи? (1, 0)
9. Он пишет длинные сочинения по литературе? (2, 1)
10. Ему снятся необыкновенные сны? (1, 0)
11. Он легко ориентируется в обстановке, знакомой только по описанию? (1, 0)
12. Плачет ли он под впечатлением просмотренного фильма или прочитанной книги? (1, 0)

**Посчитайте полученные очки.** Если ваш ребенок набрал:

**14-16 очков:** У него буйная фантазия. Если ее умело направлять, то жизнь ребенка станет гораздо богаче и принесет много радости и ему, и окружающим его людям.

**9-12 очков:** Фантазия ребенка не из самых слабых, однако, нуждается в тренировке и до развитии.

**5-8 очков:** Скорее всего, ваш ребенок реалист, он не витает в облаках. В определенной степени это обедняет его жизнь в данном возрасте. Вы можете ему помочь, грамотно стимулируя развитие его фантазии.

### **Тест «Определение уровня воображения»**

#### **Инструкция:**

Вам предлагается 12 вопросов теста. На них надо отвечать либо "да", либо "нет". Первая цифра в скобках (количество баллов) означает положительный ответ, вторая - отрицательный.

1. Интересуетесь ли вы живописью? (2, 1).
2. Часто ли вы скучаете? (1, 2).
3. Рассказывая какую-либо историю, любите ли вы украсить ее красочной деталью, добавленной от себя? (1, 0).
4. Инициативны ли вы на работе, в школе? (2, 1).
5. "Широко" ли вы пишете, много ли занимаете место на бумаге? (1,0).

6. Руководствуетесь ли вы в выборе одежды законами моды или собственным вкусом? (2, 1).
7. Любите ли вы рисовать во время собраний или лекций на листе бумаги одни и те же фигурки? (0, 1).
8. Слушая музыку, представляете ли вы какие-либо образы, связанные с ней? (1,0).
9. Любите ли вы писать длинные письма? (2, 1).
10. Видите ли вы иногда цветные сны? (1, 0).
11. Любите ли вы мысленно бывать в тех снах, которые знаете лишь по рассказам? (1, 0).
12. Часто ли вы плачете, расстраиваетесь в кино? (1, 0).

Итак, подсчитайте очки.

**14-17 очков:** у вас богатое воображение. Если вы сумеете применить его в жизни, то добьетесь больших творческих успехов.

**9-13 очков:** среднее воображение. Такое воображение встречается у очень многих людей. От вас и только от вас зависит, сумеете ли вы развить его.

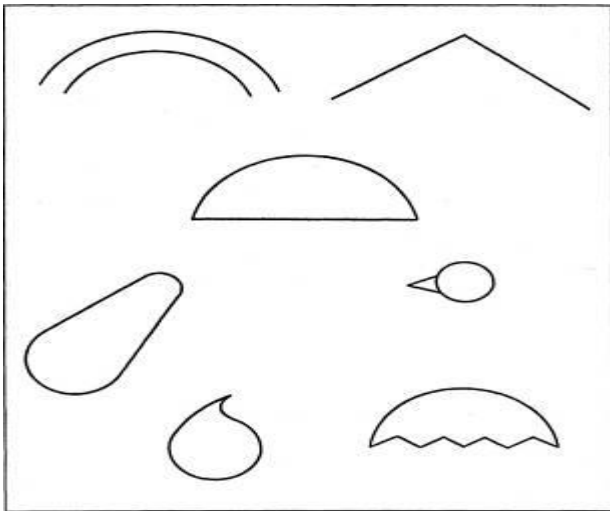
**5-8 очков:** вы реалист в полном смысле этого слова. В облаках не витаете. Однако немного фантазии еще никому не вредило. Поэтому задумайтесь о себе.

### **Упражнения (тесты) на развитие воображения**

Упражнения предложить на отдельном листе бумаги для каждого воспитанника.

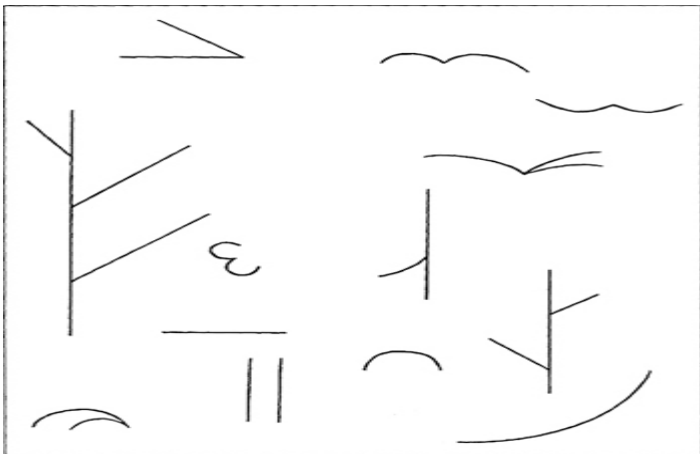
#### **Упражнение № 1**

Посмотри внимательно, на что похожа каждая фигурка? Назови несколько вариантов, а потом можешь её дорисовать так, как ты себе это представляешь.



### Упражнение № 2

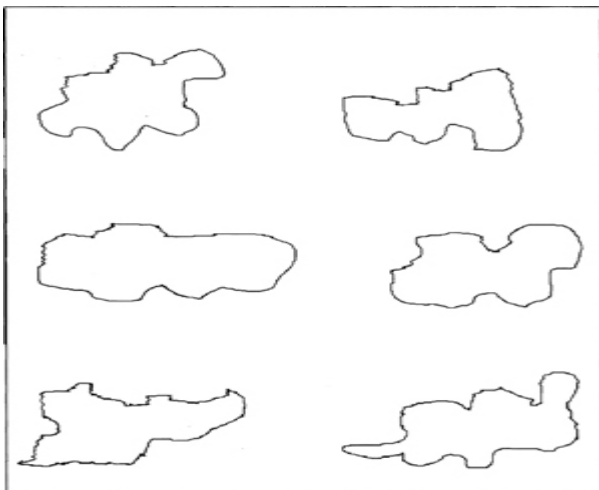
Дорисуй линии и фигуры так, чтобы получился волшебный лес со своими обитателями.



### Упражнение № 3

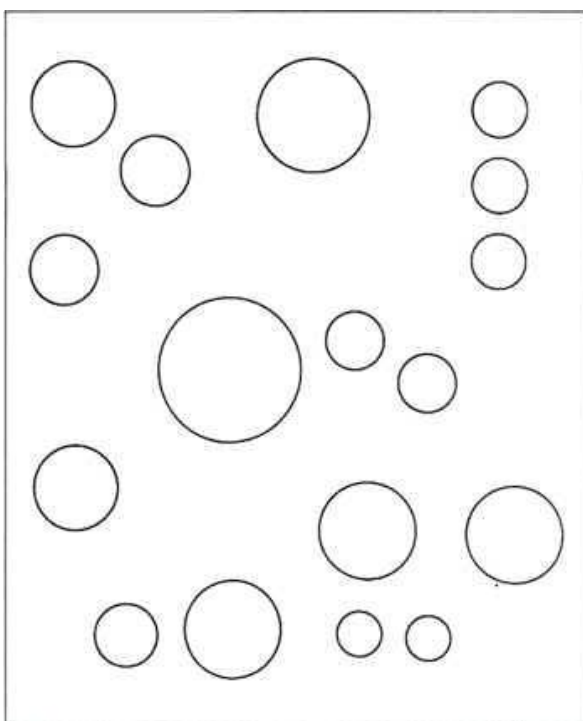
Посмотри внимательно на каждую кляксу и подумай, на что она похожа. Попробуй дорисовать.





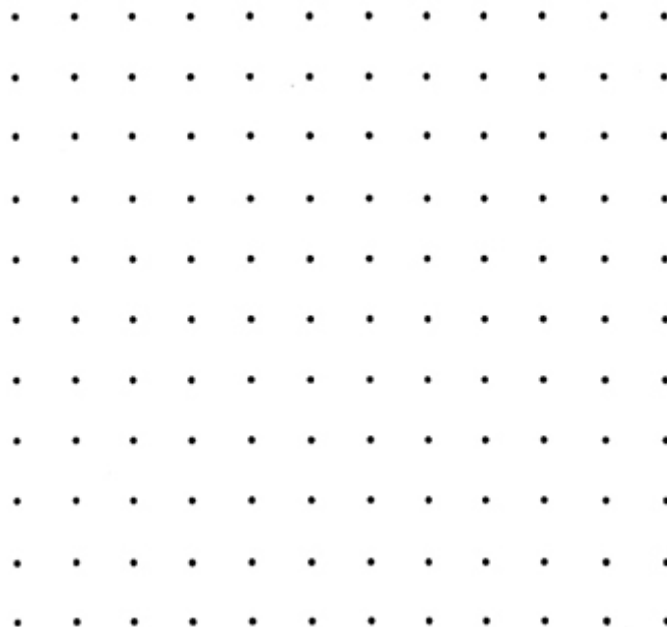
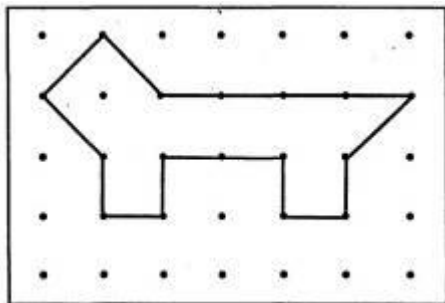
#### Упражнение № 4

Дорисуй эти кружки так, чтобы из них получилась картинка. Можешь несколько кружков объединить в одну картинку.



#### Упражнение № 5

Посмотри, как можно, соединяя точки, сделать рисунок. Попробуй нарисовать что-нибудь сам, соединяя точки.



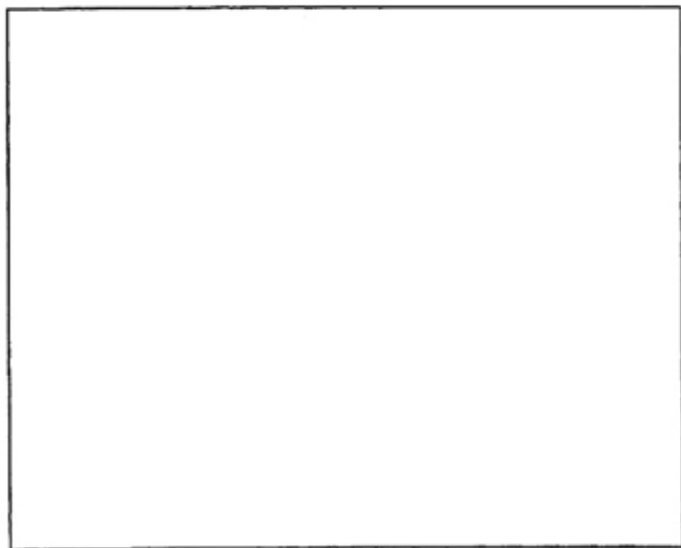
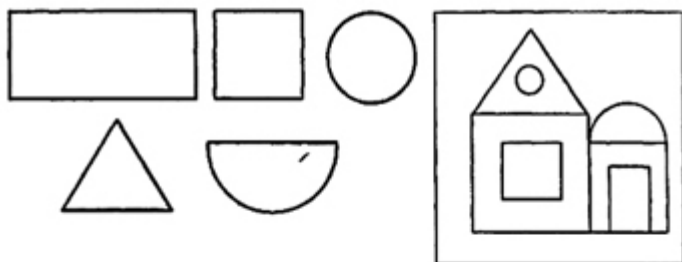
### Упражнение № 6

На картинке узоры остались только у одной бабочки. Придумай узоры для остальных бабочек и раскрась их.



### Упражнение № 8

Придумай, что можно нарисовать из этих геометрических фигур. Каждую фигуру можно использовать по несколько раз и можно менять их размеры. Но другие фигуры использовать нельзя. Например, как показано на картинке.



# КОНСПЕКТЫ ЗАНЯТИЙ



## Белая вата плывет куда-то

**Цели**, помочь понять причины природных явлений, учить смотреть на природные явления с разных позиций и видеть новое в старом и знакомом, учить решать проблемные ситуации, развивать связную речь и воображение.

**Наглядные пособия:** схемы, многоэкранка, бумага, карандаши

### Ход занятия.

#### 1. Игра "На что похоже?"

- Это облако, оно необычной формы и похоже на... (ответы)

- А если его перевернуть, то на что будет похоже...(ответы)



#### 2 Сказка о тучке.

Есть такая сказка, называется "Тучка, которая всех передразнивала". Хотите послушать? Жила-была тучка, маленькая, задорная. Эта тучка любила шалить: увидит кого-нибудь и передразнит. Плывет она по небу, видит, стоит на лужайке петух. Она стала похожей на петуха. Кричит. «Эй, петух!» Петух посмотрел, а в небе тоже петух, только хвост у него разлохмаченный, гребешок большущий, глаза вытаращенные. Не понравилось это петушку, обиделся: «Что ты дразнишься». А тучка засмеялась и дальше уплыла. Встретила барашка и его дразнит: «Эй, барашек» А барашек у нее получил с огромными копытами, длинными ушами. Как тут барашку не обидеться? "Не дразнись!"-говоря он ей. А тучке смешно. Так плавает по небу и во всех превращается: то в кораблик, то в елку. Уже все забыли, какая она на самом деле. Спрашивают ее: "Ты кто, петушок?" "Нет, я тучка". "Непонятно. Может ты барашек?" "Да нет же, я тучка!" Никто ее не узнает. Расстроилась тучка и заплакала. А когда тучи плачут, что получается? (дождь) И не стало тучки. А может она уплыла к другим тучкам и рассказала им, что нельзя дразниться?

