

**ПАРЦИАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА
«УДИВИТЕЛЬНЫЙ МИР
ФАНТАЗИЙ»**



Бутенко Елена Александровна,
воспитатель высшей квалификационной
категории МБДОУ «Детский сад №6
«Чебурашка»

Парциальная программа «Удивительный мир фантазий» предназначена для воспитателей дошкольных учреждений, дополнительного образования и представляет собой уникальную авторскую разработку практической работы с детьми среднего и старшего дошкольного возраста.

Основной целью программы является развитие у детей среднего и старшего дошкольного возраста творческого воображения, формирование нестандартного мышления путём построения образовательного процесса на основе использования приема типового фантазирования.

СОДЕРЖАНИЕ

I. Целевой раздел

Пояснительная записка- -----	4
1.1. Актуальность парциальной образовательной программы -----	5
1.2. Цель и задачи парциальной образовательной программы-----	6
1.3. Принципы и подходы, осуществляемые в процессе реализации Программы -----	7
1.4. Возрастные характеристики развития детей -----	7
1.5. Планируемые результаты освоения детьми дошкольного возраста парциальной образовательной программы-----	8
1.6. Обоснование выбора содержания парциальной программы--	9
1.7. Формы подведения итогов реализации парциальной образовательной программы -----	9

II. Содержательный раздел

2.1. Тематическое планирование образовательной деятельности (средняя группа) -----	11
2.2. Тематическое планирование образовательной деятельности (старшая группа) -----	24
2.3. Тематическое планирование образовательной деятельности (подготовительная группа) -----	38
2.4. Рекомендации при работе с типовым приемом фантазирования -----	51
2.5. Методические материалы (средняя группа)-----	60
2.6. Методические материалы (старшая группа)-----	82
2.7. Методические материалы (подготовительная группа)-----	103
2.8. Задания для скрининг диагностики -----	128

III. Организационный раздел

3.1. Материально-техническое обеспечение парциальной образовательной программы -----	131
3.2. Методическое обеспечение -----	131
3.3. Время и сроки реализации парциальной образовательной Программы -----	132

VI. Дополнительный раздел

4.1. Условия для оптимального развития творческих способностей и нестандартного мышления детей -----	132
Приложения-----	135

I. Целевой раздел

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Одним из современных и интереснейших методов обучения остается технология ТРИЗ – теория решения изобретательских задач. Придумал ее изобретатель и писатель - фантаст Генрих Саулович Альтшуллер. Он считал, что любого человека можно обучить творческой деятельности. Надо только познакомить его с приемами творческого воображения и научить решать изобретательские задачи. Вскоре к исследовательской деятельности присоединился Рафаэль Борисович Шапиро (1926-1993), который тоже приобрел известность не только как изобретатель, но и как писатель, пишущий под псевдонимом Рафаил Бахтамов.

ТРИЗ - педагогика, как научное и педагогическое направление, сформировалось в нашей стране в конце 80-х годов. Она ставит целью формирование сильного мышления и воспитание творческой личности, подготовленной к решению сложных проблем в различных областях деятельности. Применение элементов теории решения изобретательских задач в развитии дошкольников коренным образом изменяет стиль работы воспитателя, раскрепощает детей, учит их думать, искать решения проблем. Технология ТРИЗ помогает нам в развитии воображения у детей, в развитии логического мышления, в развитии умения ставить и решать проблему. По мнению психологов, необходимыми компонентами творчества являются процессы мышления и воображения, поэтому развитие творческих способностей возможно только при одновременной активизации этих процессов.

1.1. Актуальность парциальной образовательной программы.

В современных условиях основная задача образования - воспитание творческой личности, способной самостоятельно добывать новую информацию и оперативно корректировать свою картину мира в соответствии с вновь полученными знаниями. Процесс воспитания и обучения ребёнка - это взгляд человечества в будущее. Мы живём в стремительно меняющемся мире, в эпоху информации, и уже не представляем нашу жизнь без компьютеров, спутникового телевидения, мобильной связи, интернета и т. п.

Информационные технологии дают нам всё новые возможности, но и многого требуют от нас: понимать и принимать новые реалии, быстро ориентироваться, обучаться. Человеку приходится справляться с массой постоянно «сваливающихся» на него творческих задач. И это касается не только профессиональной или научной деятельности, но и бытовой жизни.

Принципиальная задача педагогов и родителей — развитие личности и ее активности.

С.Л. Рубинштейн неоднократно подчеркивал, что педагогический процесс формирует личность ребенка в той степени, в какой педагог руководит его активностью, а не подменяет ее. Всякая попытка обойтись без собственной деятельности ребенка подрывает основы здорового умственного и нравственного его воспитания.

Современный ребенок - дошкольник должен быть инициативным, самостоятельным, любознательным, с развитым воображением, положительным отношением к себе и другим, способным к волевым усилиям, уверенным в своих силах. Сформировать выше указанные личностные качества дошкольника позволяют игровые методы и приемы, формы сотрудничества и интерактивные средства, используемые в ходе реализации задач программы «Удивительный мир фантазий».

Я, считаю проблему развития творческого воображения и нестандартного мышления дошкольников одной из самых актуальных на данный момент, поскольку эти виды деятельности являются непременной предпосылкой формирования умственных качеств личности, её самостоятельности и инициативности.

Кроме того, изменилась концепция воспитания и обучения нового поколения детей, которая ориентирована не на подготовку исполнителей, а на подготовку творцов, способных самостоятельно мыслить, положительно изменять и преобразовывать нашу жизнь.