#### 3. Многоэкранка.

Дождь льется из тучи. А тучи откуда взялись?(из облаков) вот картинка: плыли облака, а ветер их собрал вместе. Облака потяжелели, превратились в тучи. Какой был ветер? (холодный и сильный) А что такое ветер? (это

воздух) Но воздух есть везде и в комнате, а ветра в комнате нет. Ветер - это движение воздуха. Почему воздух стоял, стоял и вдруг стал двигаться?(ответы) Вот на картинке нарисовано образование ветра. Воздух прогревается солнцем и становится легким. Легкий воздух стремится улететь вверх, он не может уже лежать внизу. Вот взял и улетел. А на его месте образовалась пустота. Эту пустоту очень хочет занять холодный воздух. Холодный воздух тяжелый, он внизу. Он движется на место теплого, и образуется ветер. Ветер собирает облака, превращая их в тучи. Из туч идет дождь. После дождя выглянет солнце и начнет что?... сушить лужи. Вода из луж ... испаряется. А что такое пар? (мельчайшие капельки воды) Они поднимаются в небо и собираются в облака. Так повторяется все время, поэтому погода у нас всегда меняется. Какой бывает дождь (слепой, грибной, ливень) Что это за дожди такие?(ответы) А что такое гроза? (дождь с молнией и громом) Что такое молния? (большая электрическая искра, которая выскакивает из тучи) А гром? (это звук, который возникает от взрыва воздуха)



#### 4. Проблемная ситуация.

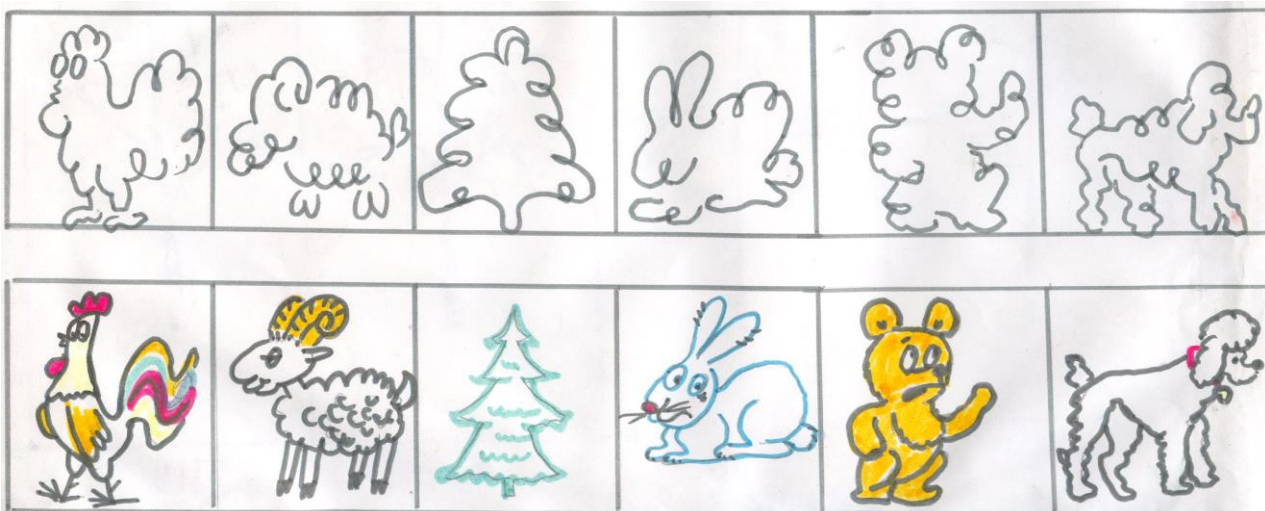
Люди часто попадают под дождь. Если попал под дождь - значит, вымокнешь, а вымокнуть не хочется, ведь это неприятно. Как защитить себя? (использовать зонт, плащ, пакет, сесть в такси, спрятаться в подъезд, под дерево). Под какое дерево лучше спрятаться? (под низкое и у которого много листьев)



## 5. Физминутка «Дождь и солнце»

### 6. Рисование.

Давайте нарисуем тучку, которая всех передразнивала. Сначала подумайте, кого встретит ваша тучка и нарисуйте его. Это может быть и неживой предмет. Его нарисуйте внизу. А сверху будет тучка, похожая на тот предмет или на животное, птицу. Выберите цвет для тучки. И еще хочу сказать, что у тучки не бывает острых углов. Рисовать тучку будем плавными закругленными линиями.



## Что мы знаем о лягушке?

**Цели:** познакомить с образом жизни лягушки, формировать у детей умение находить собственное решение проблемы, упражнять в образовании формы творительного падежа существительных во множественном числе, закреплять умение складывать днем бумаги к разных направлениях, совмещая стороны и углы.

**Наглядный материал:** лягушка-кукла из кукольного театра, корона для этой лягушки, топкий прутик, бумажное окошко со ставнями, многоэкранка с изображением роста лягушки, мел и доска, лист тонкой бумаги 20 x 20 см для каждого ребенка.

### Ход занятия

#### 1 Загадка.

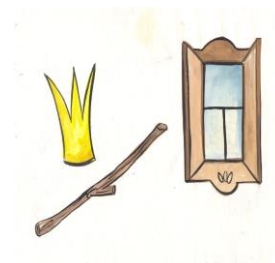
Не зверь, не шина, всего боится. Половит мух - и в воду плюх.

#### 2. Беседа о сказках.

- Про лягушек сеть много сказок Отгадайте, из какой сказки эта лягушка. (окошко со ставнями, в которое выглядывает лягушка) Это сказка "Теремок".

А эта лягушка из какой скачки? (на лягушку надеть корону). Это сказка "Царевна-лягушка". Почему Кащей превратил Василису в лягушку? ведь он мог превратить её в птицу, в кошку или в дерево. А он превратил её в лягушку.

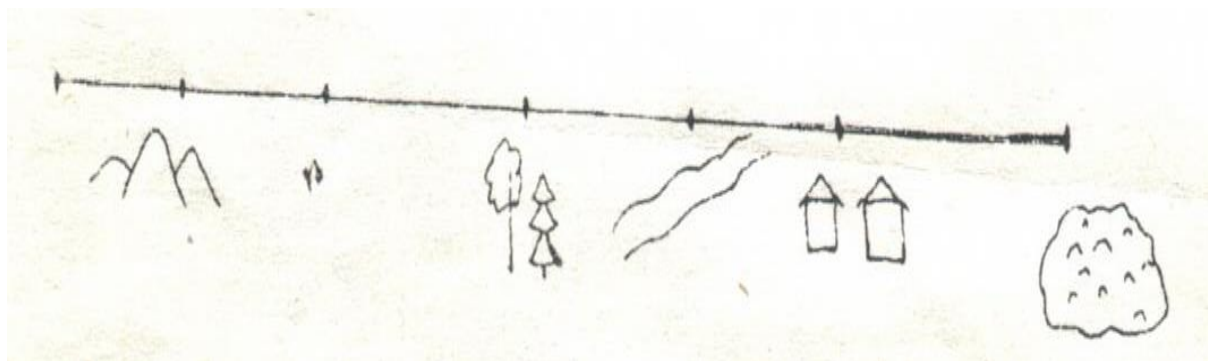
Почему? (предположения детей) А как она опять превращалась в Василису? (ответы детей) А вы знаете, что лягушка в самом деле может сбрасывать кожу? Сбрасывает она её 4 раза в год. Сброшенную кожу лягушка съедает, потому что в ней остается ценный пигмент, который трудно вырабатывать.



#### 3. Сказка "Лягушка - путешественница"

- А эта лягушка из какой сказки" (у лягушки но рту прутик) Да, это сказка «Лягушка - путешественница» Ни знаете эту сказку? Я вам напомню эту сказку, а вы мне помогайте

Рассказывание сказки. Походу сказки, когда лягушка путешествует с утками,нарисовать схему их пути:



#### 4 Проблемная ситуация

Лягушка оказалась в чужом болоте. Сначала лягушке нравилось на новом месте. Она рассказывала всем лягушкам о своем путешествии, о том как она все здорово придумала, но скоро она заскучала, очень захотелось ей домой в своё болото. Как же ей вернуться (лягушка может ориентироваться по приметам, которые мы зарисовали на схеме)

Вы знаете, ребята, лягушка и в самом деле хорошо умеет ориентироваться лягушка охотится только на своем участке и если ее унести на другое место, то она обязательно вернется на свой участок. Помогает лягушке в путешествии и ее кожа. Кожа впитывает воду и у лягушки будет запас воды. А ещё кожа покрыта слизью, которая защищает лягушку от пересыхания и от микробов, и помотает лягушке ускользнуть от врагов. А питаться лягушка в дороге будет кем? (мухами, мотыльками, гусеницами, комарами, кузнечиками, стрекозами...)

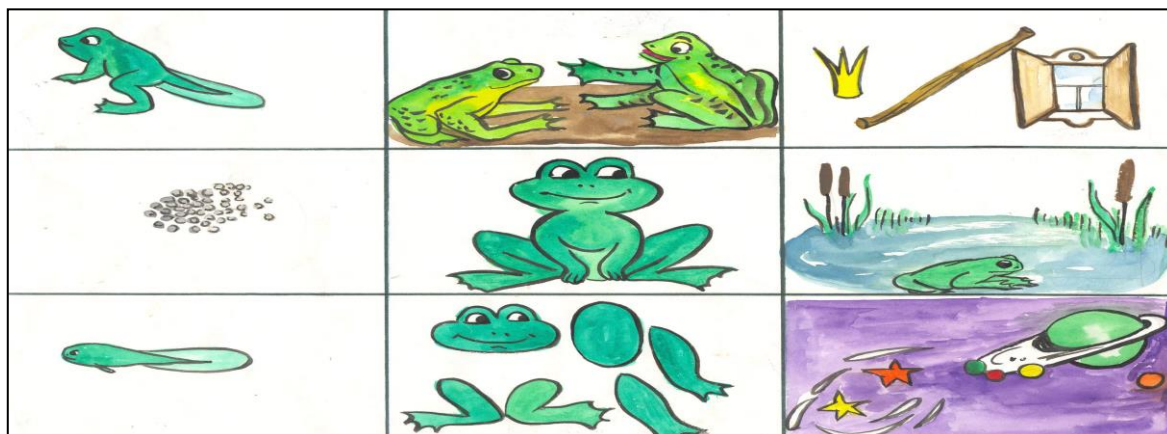
#### 5. Физминутка.

Давайте мы на минуточку станем лягушками: попрыгаем, поквакаем, комаров половим

#### 6. Многоэкранка

Вернулась лягушка домой. Как ей стало хорошо: все вокруг родное, знакомое. И вспомнила лягушка свое детство. Когда она была поменьше, у неё был хвост. Когда она была маленькой, она была вот такая: у неё был длинный хвост и короткие лапки. Называется маленькая лягушка-головастик. Догадались, почему она так называется? А когда она только родилась, то у неё и лапок не было, только голова да хвост. И ещё были жабры для дыхания. А знаете, из чего рождаются головастики: Из икры. Взрослая лягушка откладывает икру в воду. Из икры выводятся головастики. Головастик растет, у него появляются лапки. Лапки быстро растут, а хвост уменьшается.

У взрослой лягушки хвоста нет. Лягушка вырастет-отложит икру, из икры выведутся новые головастики. Взрослая лягушка дышит легкими, но они у неё маленькие, поэтому она дышит ещё через кожу



#### 7. Оригами

Складываем лягушку из бумаги поэтапно по показу педагога.

## Ехала машина.

**Цели:** уточнить знания детей о транспорте, учить образовывать новые глаголы с помощью приставок, формировать умение планировать лапы создания собственной постройки и находить конструктивные решения, развивать творческое воображение.

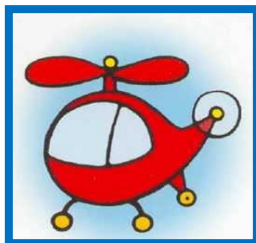
### Наглядные пособия

9-экранка и картинки к ней, макет или схема дороги и маленькая машина, картинки с изображением старинных машин, деревянный строительный набор, разные автобусы на картинках.

### Ход занятия

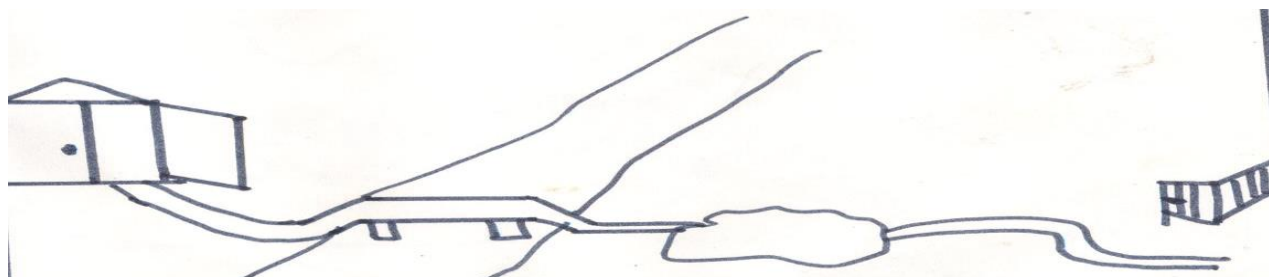
#### 1 Необычный транспорт

Как назвать одним словом машину, автобус, катер, самолет, лодку? (ответы) А может быть транспортом ковер? Да, в сказках. Кого он возит? (ответы) А что возит туча? (капли дождя) Что возит ветер? (пыль) Что возит сумка? (ответы) Что возят пчелы? (мед) Что возят птицы?(ответы) А человек? ...



#### 2. Игра "На машине ехали".

Смотрите, какая дорога нарисована. Проедем по ней на машине? Вот машина. Из ворот машина выехала, по дороге поехала, на горку въехала, с горы съехала, лужу объехала, реку по мосту переехала, к гаражу подъехала и в гараж заехала. Кто хочет сам проехать? Нужно ехать и рассказывать. Проехать машинкой по дороге на рисунке или макете.

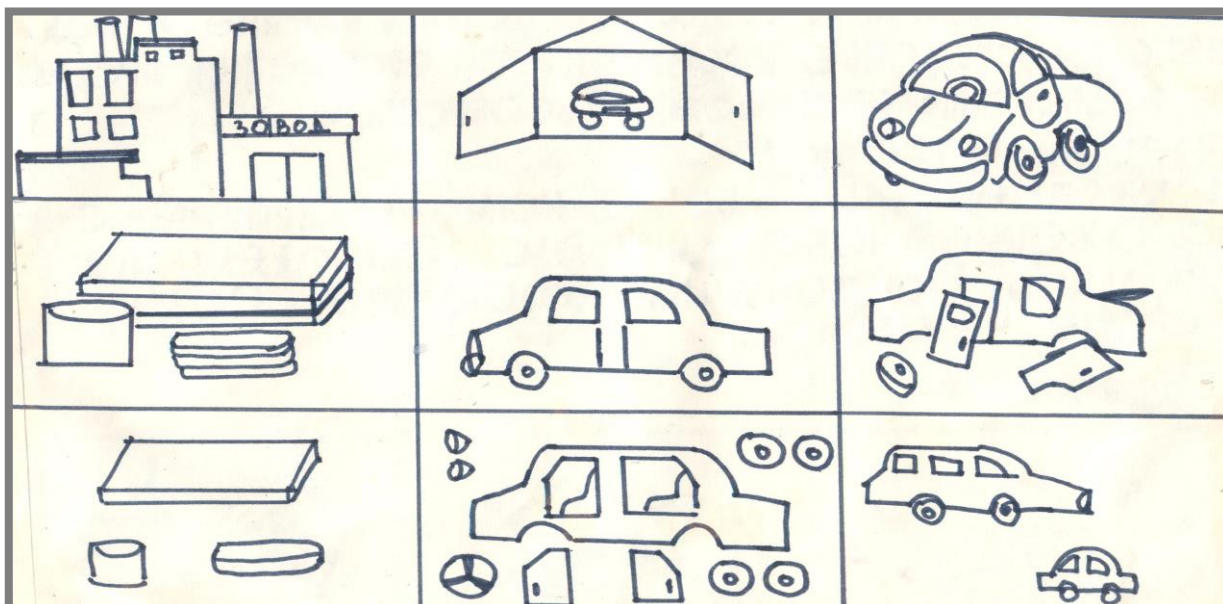


#### 3. 9-экранка

Какую машина жизнь проживает" Интересно узнать" Давайте посмотрим на "волшебные" экранчики. На среднем экране машина. Где машина живет? Картинку с гаражом поставим наверх. Какие части есть у машины? (ответы)



Эту картинку поставим вниз. Из чего делают машины? (ответы) Картинку поставим слева, на ней нарисованы металлические листы, пластмасса, резина. Где делают машины? (ответы). Завод будет на верхнем левом экране. Машина долго прослужит людям. Но потом от старости она начнет ломаться. Картинку со сломанной машиной поставим справа. Куда попадет сломанная машина? (ответы) Эту картинку поставим на верхний правый экран. А на нижнем правом экране будут сломанные части машины.



#### 4. Старинные машины.

-Вам приходилось видеть старинные машины? Их можно увидеть в музее? или в книге. У меня есть рисунки, давайте их посмотрим (Показать 5- 7 рисунков первых машин и рассказать о них.)

#### 5 Физминутка

Дети имитируют движения транспорта.

Вот автобус к нам бежит,  
И гудит, и гудит  
Мы автобус подождем,  
Всем найдется место в нем

Я хочу на самолете  
Полететь, полететь.  
И на город свой оттуда  
Посмотреть, посмотреть

Пароход, пароход  
Мимо пристани плывет.  
Вьется флат над кормой.  
Черный дым за трубой.

Чух, чух! Пыхчу Ворчу  
Стоять на месте не хочу!  
Колесами сту-чу, вер-чу  
Садись скорее, прокачу!

## **6. Проблемная ситуация.**

Придумали новую марку автобуса: красивый, большой, много людей может перевезти. А когда пустили его проехать по городу, оказалось, что автобусу трудно делать повороты. Автобус должен быть большой, чтобы перевозить побольше людей, но большому автобусу сложно разворачиваться на городских улицах. Как можно улучшить автобус? (предположения детей)  
Надо сделать так, чтобы автобус мог согнуться. Автобус должен состоять из двух частей, которые соединены подвижно - автобус - «гармошка»

## **7. Постройка автобуса.**

Рассмотреть на картинках автобусы разных марок. Выделить общие части у автобусов. Предложить детям построить автобус, похожий на автобус с картинки.

## **8. Нарисовать машинки – смешинки.**

## Живая ли ветка?

**Цели:** Продолжать, расширять знания детей о деревьях закреплять умение ориентироваться на листе бумаги, развивать логическое мышление и творческое воображение.

**Наглядный материал:** ветка от любого дерева. 9-эранка и картинки к ней, бумага и карандаш.

Ход занятия.

### 1.Игра "На что похоже?"

Рассмотреть настоящую ветку. На что она похожа?



### 2.Многофункциональность ветки.

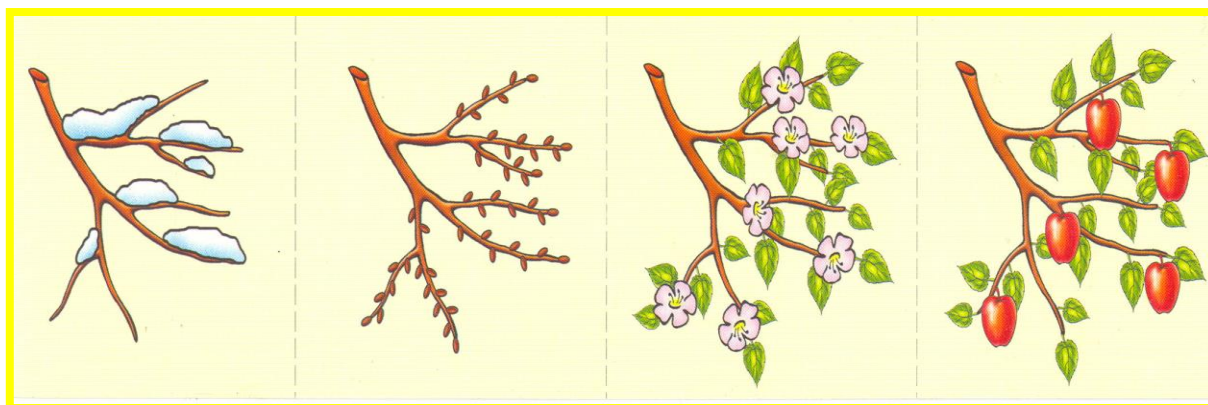
-Для чего нужна ветка? (для украшения комнаты, длинной веткой

можно задернуть шторы или вытащить закатившийся под диван и мяч, можно использовать вместо указки и т.д.)

### 3.9-эранка.

Я нашла ветку. Живая она или нет? Узнать помогут волшебные экранчики. Картинку с веткой поместим на центральный экран. Откуда взялась ветка? (упала с дерева) Эту картинку поместим на верхнем экране. Части ветки: почки, кора, древесина - поместим на нижнем экране. Чем ветка была раньше? (почкой) Эта картинка будет слева. Где выросла почка? (на дереве),Эту картинку поместим на левый верхний экран. А если почку разберем на части, что увидим? (чешуйки и маленькие листочки; У живой ветки какие листочки? (зеленые). А у неживой? (засохшие) Можем теперь узнать живая ветка или нет? Что для этого сделаем? (раскроем почку на ветке) Наша ветка оказалась неживая, в почке засохшие листочки. А картинку поместим на нижнем левом экране.

- Если ветка живая, то она через некоторое время что сделает? (прорастет) Эту картинку поместим справа. Где ветка прорастет? (там, где упала) Эту картинку на верхний правый экран. А на нижнем правом экране будут части проросшей ветки



#### 4. Проблемная ситуация

Я прочитала историю о том, как садовник расчищал сад и увидел, что на дорожке растет большая черемуха, а недавно дорожка была пустая и большая черемуха росла в дремучем месте. Откуда же взялась черемуха на дорожке? (предположения детей)

Дерево должно было передвинуться на дорожку (так как ему стало тесно на старом месте, и не могло передвинуться, так как у него нет ног. Как можно передвигаться без помощи ног? (можно лечь)

Дерево положило ветку на дорожку. От ветки пошли новые веточки и корни. Дерево передвинулось, а старое засохло в тесноте.

#### 5 Физминутка

Выполнить движения с текстом

Ветер дует нам в лицо,

Закачалось деревце.

Ветер тише, тише, тише.

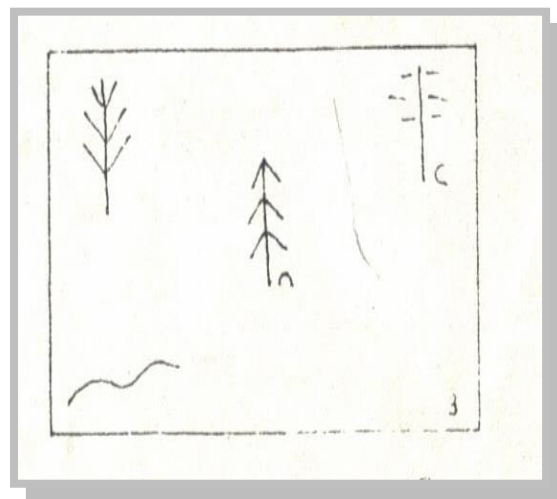
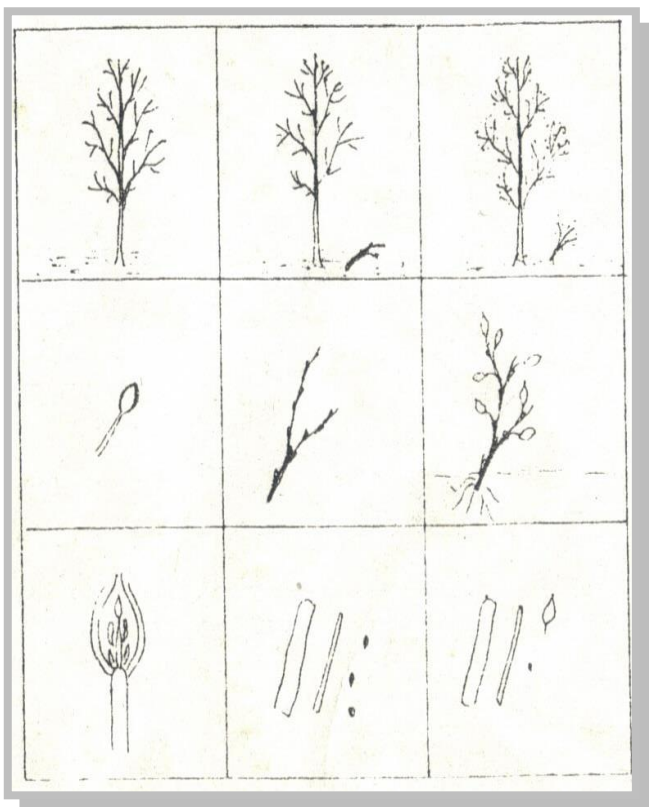
Деревце все выше, выше.

#### 6. Графический диктант.

Нарисовать посередине листа схему ёлки. Под елкой справа маленький полукруг. В верхнем правом углу листа нарисовать схему сосны. Под сосной маленькую фигуру, похожую на букву С. В верхнем левом углу листа нарисовать схему дерева. В нижнем левом углу волнистую линию. В нижнем правом углу маленький овал и маленькую фигуру, похожую на цифру 3.

#### 7 Рисование

-У нас получилась схема. Это волшебный лес. Дорисуйте его цветными карандашами.





## Как спасти птенцов?

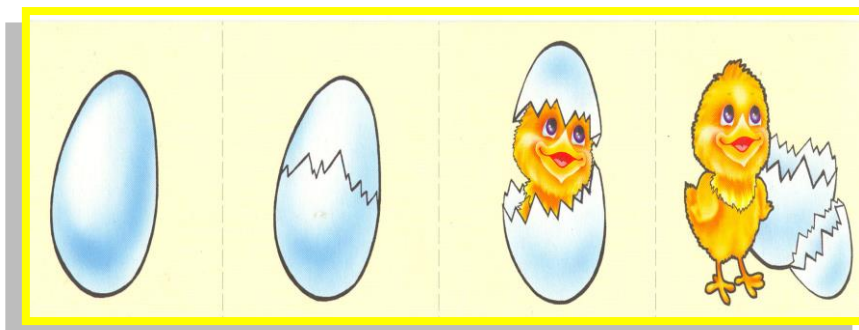
**Цели:** формировать способность воспринимать любой объект во всем многообразии связей, учить искать собственное решение проблемы, помочь увидеть, повоев старом и знакомом, уточнить знания детей о птицах, развивать связную речь.

**Наглядные пособия:** многоэкранка. бумага, карандаши

### Ход занятия.

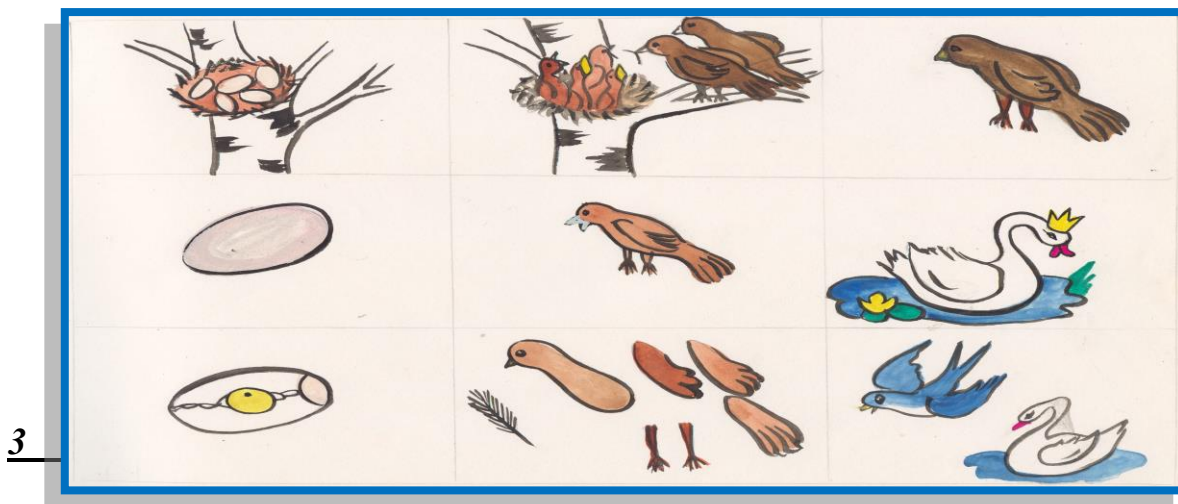
#### 1. Загадка

Белое, круглое,  
долго спокойно лежало,  
потом затрещало,  
закричало -  
и неживое живым стало.  
(яйцо и птенец)



#### 2 Многоэкранка.

Вот на картинке яйца в гнезде. Как появляются птенцы из яиц? (ответы) Сначала птенцы маленькие, посмотрите. А на третьей картинке птенцы уже побольше. Куда девалась скорлупа? (ответы) Кто кормит птенцов? Или мама-птица или обе птицы. Выкормить птенцов сложное дело. Скворцы приносят птенцам еду 200 раз в сутки, а корольки 400 раз. Своих птенцов не кормит кукушка. Она откладывает яйцо на землю, а потом в клюве или лапках переносит его в чужое гнездо. Птичка не замечает кукушкино яйцо, потому что оно по цвету такое же. Кукушонок родится крупнее других птенцов, растет он быстрее и выбрасывает других птенчиков из гнезда. Так поступают только кукушки. На той картинке птенцы подросли и учатся летать. Птиц на гнездах нельзя беспокоить и тревожить они могут покинуть гнезда, и тогда птенцы погибнут. Когда птицы откладывают яйца?(ответы) Откуда появляются птенцы? (ответы) Почему это не происходит ранней весной? (холодно и нет насекомых)



Весной родилось много птиц. Что в этом хорошего? (природа будет богаче, можно услышать красивые песни, уничтожат много насекомых и т.д.) А что плохого в том, что родится много птиц?(будет очень шумно от птичьего крика, сильно загадят дома и улицы, охотникам легче охотиться и они убьют много птиц; съедят всех насекомых и начнут есть ягоды и фрукты и испортят урожай и т.д.)

### 5 Физминутка

Изобразить походку аиста, утки, голубя, воробья и др. птиц.

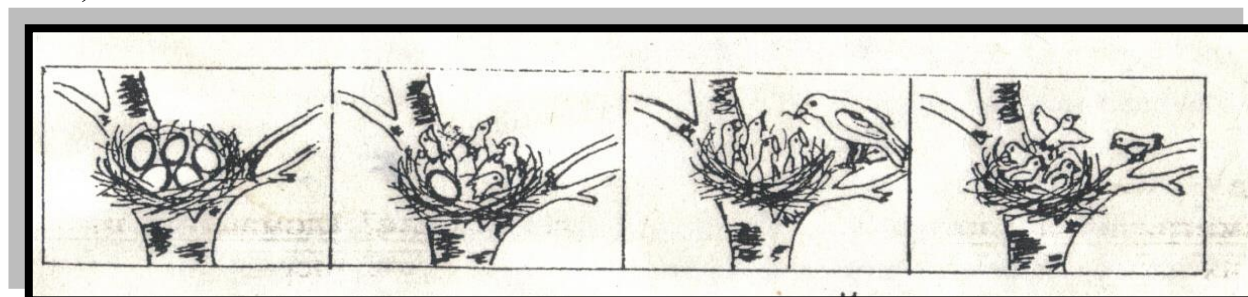
### 6.Проблемная ситуация



Во дворе на большом дереве птица устроила гнездо. В гнезде яйца. Вот-вот вылупятся птенцы. Узнал про это кот и стал караулить. Зачем? (ответы детей)

Как же спасти птенцов? Кот должен гулять, ведь он без прогулок жить не может, и не должен гулять, чтобы съесть птенцов. Нельзя допустить, чтобы кот забрался на дерево. Как это сделать? (варианты ответов: сделать высокий забор,

обернуть ствол дерева металлическим листом, посадить возле дерева собаку, приклеить на дерево кусочки собачьей шерсти и запах будет отпугивать кота и т.д.)



### 7.Рисование

Давайте нарисуем забавных птиц. Одна будет большая – большая с маленьким клювом и маленькими лапками. А другая птица будет малюсенькая с огромным клювом и длинными ногами.

Выполнение рисунков.

Бывают ли в природе такие птицы? Да например аист, журавль, цапля, пеликан и др.

## Сказка про снеговика.

**Цели.** Учить видеть противоречия и устранять их, формировать способности порождать новые идеи, развивать фонематический слух закреплять навыки лепки.