Бутенко Елена Александровна

Изучив современные механизмы воспитания творческой личности и проанализировав все имеющиеся возможности повышения уровня развития познавательной активности детей, я пришла к выводу, что существует необходимость заменить традиционную технологию воспитания и обучения на инновационную, которая предполагает получение знаний не в готовом виде от педагога, а самостоятельный поиск ответов на вопросы.

Созданная Генрихом Альтшуллером теория решения изобретательских задач дала мощный толчок к использованию в своей работе с детьми приема типового фантазирования. Используя типовые приемы фантазирования в работе с детьми, мы учим их ориентироваться в различных источниках информации, используя различные анализаторы, делать выводы, оценивать необходимость новой информации.

Данный педагогический опыт способствует развитию творческого воображения, мышления, высокому уровню познавательной активности дошкольника, овладению основными мыслительными операциями по созданию творческого продукта, успешному адаптированию к школе вне зависимости от системы обучения, желанию и умению самостоятельно учиться.

Программа реализуется в рамках образовательной области «познавательное развитие» и учитывает потребности и интересы детей и возможности педагогического коллектива.

1.2.Цель и задачи парциальной образовательной программы.

Цель: развитие творческого потенциала личности ребенка и подготовка к жизни в динамично изменяющемся мире.

Задачи:

- формировать у детей умения наблюдать, анализировать, сравнивать, решать задачи творческого характера;
- развивать способность быстро входить в новые предметные области;
- развивать умение логически мыслить и связно выражать свои мысли;
- адаптировать к динамичной картине мира;
- воспитывать творческую личность.

За счет использования приемов фантазирования создавать новый образ, планировать его действия, жизненные этапы:

- «Увеличение – Уменьшение»;
- «Ускорение – Замедление»;

Бутенко Елена Александровна

- «Дробление – Объединение»;
- «Оживление – Окаменение»;
- «Могу только – Могу все»;
- «Наоборот».

1.3. Принципы и подходы, осуществляемые в процессе реализации программы.

В основу программы положены следующие принципы:

- Принцип свободы выбора. В любом обучающем или управляющем действии предоставляю ребёнку право выбора.
- Принцип открытости. Предоставляю ребёнку возможность работать с открытыми задачами (не имеющими единственно правильного решения). В условиях творческого задания закладываются разные варианты решения.
- Принцип деятельности. В любое творческое задание включаю практическую деятельность.
- Принцип обратной связи. Регулярно контролирую процесс освоения детьми мыслительных операций, т.к. в новых творческих заданиях есть элементы предыдущих.
- Принцип идеальности. Творческие задания не требуют специального оборудования и могут быть частью любого вида деятельности. Это позволяет мне максимально использовать возможности знания и интересы детей.

1.4. Возрастные особенности детей, на которых рассчитана программа.

Программа рассчитана на детей среднего и старшего дошкольного возраста. В этом возрасте у ребенка развиваются элементы логического мышления. Они способны анализировать и моделировать логические взаимоотношения, но на знакомом им материале, с опорой на полученные ранее знания. Становится целенаправленной деятельность, происходит развитие произвольных психических процессов: памяти, внимания, речи. При выполнении каких-либо поручений или бытовой деятельности характерно доведение до конечного результата. В этом возрасте все яснее становится личностный тип общения со сверстниками и взрослыми, проявляется интерес к человеческим отношениям, общепринятым нормам поведения. Наглядность продолжает использоваться как основа для организации речевой и познавательной активности, но частично идет с опорой на память.

Этот возраст характеризуется расцветом фантазии. Расширяются знания детей о сферах общественно полезной деятельности, не связанной непосредственно с обслуживанием детей. Ребенок переходит от ситуативного поведения к деятельности, подчиненной социальным нормам и требованиям. В этом возрасте все чаще проявляется потребности обнаружить перед другими свои умения, осведомленность. У детей достаточно высокий уровень развития моральных представлений и чувств, но на теоретическом уровне. В своих поступках знания используют далеко не все. Деятельность ребенка характеризует самостоятельность в выполнении задания, сосредоточенность, соблюдение положительных форм взаимоотношений со сверстниками. В этом возрасте снижается способность к внушаемости. У ребенка уже сформирован механизм сопоставления воспринимаемой действительности и объяснения, оценки, указаний, как взрослого, так и ребенка.

1.5. Планируемые результаты освоения детьми дошкольного возраста парциальной образовательной программы.

Реализация парциальной образовательной программы будет способствовать достижению следующих результатов:

- Возникает положительное эмоциональное отношение к занятиям;
- Развивается творческое воображение и нестандартное мышление;
- Возрастают познавательная активность и интерес;
- Детские ответы становятся нестандартными, раскрепощенными;
- У детей расширяется кругозор, появляется стремление к новизне, к фантазированию;
- Речь становится более образной и логичной, знания по ТРИЗ начинают «работать» на других занятиях и в повседневном общении.

Эффективность развития креативных способностей во многом зависит от того материала, на основе которого составлено задание, мы выделили следующие требования к заданиям:

- соответствие условий выбранным методам;
- возможность разных способов решения;
- учет актуального уровня решения;
- учет возрастных интересов детей.

Учитывая эти требования, мы выстроили систему заданий, под которой понимается упорядоченное множество взаимосвязанных заданий,

ориентированных на познание, создание, преобразование в новом качестве объектов, ситуаций, явлений и направленных на развитие креативных способностей дошкольников в образовательно-воспитательном процессе.