**Наглядный материал:** Красные и зеленые прозрачные полоски, 9-экранка и картинки к ней, пластилин

### Ход занятия.

#### 1. Игра с цветными полосками

Какое сейчас время года ? (зима) Как вы узнали? (ответы)

Какое время года вам нравится больше ? Почему ?

Я знаю, что надо придумать,  
Чтоб не было больше зимы.  
Чтоб вместо высоких сугробов  
Вокруг зеленели холмы.  
Смотрю я в стекляшку зеленого цвета,  
И сразу зима превращается в лето.

А. Барто.

Хотите увидеть лето? У меня нет стекляшки, но есть прозрачные полоски зеленого цвета. Посмотрите в окно через полоску. Что увидели? (ответы) А еще у меня есть полоски красного цвета. Давайте через них посмотрим. Теперь что увидели ?(ответы)

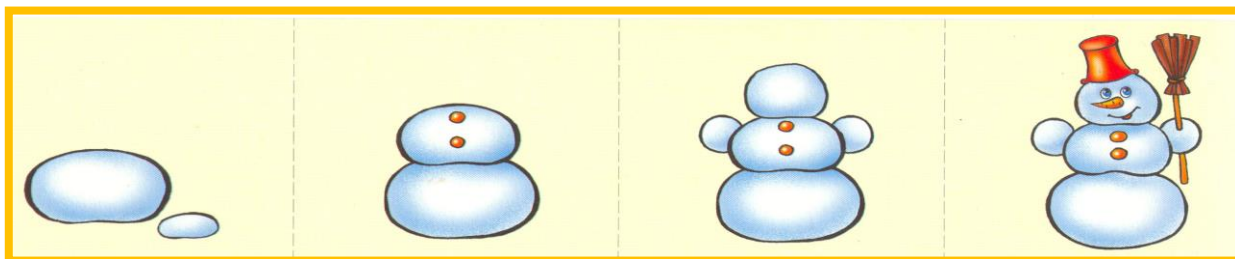
#### 2. Проблемная ситуация.

А снеговик может быть красный? Я знаю историю про красного снеговика. Рассказать?

На одном из перекрестков скопилось мною машин. А причиной этого стал... Как вы думаете, кто? Снеговик. Но не обычный, а красный. Очень похожий на светофор. Все долго выясняли, как мог снеговик стать красным. А вы как думаете? (ответы)



#### 3. 9-экранка.





- Ответить помогут нам "волшебные" экранчики. Вот он снеговик, поместим картинку на средний экран. Где слепили снеговика? (ответы) Поместим картинку на верхний экран. Из каких частей состоит снеговик? (ответы) Поставим картинку вниз. Чем был снеговик раньше? картинку поместим слева. Где лежал снег? (ответы). Картинку на верхний левый экран. Снеговик из чего состоит? Картинку на нижний левый экран. Каким по цвету снеговик? Почему? (потому что снег белый) А наш снеговик красный, значит снег был., (красный) Почему снег мог быть красным? (его могли покрасить краской) А случилось это так; дворник посыпал дорожки каким-то веществом, чтобы не было скользко. Ребята тут рядом снеговика лепили. Пригрело солнце и снег, из которого был слеплен снеговик, вдруг стал краснеть. Снеговик сначала развеселился, а потом вокруг него собрались ребята и начали смеяться над ним. Снеговик загрустил и решил убежать из этого двора, а чтобы больше нигде не встречать насмешек - пойти в баню и смыть краску. Снеговик подошел к обочине дороги и испугался. Он никогда не видел столько машин. А водители приняли его за светофор и остановились. Снеговик рассказал свою историю людям. Все вдумались? А вы как думаете, что может случиться со снеговиком, если он пойдет в баню? (ответы) Что же получается? Снеговик надо стать белым, чтобы над ним не смеялись, и не может стать, потому что сильно окрасился. Как же помочь снеговику стать прежним? (ответы: соскоблить верхний слой снега или облепить снеговика новым снегом)

-У нас остались пустые экранчики, давайте их заполним. Чем станет снеговик Поместим картинку справа. А лужа из чего состоит? Эту картинку в нижний правый экран Где будет находиться лужа? (ответы) Последнюю картинку в верхний правый -экран



#### 4 Физминутка.

Слепим снеговика, (имитация действий)

Какой первый звук слышится в слове снеговик?

Придумайте ещё зимние слова, в начале которых слышится звук "с"?  
(сугроб, санки, сосулька, Снегурочка....)

#### 5. Лепка.

Мальчику стало жалко снеговика, ведь он же скоро растает. Как можно сохранить снеговика? (в холодильнике) Но снеговик большой и в холодильник не помещается. Снеговик должен быть большой, потому что его так слепили, и должен быть маленьким, чтобы поместиться в холодильнике. Как быть?(предложения детей) Можно слепить снеговика-матрешку. Надо слепить полые шары, но шар должен состоять из двух частей. Маленький шар спрячем в средний, а средний - в большой. А потом можно шары вытащить и поставить друг на друга, опять получится снеговик. Мы с вами изобрели новую игрушку, такой еще нет ни у кого

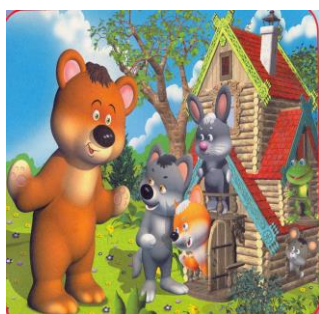
# Стоит в поле теремок

**Цели:** учить придумывать продолжение к знакомой сказке, развивать связную речь, воображение, через сказку воспитывать доброту и дружелюбие.

**Наглядный материал:** схема дома, дощечка, 9-экранка с картинками, схематичные человечки для физпаузы, схемы "на что похоже", бумага, карандаши

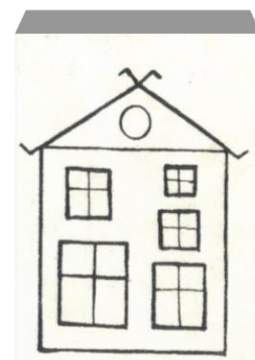
## Ход занятия.

### 1. Дом из сказки



На листе схема дома

-Это дом из сказки. Опадайте, из какой. В нем 6 окон и все разной величины. Значит в нем живут 6 героев и они все разные (ответы) Да, это теремок. Только сказку я вам рассказывать не буду. Я была в гостях в теремке. Хотите узнать, как там звери живут, чем занимаются?



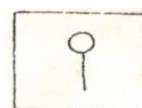
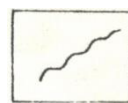
Они мне разрешили все рассказать

### 2 "Чье окно?"

- Мышка маленькая, ей снизу плохо видно, и она затрудняется определить, где чье окно. Помогите ей. (дети определяют по величине окон, чье это окно)

### 3. Игра "На что похоже?"

-Лягушка рисует такие картинки:  
А потом отгадывает, что у нее получилось.  
А вы отгадайте, на что похоже?



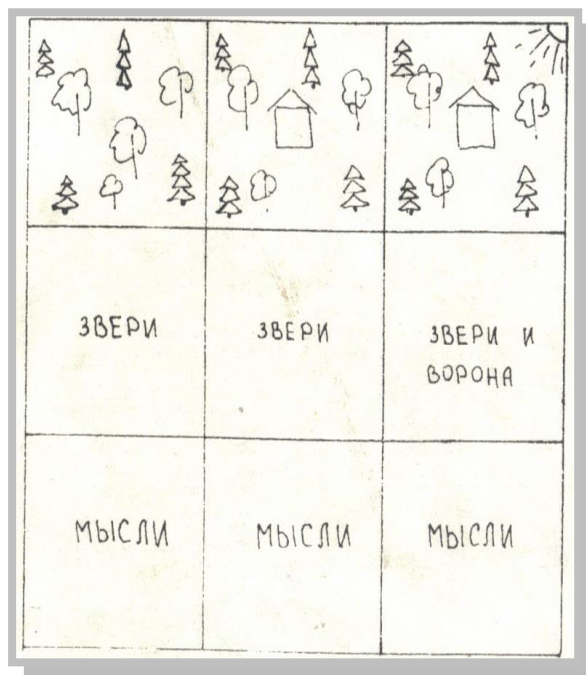
### 4 Многофункциональность предмета.

-Заяц нашел дощечку и думает, для чего она может пригодиться (ответы детей)

### 5. 9-экранка.

А лисичка думает, ищет ответ на вопрос вороны. Однажды мимо теремка пролетела ворона, присела отдохнуть на елку. Сидит, отдыхает, а сама за теремком наблюдает. Удивляется ворона, как это звери все вместе в теремке живут, ведь волк и лиса - хищники, да и медведь любит дичинкой полакомиться, а с ними и заяц, и мышка, и лягушка живут. Как они еще не съели друг друга. Спросила она об 'этом лису. А лиса и не знает, что на это ответить.

-Я принесла "волшебные экранчики" Может они помогут ответить на этот вопрос. На среднем экране звери, которые живут в теремке. На верхнем экране место, где они живут, т.е. теремок в лесу. А нижний экран пустой. На нем нарисуем мысли зверей. О чем они думают? Какие у них мысли? Как мы их нарисуем? (ответы) На левом экране тоже звери, но только, как они раньше жили, пока в теремке не встретились. На левом верхнем экране будет лес, только без теремка. На левом нижнем экране будут мысли. Какие раньше были у них мысли? Давайте их тоже нарисуем. На правом экране будут звери, но к ним еще добавилась ворона. На правом нижнем экране надо мысли нарисовать, которые и будут ответом на вопрос вороны. Как же им вместе жить? Звери должны жить вместе, так как они поселились в теремке, и не могут жить вместе, так как хищники съедят маленьких зверей (предположения детей: лиса и волк могут ходить на охоту или им надо перейти на растительную пищу). Остался последний экран в углу. Здесь тоже будет теремок в лесу. Но в лесу от добрых мыслей и дружбы стало светлей и теплей. На вопрос вороны мы ответили. Что же ей предложат звери? (жить с ними, но ни кого не есть)



### 6 Физминутка.

-А волк - спортсмен. Он любит делать упражнения вот по таким схемам. А вы можете?



### 7. Сочинение сказки

-Про кого я вам не рассказала? Про медведя. А медведь сочиняет историю, как звери в теремке живут. Помогите ему (совместное сочинение продолжения сказки о теремке).

### 8. Рисование.

-Я предлагаю зарисовать то, что мы с вами сочинили. Дети выполняют рисунки.



# Мишка - медведь.

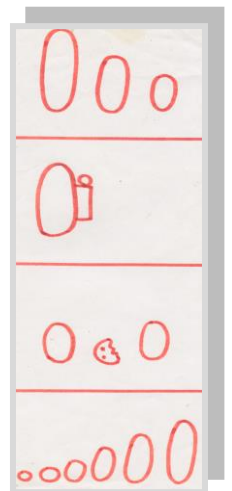
**Цели:** учить находить сходства и различия однородных объектов, понимать и объяснять символику, упражнять в образовании притяжательных прилагательных, уточнить знания детей о медведях, развивать логическое мышление и творческое воображение

**Наглядные пособия:** схемы по сказкам, многоэкранка, сюжетные картины "Бурый медведь" и "Белый медведь", таблица с изображением ушей и хвостов, пластилин.

## Ход занятия.

### 1 Игра "Угадай сказку".

- Перед вами четыре схемы. На них изображены сказки. Подскажу, что сказки легкие и в них встречаются одинаковые животные. Отгадайте сказки. Какая сказка на первой схеме и почему так думаете? («Три медведя») На схеме три овала, а в сказке три медведя. Овалы разной величины, и медведи разной величины.) Посмотрите на вторую схему. Какая сказка? ("Маша и медведь") Почему так думаете? (ответы) А что скажем про третью схему? (Это "Теремок") Почему? (ответы) И осталась четвертая схема? ("Два жадных медвежонка") Почему? (ответы) Все сказки угадали. Во всех сказках встречается медведь.



### 2. Сравнение медведей.

- Вот он красавец мишка-медведь. По цвету шерсти его называли бурым. У него есть ближайший родственник, который похож на него и не похож. Кто он? (белый медведь) А он вот на этой картине.

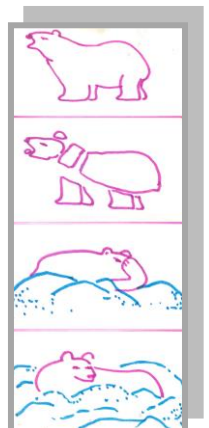


Я предлагаю сравнить этих медведей. Чем они похожи, а чем отличаются? Дети сравнивают внешний вид, образ жизни, повадки медведей. Можно дополнить ответы детей сведениями о жизни медведей



### 3 Проблемная ситуация.

Белый медведь сам себе мешает охотиться. Как это может быть?(предположения детей.) Посмотрим на экранчики. Вот медведь. Что есть у медведя? Назовем основные части. Они нарисованы на нижней картинке. Вот здесь медведь охотится. Как он это делает? (он прячется? за сугроб и выглядывает оттуда) Ему не удастся подкрасться к добыче. Почему?(черный нос хорошо виден на снегу) -Медведь должен охотиться, так как хочет есть, и не может, его выдает нос. Что же делать медведю? (предположения детей) Да, медведь прикрывает нос лапой. Это можно увидеть на четвертой картинке





#### 4 Физкультминутка

Походить как медвежонок, старый медведь. «Улечься в берлогу»

#### 5. Игра «Чьи уши?» «Чей хвост?»

- Помните, какие уши и хвост у медведя? Мы будем лепить медведя. Но я предлагаю не лепить ему круглые уши и малюсенький хвост. А слепим чудесного медведя. Хвост и уши возьмем у других животных. На таблице нарисованы уши и хвосты. Чьи они? (лисьи, собачьи, коровьи, заячьи и др...)



#### 6 Лепка

- Выберите уши и хвост, какие вам нравятся. И слепите забавного зверя. Придумайте названия новым зверькам.  
У каждого ребенка спросить, чьи уши и хвост Он выбрал.  
Индивидуальная помощь в лепке.


# Желтая шапочка

**Цели:** формировать у детей умение преобразовывать представления памяти для создания нового, отклоняться от традиционных схем мышления, развивать умение сочувствовать людям и животным, воспитывать грамматически правильную речь.

**Наглядные пособия:** схема, иллюстрации к сказке, бумага, карандаши

## Ход занятия.

### 1. Игра "Что бы это значило?"

- Что нарисовано на схеме? (ответы) 

### 2. Многофункциональность.

- Да, очень похоже на шляпу. А для чего нужна шляпа? (ответы)  
Во что можно шляпу превратить? (в корзинку, шкатулку, цветочный горшок, кукольную кроватку, летающую тарелку и др.)

### 3. Беседа.

В сказках рассказывается про шляпы, головные уборы? Назовите сказки, (ответы) Да, сказка про Красную Шапочку так и называется "Красная Шапочка". Вы помните эту сказку? Подходит ли к ней пословица: доброго держись, а от худого удались. Как понимаете эту пословицу? (ответы) Что бы вы посоветовали Красной Шапочке? (ответы) А как бы вы поступили на месте Красной Шапочки, если бы попали в сказку? (ответы) Кого вам жалко в сказке и почему? (ответы)



Что бы могло случиться, если бы не волк побежал по короткой дороге, а Красная Шапочка, а волк пошел бы по длинной? Изменилась бы сказка? Как? (ответы) Получилась бы совсем другая сказка

### 4. Проблемная ситуация.

- Помните, как спаслись в сказке Красная Шапочка и бабушка? (ответы) Красную Шапочку и бабушку надо спасти, потому что их жалко, и нельзя спасти, потому что волк их проглотил. Как быть? (предложения детей) Волку в сказке распорили брюхо, но это жестокий способ. Как другим способом спасти Красную Шапочку и бабушку, но и волк пусть останется живой? (ответы) Например: заставить волка выпить масло, а потом перевернуть его вверх ногами и встряхнуть, Красная Шапочка с бабушкой и выскочат. Что еще можно придумать?

**5. Физминутка.** Провести любую физминутку.

**6. Сочинение сказки**

- Давайте поменяем в сказке героев и некоторые предметы. Что у нас получится? Я буду рассказывать, а вы мне помогайте. Жила-была Желтая Шапочка. Однажды послал ее отец к бабушке и говорит: \_\_\_\_\_  
Вот идет Желтая Шапочка по лесу, а на встречу ей кто? (ответы) Далее сказку сочиняем совместно с детьми.

### 7. Рисование.

- Попробуем новую сказку зарисовать схемами.

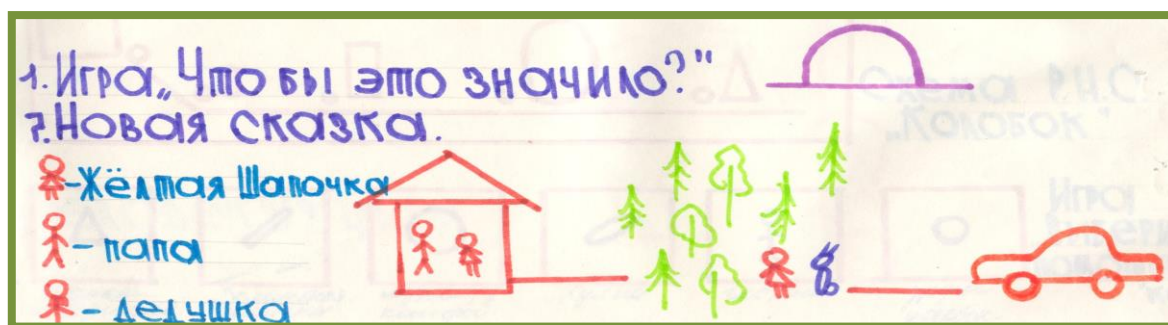
Это Желтая Шапочка,



а это папа.

Как нарисуем бабушку? (предложения детей)

Зарисовать схемами остальных героев и место действия.



# Мебель

**Цели:** учить смотреть на предметы с разных позиций. видеть новое в знакомом и привычном., уточнить знания детей о мебели, упражнять в правильном использовании предлогов, развивать внимание, воображение  
**Наглядные пособия:** картинки, детский стол, 9-экранка и картинки к ней, мышата, пластилин

## ХОД ЗАНЯТИЯ.

### 1.Игра "Что забыл нарисовать художник?"

На картинках нарисована мебель без каких-то частей. Что забыл нарисовать художник?(у стола нет четвертой ножки, у кресла нет подлокотника и т.д.)

### 2.Сравнение столов

Рассмотреть два стола на картинках Чем они отличаются? Чем похожи? Сравнить цвет, форму, размер, материал, из которого они изготовлены и т.д.

### 3.Многофункциональность.

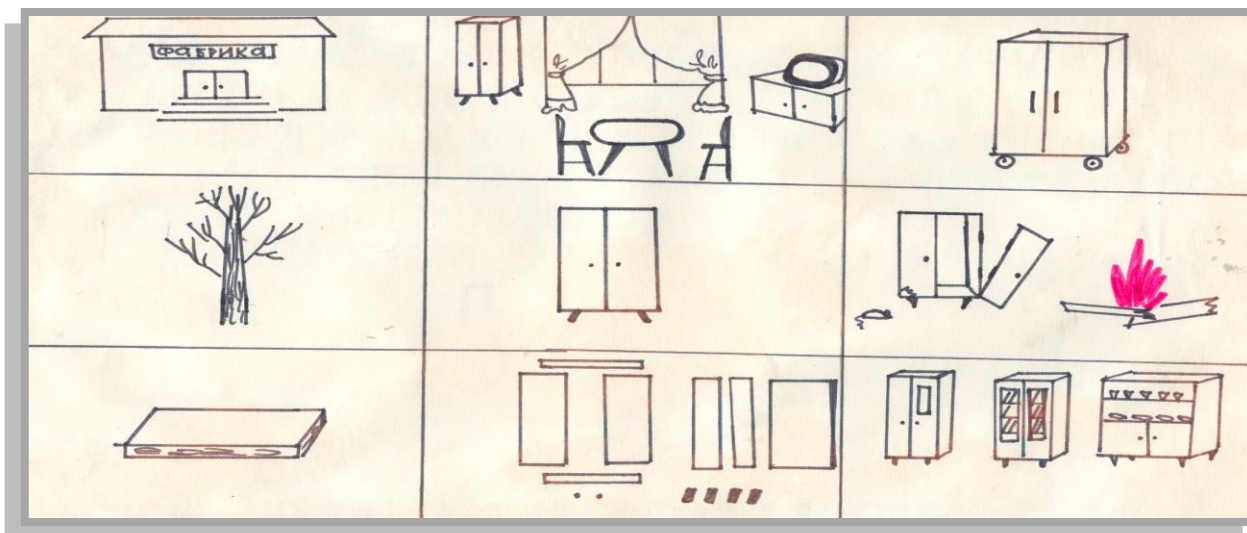


Это столик. Для чего он нужен? (на нем можно рисовать, кушать, играть в настольные игры) Если в квартире делается ремонт, зачем может пригодиться стол? (ответы) А если стол перевернуть? Можно поиграть: стол будет вездеходом или кораблем... Как из стола сделать дом?(предложения детей)



### 4.9-экранка.

Откуда берется мебель? Включим "волшебные" экранчики. На среднем экране шкаф. Где шкаф находится? (в комнате) Эта картинка будет наверху. У шкафа есть части. Назовите их. (ответы) Картинку поместим на нижний экран. Из чего сделали шкаф? (из досок) Эта картинка будет слева. Где делают шкафы?(на фабрике) Картинку поместим на верхний левый экран. На нижнем левом экране будет одна доска. Шкаф будет служить людям долго, долго. А потом что с ним случится? (сломается) Картинка будет справа. Если хозяева будут обращаться со шкафом аккуратно, то он долго не сломается. А если будут обращаться плохо? (ответы) На нижнем правом экране будут части сломанного шкафа. Куда хозяева денут сломанный шкаф? Выбросят или сожгут. А очень красивый и целый старый шкаф не выбросят, его поместят в музей, все им будут любоваться.



### 5. Игра «Где мышата?»

Спрятать несколько мышат. Найти этих мышат с детьми и сказать, где они сидят: под шкафом, около тумбочки, в шкафу, за стеллажом, на стуле, выглядывает из-под тумбочки, у двери и т.д.

### 6. Физминутка

Провести любую физминутку.

### 7. Проблемная ситуация

-Может стул быть и высокий и низкий сразу? (ответы) Стул должен быть высоким, чтобы взрослым было удобно на нем сидеть, и должен быть низким, чтобы могли сидеть дети. Как это может быть?  
(предположения детей) Винтовой стул, который выкручивается на нужную высоту

### 8. Лепка

Хотите слепить необыкновенную кровать? Посмотрим картинки. Вот береза. Она какая? Растущая, зеленая, молодая, качающаяся, ароматная и др.

А это зонт. Он какой? Разноцветный, складной, легкий и др. Придумаем кровать, которая будет ароматная, качающаяся, складывающаяся. Как это может быть? Попробуем слепить.

Дети лепят и рассказывают, как кровать будет складываться, качаться и т.д.



# Цветы

**Цели:** Обогащать знания о растениях, учить смотреть на объекты с разных позиций, формировать способность устанавливать между предметами какую-либо связь, развивать способность отклоняться от традиционных схем мышления, закреплять умение использовать в речи сложные предложения разных видов.

**Наглядные пособия** картинки с изображением цветов, дерева и карандаша, многоэкранка, мелкие треугольники и квадраты

## Ход занятия

### 1. Чтение стихов

Взгляни вокруг - огромен мир  
Леса, поля, сады...  
Давно тебя зовут на пир  
Созревшие плоды.

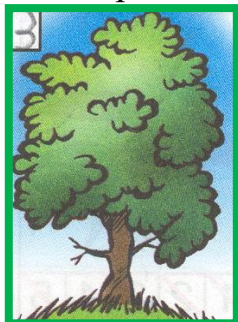
Пусть будет все – плоды, цветы  
Тебе принадлежать.  
Но помни, должен это ты  
Беречь и умножать

Вот ромашек кустик целый.  
Что за чудо, посмотри!  
Лепесточков венчик белый  
С каплей солнышка внутри

Ну, кто не любит лакомый  
Душистый крендель маковый!  
Взгляни сюда: вот так  
Растет и зреет мак.

### 2. Игра "Что общего?"

-На картинках цветок и дерево. Что у них есть общее? (и у цветка и у дерева есть корни и листья, стебель и ствол прямые и растут вверх, оба растут на земле, у них есть семена, запах, зеленый цвет листьев, и т.д.)



-А если покажу цветок и карандаш, сможете найти общее? (цвет, прямой длинный стебель и карандаш и т.д.)



### 3 Многоэкранка.

Для чего нужны цветы?(украшают природу, питание насекомым и животным, пчелы из нектара делают мед и др.) Откуда берутся цветы? (ответы) Как они растут? Из семечка вырастает маленький листочек, затем стебель. Они растут, растут, появляются еще листочки, затем бутон. Бутон распускается. Вырастает красивый цветок. Что происходит с цветком? (завянет) Да, он завянет, но в бутоне зародились семена. Они зрели, зрели. Когда цветок завял и уронил лепестки, семена приготовились высыпаться. Цветы должны рассеять семена повсюду, чтобы им было не тесно, и не

могут повсюду рассеять, так как не умеет сами передвигаться. Как быть? Им должен кто-то помочь Кто? (птицы) Они склевывают семена и разносят их повсюду.

А еще что разносит семена? (ветер) Семена приспособились, они отрастили для ветра парашютики или пушинки, или крылышки. И ветер рассеивает их на большие расстояния. А что станет осенью с цветочным стеблем и листочками?(засохнут или сгниют) Весной из семян вырастут новые цветы.



#### 4. Физминутка

Показать, как из семечка вырастает цветок тянется к солнышку, распускает бутон, качается на ветру

#### 5 Сочинение загадки

- Попробуем сочинить загадку? На что похож бутон цветка? (на чашу, вазу) А стебелек? (на спичку, спицу) Можно про цветок сказать: ваза на спице? Спросите дома: Что за ваза на спице? Это новая загадка, мы ее сочинили, сё ещё никто не знает

#### 6. Игра «Догадайся, как сделать»

Выложить цветы из мелких квадратов, из мелких треугольников

# Деревья

**Цели:** расширять знания детей о деревьях, активизировать в речи прилагательные, учить разрешать противоречия, развивать воображение.

**Наглядный материал:** схема, многоэкранка, картинка с изображением ветки, картинки с изображением разных деревьев, бумага и карандаши.

## Ход занятия

### Игра «На что похоже?»»

Показать схему

На что похоже? (ответы детей)

### 2. Многофункциональность листьев

-Для чего нужны листья дереву<sup>7</sup> (Рассказать о дыхании дерева)

-Для чего нужны листья человеку и животным" (очищают воздух, имеют лечебные свойства, еда для животных, подстилка для животных, используются для составления букетов и т.д.)

### 3. Многоэкранка

Листья всегда одинаковые? (нет) А что с ними происходит, как они меняются? Посмотрим на экране.

Какое сейчас время года? (осень) На картинке осеннее дерево. Как вы узнали? (ответы) А на этой картинке дерево какое? (летнее) Как узнали? (ответы) А это дерево какое? (весеннее) Весной на дереве рождаются листочки. Летом листочки вырастают большие. Осенью листочки желтеют и опадают А на 'этой кар ганке...? (зима) Зимой дерево какое<sup>1</sup> (ответы) А после зимы снова придет весна и на дереве начнут расти новые листья И снова все повторится

### 4. Проблемная ситуация.

Дерево должно сбросить на зиму листья, чтобы не сломались ветки от снега, и не может, потому что листья прочно прикреплены. Значит, чтобы дереву можно было сбросить листья, они должны быть прикреплены как (не прочно) Летом связь листьев и ветки крепкая. Дерево осенью должно само ослабить эту связь. Через ветку лист получает питание, он крепкий и здоровый. Такой лист не сбросишь. Какой должен сдать лист? (слабый) Что для этого дереву надо сделать? (создать преграду для поступления питания) Дерево наращивает кору между веткой и листом. Кора становится толстой, и питание в лист не поступает. Он чахнет, сохнет и опадает. Так дерево само себе помогает.

Во время рассуждения детям предлагается картинка с изображением ветки.

### 5. Характер деревьев

По внешнему виду дерева определить его характер веселый, грустный, добрый, злой, угрюмый, задорный и т.д. Объяснить, почему так кажется



## 6. Физминутка

Изобразить, как растет елка, сосна, береза, тополь и др.

## 7. Оператор РВС (размер, время, стоимость),

Я бы хотела, чтобы деревья выросли большие, большие, большие- выше неба. Как вы думаете, что бы в этом было хорошего? (ответы: можно было бы выходить в космос, добраться до луны, одного дерева хватило бы на постройку целю дома, из одного дерева можно было бы построить длинный мост и т.д.) А что было бы плохого в том, что на земле бы везде росли огромные деревья (ответы: они бы закрыли солнце, в том лесу бы не росли цветы и т.д.)

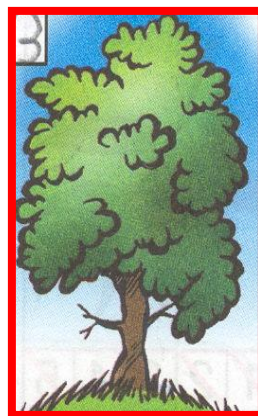
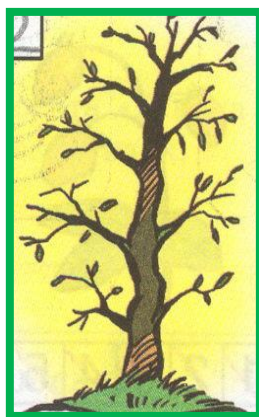
А если все деревья будут малюсенькие. Что будет в том хорошего? (в таком лесу не заблудишься и т.д.) А что плохого? ( в таком лесу звери не будут жить, из деревьев ничего не построишь и т.д.) Пусть деревья будут такой высоты, как они есть.

## 8. Рисование

Я попрошу нарисовать большое – большое-большое дерево, а лист бумаги дам маленький. Догадайтесь, как нарисовать, чтобы сразу было понятно, что дерево огромное.

Варианты:

- нарисовать часть дерева;
- рядом с деревом нарисовать предмет для сравнения,
- заполнить рисунком все пространство листа и другую сторону листа



# Цифра 8

**Цели:** учить узнавать цифры, помочь запомнить порядок их расположения, развивать творческое воображение и зрительную память.

**Наглядный материал:** рисунок из цифр, цифры 0 до 9, полоски бумаги, веревочки, бумага и карандаши.

## Ход занятия

### 1. Что бы это значило?

- Отгадайте, что здесь нарисовано (человек из цифр)
- Найдите все цифры.