С самого раннего детства можно научить ребенка системно думать, решать задачи творческого характера, придумывать сказки, стихи и многое другое. Педагогическая целесообразность программы в том, что, развивая воображение, малыш познает окружающий мир и самого себя.

Особенностью детского мышления является стремление связывать все и во всем. Именно в этом кроется тайная причина неправильных выводов и умозаключений дошкольников, здесь находятся истоки детского словотворчества.

1.6. Обоснование выбора содержания парциальной программы.

Особое место при работе по программе занимает работа с проблемными ситуациями как фантастического, так и реального плана. На занятиях используется совместная с педагогом групповая и индивидуальная работа. Программа «Удивительный мир фантазий» рассчитана на три года обучения, но каждый год можно рассматривать как самостоятельный законченный этап. Разработано тематическое планирование на каждую возрастную группу, которое состоит из 72 занятий. Занятия с детьми проводятся два раза в неделю. Знакомство с волшебниками «Увеличение - Уменьшение», «Ускорение - Замедление», «Дробление - Объединение», «Оживление - Окаменение». «Могу только - Могу все» происходит в средней группе. С волшебником «Наоборот» дети знакомятся в старшей группе. В дальнейшем волшебники включаются в игры и беседы.

На занятиях изучаются типовые приемы разрешения противоречий, которые позволяют дошкольникам посмотреть на самые простые, привычные предметы и явления глазами фантазеров и исследователей.

Основные формы работы: игры, упражнения, импровизации, беседы, сочинение историй, театрализация, творческая продуктивная деятельность.

1.7. Формы подведения итогов реализации парциальной образовательной программы.

Наблюдение за процессом развития творческого воображения и нестандартного мышления детей.

Заполнение протокола результата скрининг диагностики на выявления уровня развития нестандартного мышления и творческого воображения детей.

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ
2.1. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
(средняя группа)

Месяц	Тема занятия	Форма	Цель	Наглядное методическое оборудование
Сентябрь	1.«Нарисуй настроение»	Рисование	Развивать творческое воображение детей.	Альбомные листы, краски акварельные, кисточки.
	2. Что умеет делать?	Игровое упражнение	Формировать умения выявлять функции объекта	
	3. «Что было бы, если убрать часть?»	Игра	Учить «разбирать» любой объект на составляющие части.	Картинки (велосипед, часы, дом, ботинки, самолет)
	4.Знакомство с волшебником «Увеличения – Уменьшение».	Беседа	Познакомить с приемом «увеличение - уменьшение»; активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.	Картинка - Волшебник «Увеличение- Уменьшение», волшебная палочка.
	5.«Небылицы»	Словесная игра	Развивать фантазию, творческое воображение.	
	6. «Кто кем будет?»	Словесная	Учить называть прошлое и будущее	

		игра	предмета.	
	7. «Кем был раньше?»	Игра	Учить называть прошлое предмета.	Картинки (цыпленок, лошадь, корова, дуб, рыба, яблоня, лягушка, бабочка, хлеб, шкаф, велосипед, рубашка, дом)
	8.«Что можно сказать о предмете, если там есть...?»	Словесная игра	Учить «разбирать» любой объект на составляющие части и давать характеристику объекту по одной части.	
Октябрь	9.«Оживший рисунок»	Рисование	Развивать фантазию, остроту ума, творческое воображение.	Альбомные листы, краски, карандаши, восковые мелки, кисти.
	10.Знакомство с волшебником «Ускорение - Замедление».	Беседа	Познакомить с приемом «ускорение»; активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.	Картинка – Волшебник «Ускорение- Замедление», волшебная палочка.
	11.«Фантастические гипотезы».	Словесная игра	Развивать фантазию, творческое воображение.	

	12.«Путаница»	Игровое упражнение	Развивать фантазию, творческое воображение.	Картинки (кукла, грибы, собака, птица, муравьи, скворечник)
	13.«На что похожи облака?»	Беседа на прогулке	Развивать фантазию, творческое воображение.	
	14.«Если бы...»	Словесная игра	Развивать творческое воображение детей.	
	15.«Веревочка»	Игровое упражнение	Развивать воображение, фантазию, мелкую моторику, координационные способности.	Веревка 1,5 метра.
	16. «Угадайте, кто я»	Игра	Развивать творческое воображение детей.	
Ноябрь	17.«Свободное фантазирование»	Словесная игра	Развивать фантазию, творческое воображение.	
	18.«Скажи наоборот»	Словесная игра	Развивать фантазию, творческое воображение.	
	19.В гости к Волшебнику «Увеличение-Уменьшение»	Беседа	Активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.	Волшебник «Увеличение-Уменьшение».

	Уменьшение»			
	20.«Поможем зайцу»	Игровое упражнение	Развивать фантазию, творческое воображение.	Картинки (грязная лужа, заяц, черепаха, еж, белка)
	21.«Так не бывает!»	Словесная игра	Развивать воображение, творческую фантазию, умение логично оформлять свою мысль.	
	22.«Продолжи сказку»	Чтение, беседа	Развить воображение детей, способность речевого общения, дополнить словарный запас детей литературными фразами, развить у детей связную речь, память и воображение.	Сказка (по выбору воспитателя).
	23.«Игры на руках и пальцах».	Игра	Развивать фантазию, творческое воображение.	
	24.«Изменение привычных отношений между героями сказок».	Игра	Развивать фантазию, творческое воображение.	Картинки (герои сказок) – по выбору педагога.
Декабрь	25.«Дорисуй»	Рисование	Развивать творческое воображение детей.	Альбомные листы с нарисованные

				геометрическими предметами и др., краски, карандаши, восковые мелки, кисти.
	26.«Знакомство с волшебником «Могу все – Могу только».	Беседа	Познакомить с приемом «уменьшение»; активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.	Картинка – волшебник «Могу все – Могу только»,волшебная палочка.
	27.«Придумай сказку»	Игровое упражнение	Формировать навык в придумывании сказки со случайно выбранными героями, стимулировать мыслительную деятельность посредством проблемных вопросов, развивать творчество, воображение.	Картинки – заяц, медведь, еж, зебра, слон, сова и др.
	28.«Свободное фантазирование»	Игровое упражнение	Развивать фантазию, творческое воображение.	
	29.«Веселые перевертыши»	Словесная игра	Развивать фантазию, творческое воображение.	