### 2. Скачка.

Ребята, хотите пойти на необычный концерт? По городу расклеены афиши: Внимание! Спешите увидеть! В нашем городе выступают цифры! Все билеты проданы. Пора начинать концерт, но цифра 8 не может выступать, потому что она заболела. Что же цифрам делать? "Я выступлю"-сказал нолик «Я такой же круглый, как и цифра 8. Сейчас я возьму поясок и Что придумал нолик?(перетянуться пояском) Когда нолик перевязывался, поясок лопнул. Ничего не получилось. "Мы выступим" - сказали цифры 6 и 9. "Мы встанем рядом друг за другом и будем похожи на 8". Но когда цифры 6 и 9 погляделись в зеркало, то поняли, что у них не получится. Тут подошла цифра 3 и вызвалась помочь. "Но у тебя нет колечек" - скачали цифры. «Зато у меня есть сестренка» - ответила цифра 3. Отгадайте, как встали две троечки (ответы детей)

### 3. Вербочка и полоска бумаги

-Из чего можно сделать цифру 8?

Попробуем свернуть цифру 8 из полоски бумаги, теперь из тонкой вервочки, (дети выполняю!)

### 4. На что похожи цифры?

Похожа единица па крючок?

А может на обломанный сачок?

Два похожа на гусенка

С длинным клювом, шеей тонкой..

Погляди на цифру три

Словно ласточка, смотри!



Гляди, четыре - это стул,  
Который я перевернул.



На что похожа цифра пять?  
На серп, конечно, как не знать?



На что похожа цифра шесть?  
На трубку деда так и есть



Семь – точно острая коса  
Коси коса, пока роса



Цифра восемь так вкусна -  
Из двух бубликов она!



Девять, как и шесть, взглядишь.  
Только хвост не вверх, а вниз

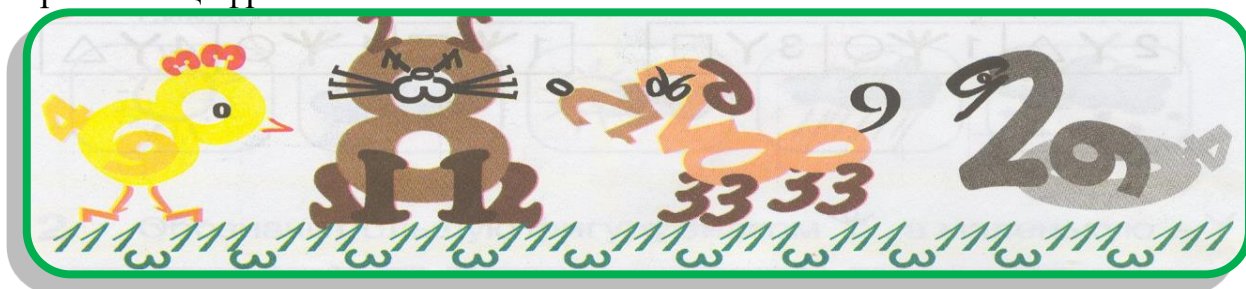


Ноль встает за единицей-  
Цифра десять на странице.

### 5 Концерт цифр.

Цифры решили потанцевать. У каждой цифры свой танец. Вот цифра 1  
Она очень прямая, только носик торчит. Какой у нее будет танец?(ответы)  
А цифра 2 похожа на лебедя. И танец у неё будет плавный.

Побеседовать с детьми о других цифрах. Связать характер танца с начертанием цифры.



### 6. Физминутка.

Исполнить танцы цифр.

### 7.Игра «Прятки».

-Цифры выстроились в ряд от 1 до 9. Они хотят поиграть с вами в прятки. Закройте глаза. Какая цифра спряталась?(дети отгадывают) и т.д.

### 8.Характер цифры.

-Давайте подумаем, какая по характеру цифра 8? (спокойная, добрая, скромная и т.д.) Почему так кажется? (связать с начертанием цифры)

### 9. День рождения.

У цифры 8 день рождения. Она пригласила своих ближайших соседок. Какие цифры она пригласила? ( 6 и 9 ) Что подарят они ей на день рождения ? (ответы) Цифре 8 надо нарядиться. У вас на листочках нарисована цифра 8 (контур) . Оживите ее, нарядите. А рядом нарисуйте подарки её гостей.

## И покати́лся колобок да́льше

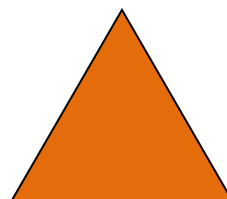
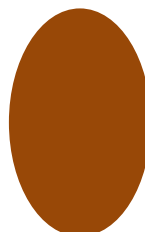
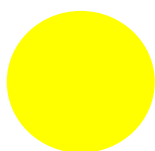
**Цели:** формировать у детей представление о добре и зле, помочь подобрать качественные прилагательные для характеристики героев сказки, учить вести диалог, развивать творческое воображение.

**Наглядные пособия:** схема сказки, карточки с символами, макет леса, фигурки животных и птиц, колобок, бумага, карандаши.

### Ход занятия.

#### 1. Игра «Угадай сказку»

Я нарисовала сказку (показать схему) отгадайте её. («Колобок») Почему так думаете? (маленький кружок похож на колобок; на схеме четыре фигуры, а в сказке колобок встретил четыре зверя, на схеме есть дорожка, по которой катится колобок). Героев сказки я обозначила разными геометрическими фигурами. Почему я выбрала такие фигуры? Опасен ли зайчик для колобка в сказке? Нет, он маленький и не хищник. Его я обозначила овалом, потому что овал ровный и гладкий. Опасен ли волк? Да, он хищный и злой. Его обозначила прямоугольником. У прямоугольника есть углы и кажется, что он может укусить. А медведь? Медведь нападает на добычу, если он голодный. В сказке медведь не напал, значит не был голодный. Сытый медведь добродушный, его тоже можно обозначить овалом, только большим.



А какая в сказке лиса? (хитрая, обманщица, коварная). Я ее обозначила треугольником. У треугольника есть острые углы, которые могут сделать больно. А еще в углах прячется что то таинственное.

Про кого из героев можно сказать, что он злой? Почему? (ответы) А кто добрый? Почему? (ответы) как определяют добрый герой или злой? (по поступкам). Может ли злой герой совершать добрые поступки? Да. А добрый герой совершать злые поступки? Нет, ему не позволит доброе сердце. А колобок какой? (хвастунишка, глупый). Глупость это добро или зло? Глупость может быть и доброй и злой. Колобок в сказке хоть и глупый, но добрый. Если колобок был злой, как бы он себя вел? (дрался, кусался, дразнился...)





## 2. Игра «Выбери помощника»

Жалко колобка? Давайте его спасем от лисы. У меня есть карточки и фигурами. Вы придумайте, что это будут за предметы, и как они помогут колобку.

Например :

Это шапка-невидимка, которая спрячет колобка



Волшебная палочка превратит лису в добрую



Лужа, в которой можно измазаться



Булка, чтобы накормить лису



Гномик



Другой колобок и др.



## 3. Сочинение сказки

Мы колобку помогли спастись. Колобок решил покататься по другой дорожке. Значит будет другая сказка. Давайте ее сочиним. Вот лес (макет). Я буду колобком, а вы зверюшками или птицами, которых он встретит в лесу. Убежал колобок из дома и покатился по дорожке. Катится, катится и встретил собачку. И говорит: - Здравствуй, собачка. Какая ты веселая. Ты чья? Где твой хозяин? А собачка отвечает (роль собачки исполняет ребенок). Затем колобок встречает других животных, бегемота, лягушку, черепаху, дракончика, обезьяну, цыпленка, пеликана и др., и со всеми вступает в диалог. Диалоги дети выдумывают по ходу сказки. Последним встречает мышонка.

Здравствуй мышонок. Почему возле грибочка стоишь? (я в нем живу). А во втором грибочке кто живет? (он пустой) Можно я в нем буду жить? (конечно можно) И остался колобок жить в лесу. Тут и сказке конец.

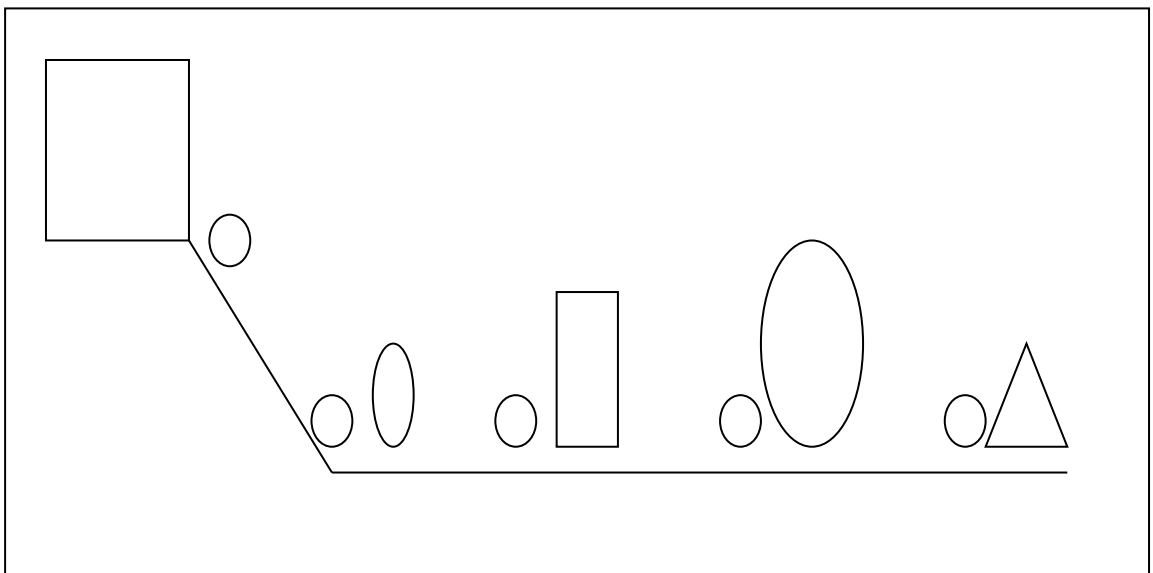
## 4. Рисование.

В сказке из книги злая лиса, а в нашей добрая. Если посмотреть на лисиц, то чем они отличаются? Выражением мордочки. Какое выражение мордочки у доброй лисы? (веселое). А у злой? (сердитое) Мы сейчас таких лисиц нарисуем. Как еще можно передать злость и доброту? (ответы) нарисуем сначала злую лису, а рядом с ней добрую. Рисунки можно выполнять под музыку.

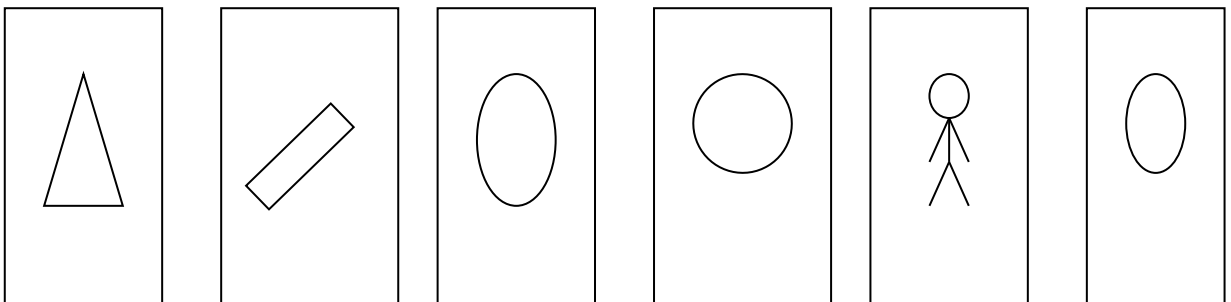
Какая лиса красивее? (ответы) Доброта всегда веселее злости.



**Приложение к заданию 1**



**К заданию 2**



## Удивительная кошка

**Цели:** учить придумывать сказки, соблюдая логическую последовательность событий, использовать простые распространенные предложения при рассказывании, формировать умение искать решение проблемы, развивать творческое воображение.

**Наглядный материал:** иллюстрация, текст стихотворения, схемы к сказке, бумага и карандаши.

### Ход занятия.

#### 1. Чтение стихотворения Д. Хармса «Удивительная кошка»

Несчастливая кошка порезала лапу,  
Сидит и ни шагу не может ступить  
Скорей чтобы вылечить кошкину лапу  
Воздушные шарики надо купить!  
И сразу столпился народ на дороге,  
Шумит и кричит, и на кошку глядит.  
А кошка отчасти идет по дороге,  
Отчасти по воздуху плавно летит!  
Что значит «Отчасти идет, отчасти летит»?



#### 2. Проблемная ситуация.

Кошка решила взять побольше шариков. Как вы думаете, что случится? (кошка на шариках улетит). Да она улетела. (показать иллюстрацию) Она счастлива? (нет) Выражение мордочки у нее какое? (испуганное) Кошка хочет на землю, потому что боится летать, но не может опуститься. Что ей делать? (варианты ответов: можно опускать по одному шарик и плавно спуститься; можно протыкать шарики когтями по одному, можно попросить птиц, чтобы они проткнули шарики; можно с вертолета спустить лестницу с человеком, который спасет кошку, или вызвать пожарную машину; ветер может унести шарики, пролетая мимо дерева, кошка зацепится за него и т.д.

#### 3. Беседа

Зачем нужна кошка человеку?

Может ли домашняя кошка жить без хозяина?

Кто у кошки друзья, кто враги? (ответы) Собака может быть для кошки врагом или другом? Отчего это зависит? (от характера кошки).



#### **4.Найти лишнее слово**

Я назову слова, все они относятся к кошке. Одно слово не подходит к другим. Найдите его: мордочка, ушки, язычок, бантик, хвост, мяукает, спит, мурлычет, урчит. Почему так думаете?

#### **5. Физминутка**

Проговорить текст, выполнить соответствующие движения.

Кошка ушки наострила,

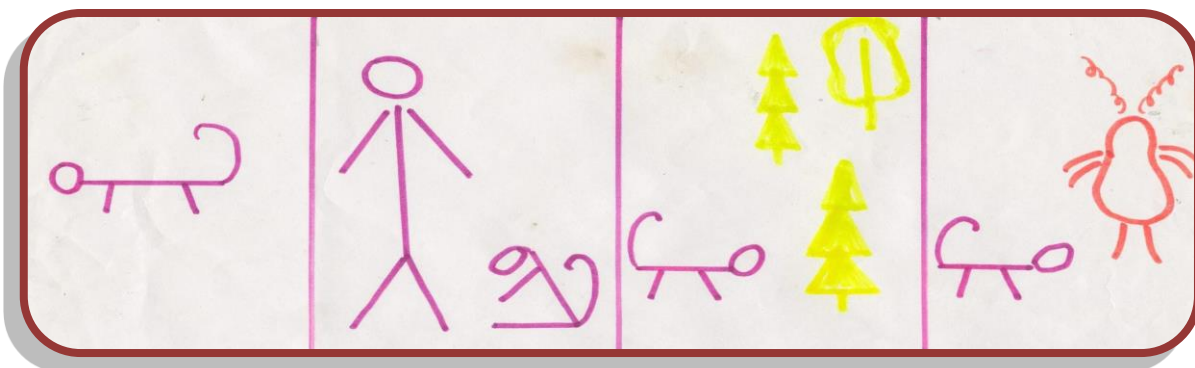
Видит мышку в уголке.

Прыг за мышкой, мышки нету,

Не видать ее нигде.

#### **6.Сочинение сказки**

Я предлагаю сочинить сказку. Нам помогут вот эти схемы. Кто хочет рассказать? (можно прослушать один вариант сказки)каждый сочиняет свою сказку и рисует ее. Я буду подходить к вам, а вы будите рисовать и рассказывать. Послушать сказки у всех детей можно и после занятия.