	30. «Составим сказку»	Игра	Развивать творческое воображение детей, фантазию, выдумку.	Плоские камни с изображением героев сказок, явлений в природе и др.
	31.«Волшебная труба».	Игра	Развивать знание противоположных качеств предметов, развитие познавательных функций, воображения.	Игрушечный бинокль или лист бумаги, свернутый в трубочку.
	32.«Хорошие и плохие поступки».	Игра	Развивать фантазию, творческое воображение.	
Январь	33.«Неоконченный рисунок».	Игровое упражнение	Помочь детям создавать в воображении рисунки, ситуации на основе их схематичного изображения	Альбомные листы с недорисованным рисунком, карандаши, восковые мелки.
	34.«Для чего эти предметы?»	Игра	Развивать мышления и мыслительные операции, внимание, память.	Предметы - газета, катушка ниток, носовой платок, баночка из-под растворимого кофе, полиэтиленовый пакет, носок, коробка из-под

				молока, подушечка для иголок, глубокая тарелка, зонт.
35.«Смешинки »	Игра	Развивать воображение, творческую фантазию, умение логично оформлять свою мысль.		Мяч
36.«Волшебные очки».	Игра	Развивать воображение, овладение понятием времени.		Оправа очков без стекол
37.Знакомство с Волшебником «Дробление – Объединение».	Беседа	Познакомить с приемом «дробление- объединение»; активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.		Волшебник «Дробление- Объединение», волшебная палочка.
38.«Хорошо – плохо»	Словесная игра	Показать детям, что в любой ситуации, в любом действии, в любом предмете есть и хорошие и плохие стороны, есть хорошие и плохие свойства. Учить размышлять, анализировать, находить причинно – следственные связи, фантазировать.		

	39.«Странная картинка »	Игра	Развивать воображение и внимание, мышление.	Сюжетная картинка и герои к ней (по выбору педагога).
	40.«Что это такое?»	Игра	Развивать мышления и мыслительные операции, внимание, память.	Круги разных цветов, полоски разной длины, мяч.
Февраль	41. «Фантазия»	Игра	Развивать умение находить ресурсы предметов, заменять их на другие.	
	42.«В гости к Волшебнику «Ускорения - Замедления».	Беседа	Познакомить с приемом «замедление»; активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.	Картинка – Волшебник «Ускорение- Замедление», волшебная палочка.
	43.«Сказки наизнанку»	Игра	Научить детей придумывать новых историй путём "выворачивания" уже известных сказок.	Сюжетные картинки, иллюстрации знакомых сказок
	44.«Несуществующее животное»	Словесная игра	Развивать творческое воображение детей.	
	45.«Продолжи рисунок»	Рисование	Развивать воображение детей, мелкую моторику рук.	Альбомные листы с изображением (круг, две линии, овал, квадрат,

				треугольник и др.), краски, карандаши, кисти.
	46.«Так не бывает! »	Словесная игра	Развивать творческое воображение детей.	
	47.«Новое назначение предмета»	Словесная игра	Развивать творческое воображение детей.	Картинки - старый уют, зонтик, горшок, пакет, газета и др.
	48.Знакомство с волшебником «Оживление-Окаменение».	Беседа	Познакомить с приемом «оживление-окаменение»; активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.	Картинка - Волшебник «Оживление-Окаменение», волшебная палочка.
Март	49.В гости к Волшебнику «Увеличение-Уменьшение».	Беседа	Активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.	Волшебник «Увеличение-Уменьшение».
	50.«Портрет заговорил».	Беседа	Продолжить знакомство с детскими портретами, учить составлять связный рассказ.	Репродукции детских портретов(на выбор педагога).
	51.« Опиши соседа»	Игра -	Учить внимательно, рассматривать человека, давать словесный	Рамка портретная.

		упражнение	портрет.	
52.«Волшебный мешочек»	Игра		Развивать творческое мышление.	Мешочек , игрушки: красного, синего, зелёного, желтого цветов. Картинки с изображением: красного яблока, синего облака, зелёного кузнечика, жёлтого цыплёнка.
53.«Облака, белогривые лошадки»	Рисование		Развивать творческое воображение, целостное восприятие.	Альбомные листы с нарисованными облаками, краски, кисти.
54.«В гости к Волшебнику «Ускорения Замедления» (Перепутывание времени).	Беседа		Познакомить детей с тем, что Волшебник может менять временные процессы разных объектов и мест обитания героев.	Картинка – Волшебник «Ускорение- Замедление», волшебная палочка.
55.«Сказки наизнанку»	Игра		Научить детей придумывать новых историй путём "выворачивания" уже известных сказок.	Сюжетные картинки, иллюстрации знакомых сказок

	56.«Свободное фантазирование»	Игровое упражнение	Развивать фантазию, творческое воображение.	
Апрель	57.«Веселые перевертыши»	Словесная игра	Развивать фантазию, творческое воображение.	
	58.« Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем»	Словесная игра	Учить называть действия словами, развивать творческое воображение, тренировать сообразительность.	
	59. «Подарки Волшебника «Дробления – Объединения».	Игра	Учить создавать новые объекты с помощью добавления, какого - либо свойства	Картинки с изображением разных объектов.
	60. «Тридевятое царство»	Игра	Развивать словесно-логическое мышление, воображение, творческую фантазию.	
	61.« Покажи волшебника».	Игра	Формировать у детей умение изображать волшебников при помощи жестов.	Изображения Волшебников.
	62.«В гостях у Волшебника "Ускорение-	Беседа	Закрепить представления детей об однонаправленности, непрерывности и однозначности	Волшебник времени, младенец, девочка, подросток, девушка,

	Замедление» (остановка времени).		времени для всех объектов материального мира.	молодая женщина, пожилая женщина, бабушка; семечка, росток, побег, бутон, цветок, коробочка с семенами, высохший стебель и др.
	63. «Где чей дом?»	Игра	Развитие словесно-логического мышления, воображения, творческой фантазии.	Картинки, на которых схематически изображен домик: высокий и узкий, широкий и низкий и т. п.
	64. В гости к Волшебнику «Увеличение- Уменьшение».	Беседа	Активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.	Волшебник «Увеличение- Уменьшение».
Май	65. «Что было потом».	Игра	Развитие творческого воображения, фантазии, посредством придумывания продолжения сказки.	
	66. «Крохи и великаны».	Игра	Формировать у детей представления о принципах действия приемов фантазирования.	Волшебник увеличения и уменьшения.

	67.«Мы – Волшебники «Оживления – Окаменения».	Словесная Игра	Учить самостоятельно, преобразовывать объекты с помощью Волшебника Оживления – Окаменения, решать проблемные ситуации, возникшие в результате их изменения	Волшебник «Оживления – Окаменения».
	68.« Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем»	Словесная игра	Учить называть действия словами, развивать творческое воображение, тренировать сообразительность.	
	69.«Нарисуй настроение»	Рисование	Развивать творческое воображение детей.	Альбомные листы, краски акварельные, кисточки.
	70. «Чудо-юдо»	Игровое упражнение	Развивать творческое воображение, мышление и фантазию.	Картинки с изображением частей тела человека, животных и пр.
	71.Игра «Что было бы, если убрать часть?»	Игра	Учить «разбирать» любой объект на составляющие части.	Картинки (велосипед, часы, дом, ботинки, самолет)
	72.«Парные картинки»	Игра	Учить детей выявлять функцию объекта и заменять ее на противоположную.	Картинки с изображением предметов, выполняющих противоположные функции.
Всего занятий	72			

2.2. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (старшая группа)

Месяц	Тема занятия	Форма	Цель	Наглядное методическое оборудование
Сентябрь	1. Составление картинки из фигурок.	Игра	Научить визуально, сравнивать, правильно соединять детали в единое целое, определять форму и расцветку изображенных объектов.	Раскраски разрезанные на части.
	«На что похожи»	Игровое упражнение	Развивать творческое воображение, фантазию.	Фигуры вырезанные из белой бумаги, цветные карандаши.
	3.«Что бы было, если...»	Словесная игра	Развивать творческое воображение и фантазию, мышление, остроту ума.	
	4.«Небылицы»	Игра	Развивать связную речь, память, внимание, мышление, воображение.	
	5. Приемы фантазирования. «Оживление – Окаменение».	Беседа	Способствовать развитию наглядно-образовательного мышления, памяти, воображения у детей. Упражнять в решении проблемных ситуаций. Активизировать творческое мышление и воображение.	Картинка - Волшебник «Оживление-Окаменение», волшебная палочка.

	6. «Придумайте новый вид транспорта».	Беседа	Развивать творческое воображение, фантазию, умение видеть необычное в обычном, посредством решения нестандартных задач.	
	7.«Превращения».	Словесная игра	Учить выделять знакомые фигуры и абстрактные элементы в предметных и сюжетных изображениях.	Картинка с изображением абстрактного элемента, с предметным и сюжетным изображением, в которых этот элемент присутствует; фломастеры.
	8.«Сделаем узор из цветов».	Аппликация	Развивать у детей воображение, учить из знакомых элементов, форм составлять композицию узора, располагать его на бумаге разной формы (круге, квадрате, прямоугольнике, полосе).	Бумага разной формы, цветная бумага, клей.
Октябрь	9.«Несуществующее	Игровое упражнение,	Активизация творческого воображения,	Листы бумаги, простой карандаш,

	дерево».	рисование.	пробуждение эмоций, интересов.	ластик, цветные карандаши или фломастеры.
	10. «Сочиним сказку».	Игра	Научить создавать в воображении ситуации, основываясь на использовании отдельных заместителей предметов.	Разноцветные кружки (каждому ребенку - по 3 кружка разных цветов; отдельные цвета у детей могут повторяться).
	11.«Фантастический образ».	Игра	Тренировка самостоятельного творческого воображения, мышления.	Набор карточек с изображением различных элементов предметов, животных, человека (например, заячьи уши, хвост свиньи, рога оленя, ножки стола, глаз человека и др.).