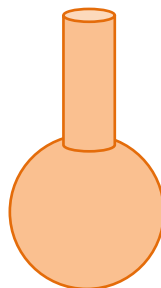
## Лиса и кувшин

**Цели:** учить детей смотреть на предметы с разных позиций, видеть новое в знакомом, развивать умение сочувствовать людям и животным, упражнять в использовании сложноподчиненных предложений при ответах на вопросы.

**Наглядный материал:** текст сказки, иллюстрация к сказке, схема, бумага и карандаши.

### Ход занятия

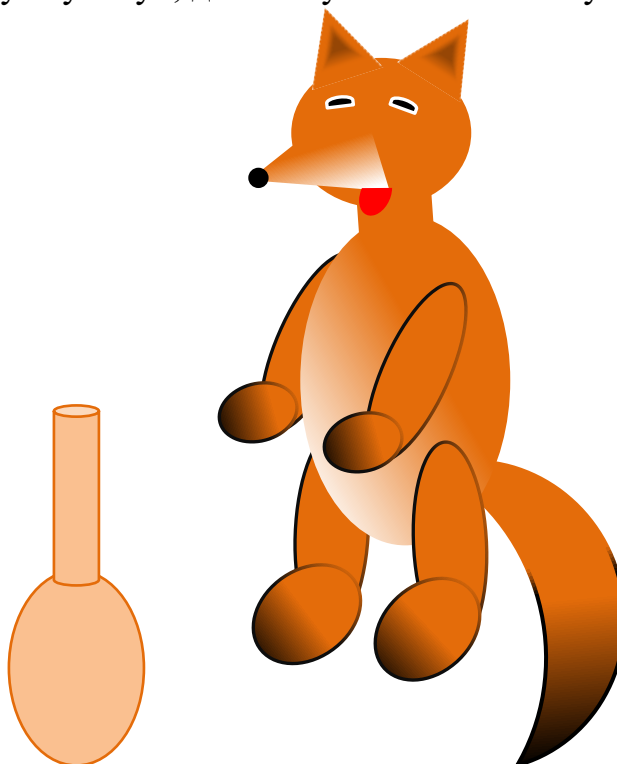
#### 1. Игра «На что похоже?»



На что похоже? (показать схему)

#### 2. Чтение русской народной сказки «Лиса и кувшин»

Вышла баба в поле жать и спрятала за кусты кувшин с молоком. Подобралась к кувшину лиса, всунула голову, молоко вылакала; пора бы и домой, да вот беда – головы из кувшина вытащить не может. Ходит лиса, головой мотает и говорит: «Ну, кувшин, пошутил, да и будет – отпусти же меня кувшинушко! Полно тебе, голубчик баловать – поиграл да и полно!» Не отстает кувшин, хоть что ты хочешь. Рассердилась лиса: «Погоди же ты, проклятый, не отстанешь честью, так я тебя утоплю». Побежала лиса к реке и давай кувшин топить. Кувшин то утонуть утонул, да и лису за собой потянул.



### **3.Беседа**

Кого вам жалко в этой сказке? Почему? (ответы детей)

Давайте напишем бабе предупредительную записку. Что можно написать? (текст записки составляют дети).

Голова лисы оказалась в кувшине. Какое выражение к лисьей мордочки было сначала? (удивление) А потом? Вспомните, что лиса говорила кувшину (выражение мордочки стало хитрое, а потом сердитое и даже злое)

Почему кувшин потянул за собой лису? (потому что кувшин тяжелый) а почему он тяжелый? (он глиняный, да и вода в него набралась)

Хочется ли тебе помочь лисе? Почему?

### **4.Проблемная ситуация.**

Смогла бы лиса помочь себе сама? Как? (потянуть кувшин лапами, разбить кувшин о что-то твердое и др.) Лиса хочет освободиться от кувшина, потому что он ей мешает, и не может освободиться. Почему? (лиса глупая) Если лиса не может освободиться сама, то что ей надо сделать? (попросить у кого-то помочь ей)

### **5.Физминутка.**

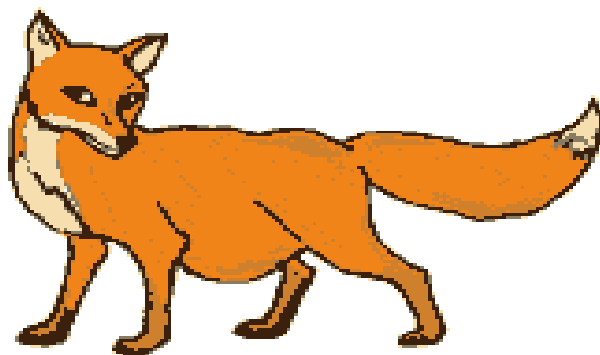
Можно провести любую физминутку.

### **6.Рисование.**

Спрячем героев сказки в геометрические фигуры. Какие геометрические фигуры можно выбрать? Почему? (связать геометрическую форму с характером героев)

А теперь нарисуйте геометрическими фигурами лису, всунувшую голову в кувшин.

### **7.Беседа по рисункам детей.**



## Чашки, ложки, поварешки

**Цели:** расширять знания детей о посуде, учить смотреть на предмет с разных позиций, формировать умение находить собственное решение, принимать критику без обид, развивать внимание и творческое воображение.

**Наглядные пособия:** разрезные картинки для фланелеграфа, 9-экранка и картинки к ней, чашка, бумага, карандаши.

### Ход занятия

#### 1.Разрезные картинки.

На фланелеграфе части «разбитой» посуды.

Знаете что это? Это разбились чайник, чашка и блюдце.

Попробуем их склеить (дети складывают из частей целое изображение).



#### 2.Игра «Хорошо-плохо».

Что плохого в том, что посуда разбилась? (будет меньше посуды, осколками можно порезаться, придется тратить деньги на новую посуду и т.д.) что хорошего в том, что посуда разбилась? (можно купить более красивую, меньше мыть посуды и т.д.)

#### 3.Многофункциональность.

Я принесла чашку. Для чего она нужна? (из нее пьют чай) А для чего она еще может пригодиться? (поливать, зачерпывать, что-нибудь в ней хранить, домик для насекомого, погремушка и т.д.)

#### 4.9-экранка

Посуда может жить долго. От чего зависит сколько проживет посуда и как закончится ее жизнь? (от того как и из чего ее сделали, и как с ней обращается человек). Посмотрим «волшебные» экранчики. Вот чашка. Поставим картинку на средний экран. Где ее можно найти? (в серванте). Эту картинку поставим вверх. Какие части есть у чашки? Эту картинку поставим вниз. Чем раньше была чашка? (куском глины) эта картинка будет слева. Где глину превращают в посуду? (в мастерской). Картинка в верхний левый экран. На нижнем левом экране будут кусочки глины, из которых лепят части чашки. Что с чашкой может случиться? (может разбиться). Поместим эту картинку справа. В нижнем правом углу будут разбитые части чашки. Что делают с разбитой посудой? (выбрасывают на свалку) эта картинка будет в верхнем правом углу. Почему чашка разбилась? (с ней плохо обращались, может сделана из плохой глины). А если будут хорошо обращаться и сделана чашка из качественной глины очень красиво, то что с ней случиться? (старинную чашку можно отнести в музей)



### **5. Психогимнастика.**

Упражнение «Возьми и передай» на выразительность жеста. Дети передают друг другу воображаемую стеклянную вазу. Передавать надо осторожно, чтобы не разбить

### **6. Рисование**

За что вы любите свой чайник? (красивый, удобный, варит чай..)

Что его надо научить делать, чтобы он стал еще лучше? (например научить петь песенки, заваривать чай, делать воду полезной, долго не остывать и др.)

Придумайте, как он все это будет делать. Нарисуйте новый чайник.

# ИГРЫ С ЭЛЕМЕНТАМИ ТРИЗ ДЛЯ ЗАНЯТИЙ С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

## Игра "Теремок"

**Цель:** тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.

**Реквизит:** рисунки разных объектов, например: гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т.д. На каждого ребенка - один рисунок. Ввод в игру: напоминание сказки "Теремок" и предложение сыграть сказку в измененном виде.

**Ход игры:** 1-й вариант: каждый ребенок получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного из детей хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (теремок чисто условный - шкафчик, коврик или просто часть комнаты) и проводят с хозяином следующий диалог:

- Тук, тук, кто в теремочке живет?
- Я, (называет себя, например, гитара). А ты кто?
- А я - (называет себя, например, - яблоко). Пустишь меня в теремок?
- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пушу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у гитары и у яблока есть палочка. После этого гость заходит в теремок, а к хозяину обращается следующий участник игры. И так, пока все не зайдут в теремок. Если кто-то не сможет ответить хозяину, остальные дети могут помочь.

2-й вариант: то же, что и в первом варианте, но хозяин постоянно меняется - вошедший гость становится хозяином, а бывший хозяин уходит в "почетные". И так, пока все играющие примут участие в "ротации".

3-й вариант: Пусть теперь теремков и их хозяев будет несколько. А гости поочередно посещают каждый из теремков.

**Примечания:** играть можно не только в группе, но и с отдельным ребенком. Тогда ведущий и ребенок попеременно становятся хозяином и гостем теремка, а вместо рисунков можно использовать окружающие бытовые предметы. Игра пройдет живее, если предварительно немного потренировать детей в назывании свойств различных предметов.

4-й вариант: учить находить общее и различное между двумя объектами. Например – дерево и бумага, бумага и ткань, металл и дерево, стекло и глина.

### Ход игры.

В условном теремке живет какое-то вещество или материал. Ребенок, исполняющий роль другого материала, стучится в теремок.

В: Ты кто?

1-й ребенок: Я бумага. Пусти меня в теремок.

В: А я - дерево. Пушу, если скажешь, чем мы с тобой похожи.



1-й ребенок: Мы твердые, в нас живут твердые человечки. Мы можем быть гладкими, а можем быть шероховатыми.

2-й ребенок: Я стекло, пусти меня в теремок.

В: А я – глина. Пущу, если скажешь, чем мы с тобой отличаемся.

2-й ребенок: Я – хрупкое, а ты – пластичная, я – прозрачное, а ты – нет

## **Игра "Маша-Растеряша"**

**Цель:** тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.

**Предшествующий этап:** ознакомление детей с функциями различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?..

**Ввод в игру:** рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые все путают и теряют. Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам.

**Ход игры:** 1-й вариант: ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным:

- Ой!

- Что с тобой?

- Я потеряла (называет какой-то предмет, например, нож). Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, хлеб отрезать)?

Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции, например: пилой, топором, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.

2-й вариант: то же, что в 1-м варианте, но роль Маши-Растеряши предоставляется по очереди всем участникам игры. Ведущий может до начала игры попросить детей, чтобы они загадали потерянный предмет. Затем он назначает Машей-Растеряшей одного из детей. Ответчиком можно назначить, допустим, соседнего ребенка. Тогда он после удачного ответа становится Машей-Растеряшей и обращается к следующему по цепочке участнику игры. Таким образом обеспечивается участие каждого ребенка. Но остальным быстро надоедает ждать своей очереди. Можно не назначать ответчика, пусть на вопрос Маши-Растеряши отвечают все желающие, после чего роль Маши-Растеряши переходит к следующему по цепочке игроку. Но тогда не все будут активно участвовать в игре. Можно объединить подходы, когда первым должен ответить, например, сосед, а остальные могут дополнить. Тогда Маша-Растеряша может оценить ответы и выбрать лучший. А кто дал лучший ответ становится сам Машей-Растеряшей - ведь известно, что "растеряшество" заразительно...

## **Игра "Да-Нетки" или "Угадай, что я загадала"**

Например: воспитатель загадывает слово "Слон", дети задают вопросы (Это живое? Это растение? Это животное? Оно большое? Оно живет в жарких странах? Это слон?), воспитатель отвечает только "да" или "нет", пока дети не угадают задуманное.

Когда дети научатся играть в эту игру, они начинают загадывать слова друг другу. Это могут быть объекты: "Шорты", "Машина", "Роза", "Гриб", "Береза", "Вода", "Радуга" и т.д.

### **Игра "Черное-белое"**

Воспитатель поднимает карточку с изображением белого домика, и дети называют положительные качества объекта, затем поднимает карточку с изображением черного домика и дети перечисляют отрицательные качества. (Пример: "Книга". Хорошо – из книг узнаешь много интересного . . . Плохо – они быстро рвутся . . . и т.д.)

Можно разбирать в качестве объектов: "Гусеница", "Волк", "Цветок", "Стульчик", "Таблетка", "Конфетка", "Мама", "Птичка", "Укол", "Драка", "Наказание" и т.д.

### **Игра "Наоборот" или "перевертыши" (проводится с мячом).**

Воспитатель бросает мяч ребенку и называет слово, а ребенок отвечает словом, противоположным по значению и возвращает ведущему мяч (хороший – плохой, строить - разрушать выход - вход,...).

### **" Чем был - чем стал "**

#### **Правила игры:**

1-ый вариант: Ведущий называет материал (глина, дерево, ткань...), а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют...

2-ой вариант: Ведущий называет предмет рукотворного мира, а дети определяют, какие материалы использовались при его изготовлении.

#### **Ход игры:**

В: Стекло. Оно было раньше сплавом разных материалов.

Д: Из стекла сделана посуда, окна, зеркало. В экране телевизора есть стекло, в магазине стеклянные витрины. А я видел стеклянный стол. У моей мамы есть стеклянные бусы.

В: Что хорошего в стеклянном столе?

Д: Оно красивое, можно видеть как под столом лежит кошка.

В: А что плохого в таком столе?

Д: Такой стол может разбиться и осколками порежутся люди...

В: А что еще может быть из стекла?

Д: Есть стекла в очках, бывают стеклянные люстры, а в них стеклянные лампочки, в часах тоже есть стекло.

В: А вы слышали выражение: "У него стеклянное сердце." Про кого так можно сказать?

Д: Так можно сказать про злого, "колючего" человека. У Бабы-Яги злое сердце, оно у нее из острых осколков.

В: Назовите сказки, в которых есть герои со стеклянным сердцем!

Воспитатель обобщает ответы детей.

В: Телевизор.

Д: Он сделан из разных материалов. Корпус - из дерева или пластмассы, экран стеклянный, а внутри телевизора много железных деталей.

### **"Хорошо-плохо"**

**Цель:** учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

#### **Правила игры:**

Ведущим называется любой объект или в старшем дошкольном возрасте система, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.

#### **Ход игры.**

1 вариант:

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Съесть конфету - плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

То есть вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо - почему?", "что-то плохо - почему?".

2 вариант:

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Сладкая конфета - это плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

В: Зубы заболят - это хорошо. Почему?

Д: Вовремя обратишься к врачу. А вдруг бы у тебя болели бы зубы, а ты не заметил.

То есть вопросы идут по цепочке.

В: Человек изобрел огонь. Огонь-это хорошо, почему?

Д: От него становится тепло. Папа разведет костер, будет весело.

В: Огонь - это плохо. Почему?

Д: Это опасно, может быть пожар. Если дом сгорит, то людям жить будет нигде.

В: Листопад - это хорошо?

Д: Да! Земля становится красивой, листва шелестит под ногами.

В: Листья под ногами - плохо. Почему?

Д: Не всегда можешь увидеть кочку, обувь запылиться или будет мокрая, если после дождя.

### **"Робинзон Крузо"**

**Цель:** учить детей выделять ресурсы предмета; используя полученные ресурсы, создавать фантастические ситуации.

**Правила игры:** Воспитатель рассказывает историю о корабле, потерпевшем крушение и о том, что у спасшихся людей из множества предметов остался только один какой-то предмет, но его много. После этого начинается игра, в ходе которой детям надо придумать выход из создавшейся проблемной ситуации (построить жилище, защититься от врагов, найти и добыть пищу и так далее). Ведущий метод - мозговой штурм. Принимаются все без

исключения предложения, но педагог выделяет самые "сильные" детские решения. В конце занятия детям можно предложить реализовать и воплотить свой вариант в рисунке, в лепке, придумать сказку или рассказ и рассказать родителям. Важно, чтобы была какая-то продуктивная деятельность.