	12. «Пантомима».	Словесная игра	Активизация воображения, образного двигательного представления, создание положительного эмоционального фона.	
	13. «Королевство сказок».	Словесная игра	Развивать способность видеть образное содержание сказочного персонажа, отражать его характер в коллективной сюжетно-ролевой игре.	
	14. «Дразнилка»	Игровое упражнение	Учить образовывать слова с помощью суффиксов: - лка, -чк, -ще и др.	
	15. Знакомство с Волшебником «Наоборот».	Беседа	Познакомить с приемом «наоборот»; активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.	Картинка – Волшебник «Наоборот», волшебная палочка.
	16. «Хорошо-плохо» или «Цепочка противоречий»	Игра	Развитие творческого воображения при помощи поисков противоречий.	
Ноябрь	17. В гости к Волшебнику «Увеличение-	Беседа	Активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.	Волшебник «Увеличение-Уменьшение».

	Уменьшение».			
	18.«В гостях у Волшебника «Ускорение-Замедление» (машина времени).	Беседа	Закрепить представления детей об однонаправленности, непрерывности и однозначности времени для всех объектов материального мира.	Волшебник»Ускорение- Замедление».
	19. «Солнышко светит» .	Игра	Развитие мышления, речи, гибкость ума, воображения	
	20. «Мы – Волшебники «Увеличения – Уменьшения».	Мозговой штурм	Учить самостоятельно преобразовывать объект по размеру, объяснять практическое применение измененного объекта.	
	21. «Угадай настроение».	Игра	Учить описывать настроение человека по выражению лица.	Карточки с эмоциями.
	22. «На что похожи облака?»	Беседа на прогулке	Развивать фантазию, творческое воображение.	
	23.«Чепуха»	Словесная игра	Развивать творческое воображение и фантазию, мышление, остроту ума.	
	24. «Подарки Волшебника	Беседа	Учить создавать новые объекты с помощью	Картинки с изображением

	«Дробления – Объединения».		добавления какого - либо свойства.	разных объектов.
Декабрь	25. «Зверь, птица, насекомое, небылица»	Словесная игра	Развивать творческое мышление, фантазию при сочинении небылиц. Упражнять в классификации представителей живой природы.	
	26. «Помечтаем?».	Игра	Учить фантазировать с помощью приема преобразования размера. Побуждать детей производить оценку на уровне «хорошо – плохо».	
	27. «Мы – Волшебники «Увеличения – Уменьшения».	Игра	Учить самостоятельно преобразовывать объект по размеру, объяснять практическое применение измененного объекта.	
	28. «Путаница».	Игра	учить детей подбирать по смыслу слова в предложении, убирать лишнее слово и подбирать на его место другое.	
	29. «Оживший рисунок»	Рисование	развивать образное мышление и фантазию детей; развивать творческие способности	Альбомные листы, краски, кисти,

			детей;	карандаши.
	30. «Что в чем?»	Словесная игра	учить детей по определению подсистемы выстраивать систему.	
	31. «Гирлянда»	Словесная игра	Учить строить цепочку из слов, связывая их по смыслу с помощью вопросов.	
	32. "Фантастический рассказ".	Игра	Учить создавать новый сюжет сказки, видоизменяя привычную атрибутику персонажей.	
Январь	33.«Свободное фантазирование»	Игровое упражнение	Развивать фантазию, творческое воображение.	
	34.«Веселые перевертыши»	Словесная игра	Развивать фантазию, творческое воображение.	
	35. "Что стало большим, что стало маленьким".	Словесная игра	Учить представлять, описывать, разрешать ситуации, возникающие в результате воздействия Волшебников изменения размера.	
	36. «Подарки Волшебника «Дробления –	Игра	Учить создавать новые объекты с помощью добавления какого - либо свойства	Картинки с изображением разных объектов.

	Объединения».			
	37. "Какого Волшебника ты должен пригласить".	Игра	Учить детей использовать прием преобразования размера для решения проблемной ситуации.	
	38. "Помечтаем?".	Игра	Учить фантазировать с помощью приема преобразования размера. Побуждать детей производить оценку на уровне "хорошо - плохо".	
	39. "Что сначала, что потом".	Игра	Продолжать учить определять линию развития объектов рукотворного и природного мира, формировать представление об однонаправленности времени.	Картинки - младенец, девочка, подросток, девушка, молодая женщина, пожилая женщина, бабушка; семечка, росток, побег, бутон, цветок, коробочка с семенами, высохший стебель и др.
	40. "В гостях у Волшебника	Словесная игра	Учить представлять результаты ускорения процессов, протекающих как в самом	Волшебник «Ускорение-

	«Ускорение – Замедление» - (замедление).		объекте, так и в его окружении. Находить выход из проблемных ситуаций.	Замедление».
Февраль	41. Игровая ситуация «Машина времени».	Игра	Развивать фантазию, нестандартное мышление.	
	42. "Создадим новую сказку".	Словесная игра	Побуждать детей самостоятельно создавать тексты сказок или историй с Волшебниками Времени.	
	43. «Что сначала, что потом»	Игра	Продолжать учить определять линию развития объектов рукотворного и природного мира, формировать представление об однонаправленности времени	Волшебник времени. гусеница – куколка – бабочка; ягоды малины – варенье; яйцо – цыпленок; семечко – растение; корова – молоко; ржаные колосья – замес теста – хлеб; помидоры – кетчуп; овощи – суп; снежинки –

				снеговик; цветок на ветке – созревшее яблоко и т.д.
	44. «Придумай загадку»	Игра	Развивать речь и мышление.	Игрушки и знакомые детям предметы
	45.«Несуществующ ая рыба»	Рисование	Развивать фантазию, нестандартное мышление, желание нарисовать свой подводный мир с необычными обитателями.	Альбомные листы, карандаши, краски, кисти.
	46.«К нам пришел Волшебник «Все могу – Могу только».	Беседа	Учить детей расширять функцию объекта, делая его многофункциональным и объяснять полезность новой функции.	Волшебник «Все могу – Могу только».
	47.«Во что превратится?»	Игра	Развитие воображения, нестандартного мышления.	
	48. «Смешинки»	Игра	Развитие воображения, творческой фантазии, умение логично оформлять свою мысль. Игра заряжает хорошим настроением.	Мяч
Март	49.«Что случится, если?..»	Словесная игра	Учить детей мыслить, находить нестандартные решения.	