#### **Ход игры:**

**В:** Давайте представим, что мы отправились в путешествие в дальние страны вокруг света на корабле. На борту этого корабля находился разнообразный груз, среди которого было большое количество карандашей. И вот однажды поднялся шторм и наш корабль потерпел крушение. Нам чудом удалось спастись. Оказалось, что наш груз весь утонул кроме карандашей. Мы очутились на необитаемом острове. Как нам выжить? Давайте обсудим, что нужно для жизни человека?

**Д:** Для жизни человека нужна пища, вода, жилье, если на острове есть враги, то нужно оружие, чтобы обороняться или высокий забор, или построить крепость. А еще нужны игрушки, чтобы не скучно было на острове. А еще надо сообщить кому-нибудь, что мы на острове и нас надо спасти.

**В:** Молодцы! Давайте теперь подумаем как нам построить жилище из большого количества ручек. Какие у вас будут предложения? Как карандаши помогут нам в добывании пищи?

И так далее.

#### **"На что похоже"**

**Цель:** развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.

**Правила игры:** Ведущий - воспитатель, а в старшем возрасте - ребенок называет объект, а дети называют объекты, похожие на него.

**Примечание:** Похожими объекты могут по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать картинки предметные, особенно на этапе ознакомления с игрой. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

**Ход игры:**

**В:** На что похож абажур?

**Д:** На зонт, на Красную Шапочку, на колокол, потому что он большой, на цаплю, потому что она стоит на одной ноге.

**В:** На что похожа улыбка?

**Д:** На радугу, на месяц на небе, на солнечную погоду.

**В:** Половник.

**Д:** На ковш у экскаватора, на созвездие "Большая медведица", на зонтик, на лопату, на микрофон, так как микрофон имеет две части: сам микрофон и ручку, а половник тоже состоит из ковша и ручки. Микрофон тоже может быть металлическим как и половник, или в нем могут быть металлические части и так далее.

**В:** На что похож дождь?

Д: На лейку, когда из лейки что-то поливают, на душ.

В: А душ какой бывает?

Д: Холодный и теплый. И дождь летом бывает теплым, а осенью холодным. А еще дождь похож на разбрызгиватель, который мама ставит на огороде и поливает ягоды и овощи.

В: На что похожа коробка цветных карандашей?

Д: На радугу, на цветные дорожки, на цветные карамельки (с красным вкусом - малиновая, клубничная, с синим вкусом - черничная...)

В: На что похожа кисть?

Д: На метлу Бабы - Яги, на указку, на Волшебницу (потому, что если провести кисточкой по бумаге получается какой-то рисунок).

В: На что похож светофор?

Д: На трехглавого робота, на радугу, на магнитофон.

В: Почему на магнитофон?

Д: Так как сам прямоугольный, а кружочки напоминают кнопки. А еще на краски, так как коробка прямоугольная, а цвета светофора - краски.

В: На что похожа иглолка?

Д: На булавку, на кнопку, на гвоздь, на лезвие ножа, на стержень от ручки.

В: То есть все эти предметы объединяются одним признаком: острые и металлические.

Д: Еще на колючки у ежика и кактуса, на застежку у сережки, которая в ухо вставляется, она тоже острая.

### **«Что – то – часть чего – то»**

Принцип этой игры взят из игровой телепередачи. Понадобится разрезная предметная картинка из 12 – 16 частей. Картинка лежит на столе изображением вниз. Наугад по желанию детей открывают один квадрат. Дети рассматривают его, предполагают, на что похоже изображение, у каких предметов ещё бывают такие части. Когда варианты исчерпаны, открывают следующий квадрат. И так до тех пор, пока не будет отгадано изображенное на картинке.

### **«Что из чего»**

Воспитатель называет материал (металл, древесина, пластмасса и т.д.), а дети – как можно больше объектов, состоящих из этого материала. Со средней группы вводится правило: можно называть предметы, у которых только одна или несколько частей из данного материала.

### **«Цепочка»**

Первый ребёнок называет объект, второй – его свойство, третий – объект с названным свойством, четвёртый – другое свойство нового объекта и т.д. Например: 1. Морковь. 2. Морковь сладкая. 3. Сладким бывает сахар. 4. Сахар белый. 5. Белым бывает снег и т.д.

### **«Камень, брошенный в пруд»**

(или «Цепочка слов»)

Цель: учить детей подбирать слова, объединенные смыслом, правильно согласовывать их между собой, развивать воображение.

### **Ход игры:**

Воспитатель предлагает детям составить длинный поезд из слов, каждое слово – вагончик. Вагончики, как и слова должны быть объединены между собой, значит каждое слово должно тянуть за собой следующее.

Например, Зима-снежная-холодная;

- А что бывает холодным? Мороженое, лед, ветер
- За каждое слово ставится вагончик, воспитатель отталкивается от последнего слова.

### **«Чудесный экран» («девятиэкранка»)**

В основе системного подхода к объекту природного мира лежат следующие мыслительные шаги:

- выбирается объект и перечисляются его разнообразные свойства и признаки.
- определяется подсистема природного объекта.
- определяется надсистема объекта: по месту обитания; по классу или группе, к которым он относится.
- рассматривается процесс развития объекта в прошлом.
- рассматривается развитие объекта в будущем.

В качестве средства системного мышления выступает «чудесный экран».

Форма организации игр:

- Карточки с изображением объекта, линии его развития, составляющих частей и места функционирования.

Игровое действие – составление «чудесного экрана» (девятиэкранки).

- Словесное восстановление «девятиэкранки» по стихотворению:

### **«Что-то» автор М.С.Гафутулин.**

Если мы рассмотрим что-то...

Это что-то для чего-то...

Это что-то из чего-то...

Это что-то часть чего-то...

Чем-то было это что-то...

Что-то будет с этим что-то...

Что-то ты сейчас возьми, на экранах посмотри!

Игровое действие при этом:

Конкретный объект обозначается словом, указывается функция и т.д.

Предполагаемый результат по итогам универсальных игр: к концу дошкольного возраста о любом объекте ребенок может системно размышлять: выделять его функцию (свойства), рассматривать его место и взаимосвязи с другими объектами, а также возможность преобразования во времени.

### **"Перевертывание сказки".**

Возможно, эта игра знакома многим из вас. С нашей же точки зрения она обладает следующими дидактическими свойствами, оправдывающими ее



использование на логопедических занятиях по развитию связной речи - она обучает ребенка одновременно операции декомпозиции и композиции.

Рассмотрим в качестве примера всем известную сказку:

- Жила-была девочка, которую звали Желтая Шапочка:
  - Не Желтая, а Красная
  - Ах да, Красная. Так вот, позвал ее папа и :
  - Да нет же, не папа, а мама.
  - Правильно. Позвала ее мама и говорит: сходи-ка к тете Марине и отнеси ей:
  - К бабушке она велела ей сходить, а не к тете:
- И так далее.

### "Сказка наизнанку".

Это один из вариантов игры в " перевертывание" сказок. Он состоит в умышленном и более органичном "выворачивании наизнанку" сказочной темы.

Например, Красная Шапочка злая, а волк добрый:.

Белоснежка встретила в дремучем лесу не семь гномов, а семь великанов и стала сообщницей их бандитских набегов:

Золушка, дрянная девчонка, довела до белого каления покладистую мачеху и отбила у смиренных сводных сестер жениха:

Как играть:

- Каждому игроку раздаются карточки с изображениями различных предметов. По одной карточке на каждого участника. Если играете вдвоем, то можно просто положить колоду с детскими картами рубашкой вверх и поочередно вытаскивать картинки. Один из игроков назначается хозяином условного теремка (коврик или детский домик), а другие (или другой) подходят к теремку и просят к нему в домик (на примере сказки):
- Тук, тук, кто в теремочке живет?
- Я, Гитара. А ты кто?
- А я - удочка. Пусти меня в теремок?
- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и гитары и удочка сделаны из дерева. Или и у гитары и у удочки есть струна - веревочка. После этого гость заходит в теремок или просто помещает в домик карточку, и вступает в игру следующий участник игры, или тот же участник берет другую карточку из колоды. И так, пока все карточки не окажутся в теремке, и ведь правда, все изображения чем-то похожи на гитару.

Можно играть немного по другому, все время меняя хозяина теремка. Сначала, гитара - хозяин, потом гость удочка становится хозяином и так далее.

### **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 предмета)?

- Чтобы видеть, сколько я съела.

И так играем до тех пор, пока не будут обоснуем все странности бабушки. После этого переходим к обсуждению, как бабушка может защититься от волка (например, выплеснуть на него содержимое своего живота или расколоться на острые кусочки - чтобы волк не мог съесть ее, а потом, когда волк уйдет, склеится клеем для стекла).

### **Игра "Держи вора!"**

**Цель:** тренировать аналитическое мышление, умение выделять отличительные признаки путем сравнения.

**Предшествующий этап:** игра "Теремок". В отличие от нее в данной игре дается зрительная опора только на один предмет сравнения, другой нужно представлять мысленно.

**Реквизит:** то же, что в Игре "Теремок" .

**Ввод в игру:** в толпе раздаются крики:

- Держи вора, он высокий такой!
- Держи вора, вот он в черной шляпе!

Никто не заметил самого вора, никто не может описать его полностью. Но сыщики находят вора даже по отдельным признакам... Так и мы попытаемся найти "вора", зная некоторые его признаки.

**Ход игры:**

1-й вариант:

каждый ребенок держит перед собой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий назначает 3-4 ребенка в поисковую группу и удаляет их из комнаты. Оставшиеся определяют с помощью жребия или считалочки - кому быть "вором", и дети называют его признаки (например, чайник: узорчатый, с ручкой, пустой). Затем в комнату возвращаются сыщики, ведущий сообщает им признаки вора и зовет: "Держи вора!"

Остальные дети могут сидеть, стоять, бегать. Сыщики пробегают между детьми, рассматривают их рисунки и пытаются определить вора. Когда каждый сыщик кого-то задержал, ведущий говорит "стоп!" и всякое движение прекращается. Идет рассмотрение задержанных.

Ведущий устанавливает порядок рассмотрения так, чтобы настоящий вор, если его поймали, остался последним. Первый сыщик указывает на своего задержанного и говорит: "Это вор, потому что он... (называет известный ему признак, например, "С ручкой)". Задержанный, если он не вор, говорит, по каким другим признакам он отличается от вора: "Нет, я не вор, потому что... (например, если "задержана" сумка: "Вор хранит чай, а я - книжки)". Если задержанный не может назвать отличие, его уводят как вора. И так, пока не рассмотрели всех задержанных. Настоящему вору, если его поймали, остается добровольно признаться. Пусть отдает "украденное" и получает прощение. Сыщиков можно награждать.

2-й вариант:

То же, что в 1-м варианте, но каждому сыщику сообщается лишь один из установленных признаков. Тогда труднее найти вора.

### «Давай поменяемся»

Правила игры: Игра проводится подгруппой. Каждый ребенок загадывает свой объект (можно на одну тему) и говорит, что он умеет делать. Затем идет обмен функциями между детьми, загадавших объект.

Ход игры:

Р1: Я – слон. Я могу обливаться водой из хобота.

Р2: Я- еж. Я могу сворачиваться клубком.

Р3: Я – заяц. Я могу быстро скакать.

Затем идет обмен функциями. Еж теперь может обливаться водой из хобота. Как это? А слон объясняет, как он научился быстро скакать, а заяц сворачиваться клубком.

### «Найди друзей»

Правила игры: Ведущий называет объект, выделяет его функцию, а дети говорят, кто или что выполняет эту же функцию.

Примечание: В данную игру можно играть подгруппой, или группой при фронтальных формах работы (на занятии). Игру рекомендуется использовать после того, как дети ознакомятся с понятием «функция».

### **Игра «Фантазия»**

**Цель:** развивать умение 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

## литература

1. Альтшурович Г.С. «Введение в ТРИЗ. Основные понятия и подходы» С-Петербург 2001
2. Абрамова Г.С. Возрастная психология: Учебное пособие для студентов вузов. М., 2003
2. Божович А.И. Личность и ее формирование в детском возрасте. М., 2005
3. Боровик О. Развиваем воображение // Дошкольное образование. 2001. №1
4. Выготский Л.С., Лекции по психологии. СПб., 2003
5. Вьюнова М.И., Гайдар К.М., Темнова Л.В. Психологическая готовность ребенка к обучению в школе: психолого-педагогические основы: Учебное пособие. М., 2003
6. Дудецкий А.Я. Теоретические основы воображения и творчества. Смоленск, 2004
7. Дьяченко О. Особенности развития воображения умственно одаренных детей // Дошкольное воспитание. 2003. №8
8. Дьяченко О.М. Воображение дошкольника. М., 2008
9. Дьяченко О.М. Об основных направлениях развития воображения у детей // Вопросы психологии. 2007. №16
10. Ермолаева М.В., Ерофеева И.Г. Методические указания к пользованию психологической картой дошкольника (готовность к школе). М., 2002
11. Запорожец А.В., Эльконин Д.Б. Психология детей дошкольного возраста: развитие познавательных процессов. М., 2004
12. Кириллова Г. Реалистические тенденции в воображении детей // Дошкольное воспитание. 2001. №12
13. Козлова С.А., Куликова Т.А. Дошкольная педагогика. М., 2000
14. Коломинский Я.Л., Панько Е.А. Учителю о психологии детей шестилетнего возраста. М., 2003
15. Кравцова Е. Развитие воображения // Дошкольное воспитание. 2005. №12

16. Кравцова Е.Е. Психологические проблемы готовности детей к обучению в школе. М., 2001
17. Крутецкий В.А. Психология. М., 2006
18. Люблинская А.А. Детская психология. М., 2001
19. Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество. М., 2002
20. Немов Р.С. Психология: Учеб. Для студентов высш. Пед. учеб. Заведений: В 3 кн. Кн. 1. Общие основы психологии. М., 2005
21. Немов Р.С. Психология: Учеб. Для студентов высш. Пед. учеб. Заведений: В 3 кн. Кн. 2. Психология образования. М., 2003
22. Обухова Л.Ф. Возрастная психология. М., 2004
23. Обухова Л.Ф. Детская психология: Теория, факты, проблемы. М., 2004
24. Общая психология: Курс лекций для первой ступени педагогического образования // Сост. Е.И. Рогов. М., 2006
25. Палагина Н.Н. Развитие воображения в русской народной педагогике // Вопросы психологии. 2007. №6
26. Пороцкая Е. Ребенок: слово и его роль в развитии воображения // Дошкольное воспитание. 2004. №9
27. Психология: Учебник / Под ред. А.А. Крылова. М., 2000
28. Репина Т.А. Социально-психологическая характеристика группы детского сада. М., 2003
29. Рибо Т. Творческое воображение. М, 2001.
30. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии: В 2 т. Т. 1. М., 2003
31. Столяренко Л.Д. Основы психологии. Ростов-на-Дону, 2004
32. Урунтаева Г.А. Диагностика психологических особенностей дошкольника. Практикум. М., 2006
33. Урунтаева Г.А. Дошкольная психология. М., 2007
34. Ушинский К.Д. История воображения. Собр. соч. М.-Л., 2000. Т. 8
35. Щербакова А.И. Практикум по общей психологии. М., 2000
36. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. М., 2005