50. «Волшебник «Наоборот» просит выполнить задание»	Беседа	Учить детей выявлять свойства объекта и заменять их на противоположные и решать проблемные ситуации, возникшие в результате изменений	Волшебник «Наоборот», картинки.
51. «Потерянное волшебство».	Игра	Закреплять знания детей о волшебных преобразователях и преобразованиях, которые они осуществляют. Упражнять в умении составлять пару: волшебник – волшебство.	Волшебники (Наоборот и Увеличения), картинки.
52. «Продолжи рисунок»	Рисование	Развивать воображение детей, мелкую моторику рук.	Альбомные листы бумаги, на которых нарисованы разные фигуры, карандаши.
53. «Все в мире перепуталось»	Игра	Упражнять детей в классификации объектов окружающего мира на рукотворный и природный мир. Природный мир дети подразделяют на живую и не живую природу. Закреплять знания детей о классификационных группах.	Карточки с объектами неживой и неживой природы.
54.«Необитаемый остров».	игра	Развивать творческое воображение, фантазию.	

	55. «Ассоциации».	Игра	Побудить детей к ассоциативному мышлению.	
	56. «Кто кем (чем) будет?»	Игра	Создать условия для развития мышления, умения отслеживать последовательность событий.	
Апрель	57. «Назови как можно больше предметов, имеющих данный признак».	Словесная игра	Развитие мышления, речи, пассивного и активного словаря, внимания.	
	58. «Мы – Волшебники «Оживления – Окаменения».	Беседа	Учить самостоятельно, преобразовывать объекты с помощью Волшебника «Оживления – Окаменения», решать проблемные ситуации, возникшие в результате их изменения	Волшебник «Оживления-Окаменения».
	59. «Оживление предметов»	Словесная игра	Развивать творческое воображение детей.	
	60. «Бином фантазии».	Игровое упражнение	Активизировать воображение, стремясь установить между двумя, чуждыми друг другу, словами родство, создать единое, в которых оба чужеродных элемента могли	Картинки (мебель, посуда, животные и др.).

			существовать.	
	61. «Полиномы фантазии».	Игра	Развивать фантазию, творческое воображение.	Сюжетные картинки.
	62. «Фантастические гипотезы».	Словесная игра	Развивать фантазию, творческое воображение.	
	63. «Крохи и великаны».	Игра	Формировать у детей представления о принципах действия приемов фантазирования.	Волшебник увеличения и уменьшения.
	64. «Составим сказку»	Игра	Учить самостоятельно составлять сказку с помощью «морских камней» на которых нарисованы герои, объекты сказок.	Камни с нарисованными картинками, героями, объектами.
Май	65. «Так не бывает! »	Словесная игра	Развивать творческое воображение детей.	
	66. «Нарисуй настроение»	Рисование	Развивать творческое воображение детей.	Альбомные листы, краски акварельные, кисточки.
	67. «Новое назначение	Беседа	Развивать творческое воображение детей.	

	предмета»			
	68.«Портрет заговорил».	Беседа	Продолжить знакомство с детскими портретами, учить составлять связный рассказ.	Репродукции детских портретов(на выбор педагога).
	69.« Опиши соседа»	Игра - упражнение	Учить внимательно, рассматривать человека, давать словесный портрет.	Рамка портретная.
	70.«Несуществующее животное»	Игра	развивать творческое воображение детей.	Бумага, краски.
	71. «Волшебник «Дробления – Объединения» проводит чудесные преобразования»	Беседа	Учить определять части и целое у объекта и менять их местами	Волшебник «Дробления-Объединения».
	72.«К нам пришел Волшебник «Могу все – Могу только».	Игра	Учить детей расширять функцию объекта, делая его многофункциональным и объяснять полезность новой функции.	Волшебник «Могу все – Могу только».
Всего занятий		72		

2.3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (подготовительная группа)

Месяц	Тема занятия	Форма	Цель	Наглядное методическое оборудование
Сентябрь	1.«Хорошо – плохо»	Игра	Развивать нестандартное мышление, тренировать сообразительность.	Картинки - карандаш, шкаф, книга, лампа, стул и т.д.
	2.«Наоборот»	Игра	Развивать образное мышление, воображение, творческую фантазию, ассоциативное мышление.	Игрушки – помидор, мяч, апельсин, барабан, бубен, заяц, собачка.
	3.«Свободное фантазирование»	Игровая ситуация	Развивать образное мышление, воображение, творческую фантазию, ассоциативное мышление.	
	4.«Придумай что-то фантастическое».	Игра	Развивать творческое воображение детей.	
	5.«Веселые перевертыши»	Словесная игра	Развивать фантазию, творческое воображение.	
	6.« Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем»	Словесная игра	Учить называть действия словами, развивать творческое воображение, тренировать сообразительность.	

	7. «Подарки Волшебника «Дробления – Объединения».	Игра	Учить создавать новые объекты с помощью добавления какого - либо свойства	Картинки с изображением разных объектов.
	8. «Волшебные превращения».	Игра	Закреплять умение детей образовывать слова суффиксальным способом. Формировать умение с помощью суффикса –ниц- образовывать слова увеличивающие объект; с помощью суффикса –чик- слова уменьшающие объект. Закреплять знания действия волшебников- преобразователей: увеличения и уменьшения.	Волшебник Увеличения- Уменьшения, картинки.
Октябрь	9. «Превращения».	Игра	Учить выделять знакомые фигуры и абстрактные элементы в предметных и сюжетных изображениях	Картинка с изображением абстрактного элемента, с предметным и сюжетным изображением, в которых этот элемент присутствует; фломастеры.
	10.«В гостях у Волшебника	Беседа, игра	Закрепить представления детей об однонаправленности,	Волшебник «Ускорение –

«Ускорение-Замедление» - (Зеркало Времени).		непрерывности и однозначности времени для всех объектов материального мира.	Замедление»
11. Интересно, это кто?»	Игра	развитие воображения, творческой фантазии, умение логично оформлять свою мысль.	
12.«Фантастические гипотезы».	Словесная игра	Развивать фантазию, творческое воображение.	
13.«Сказка наоборот».	Беседа	Развивать образное мышление, воображение, творческую фантазию, ассоциативное мышление.	Картинки – герои сказок (по выбору педагога).
14.Три краски».	Рисование	Развитие творческого воображения, образного мышления, художественного восприятия.	Листы бумаги, краски, кисточки, баночки с водой.
15. «Пантомима».	Игра	Активизация воображения, образного двигательного представления, создание положительного эмоционального фона.	
16. «Полиномы	Игра	Развивать фантазию, творческое	Сюжетные картинки.

	фантазии».		воображение.	
Ноябрь	17. «Стеклянный человечек».	Словесная игра	Развивать фантазию, творческое воображение.	
	18.«К нам пришел Волшебник «Все могу – могу только».	Беседа	Закреплять умение описывать результаты воздействия на объект (из чего должен быть сделан такой объект, как он будет выглядеть, его устройство) или на его часть (практическое применение многофункциональной части объекта – ножка стула удерживает любой вес, проводит воду). Давать название новому объекту.	Волшебник «Могу все – Могу только».
	19.«Наоборот»	Словесная игра	Закреплять умение подбирать слова противоположные данным по назначению.	
	20.«Хорошо-плохо» или «Цепочка противоречий»	Игра	развитие творческого воображения при помощи поисков противоречий.	
	21. «Шкатулка со	Игра	развитие воображения, мышления, речи, умения работать в коллективе.	

	сказками»		Оборудование: шкатулка, в которой находятся круги разного цвета.	
	22. «Сказка наоборот».	Игра	Развивать воображение, творческую фантазию, умение логично оформлять свою мысль.	Камни с нарисованными картинками.
	23. «Заколдованное место».	Словесная игра	Развивать образное мышление, воображение, творческую фантазию, ассоциативное мышление.	
	24. «Позови джина».	Игра	Развивать внимание, мышление, фантазию, творческое воображение.	
Декабрь	25. «Фантастический анализ».	Игра	Развивать логическое мышление, воображение.	
	26. «Если бы у меня...».	Словесная игра	Развитие воображения и логического мышления.	
	27. «Разновидность фантастического бинома».	Игровое упражнение	Активизировать воображение, развитие способности детей реагировать на новый элемент по отношению к определенному ряду неожиданных факторов, учить использовать такое слово в	Картинки – герои сказок (по выбору педагога).

			известном сюжете, заставляя привычные слова реагировать на новый контекст.	
	28. «Сказка - наизнанку».	Игра	Закреплять умение в перевертывании сказки или в выворачивании «наизнанку» сказочной темы.	
	29. «Что было потом».	Словесная игра	Развивать творческое воображение, фантазию, посредством придумывания продолжения сказки.	
	30. «Выбери меня»	Игра	Учить анализировать отношения между понятиями. Воспитывать у детей умение определять отношения между понятиями или связи между явлениями и понятиями.	Сюжетные картинки
	31. «Сделай так и не так»	Игровая ситуация.	Развивать у детей такие мыслительные операции, как анализ и синтез.	Конструктор строительный.
	32.«Веселые перевертыши»	Словесная игра	Развивать фантазию, творческое воображение.	

Январь	33.« Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем»	Словесная игра	Учить называть действия словами, развивать творческое воображение, тренировать сообразительность.	
	34.«Нарисуй настроение»	Рисование	Развивать творческое воображение детей.	Морские камни, краски акварельные, кисточки.
	35.В гости к Волшебнику «Увеличение-Уменьшение».	Беседа	Активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.	Волшебник «Увеличение-Уменьшение».
	36.«Портрет заговорил».	Беседа	Продолжить знакомство с детскими портретами, учить составлять связный рассказ.	Репродукции детских портретов(на выбор педагога).
	37.« Опиши соседа»	Игра - упражнение	Учить внимательно, рассматривать человека, давать словесный портрет.	Рамка портретная.
	38. «Чудесные вещи»	Игра	Придумывать и описывать новый объект с необычными свойствами.	Четыре серии карточек: «движение», «материал», «звук», «запах».
	39. «Как много всего	Игра	Учить классифицировать предметы	Картинки - стол, торт, кукла, самолет, тарелка, полка,

	сделал человек»		рукотворные по функции.	чашка, мост, пирамидка, пылесос, радио, шарф, носки, ложка, театр.
	40. «Узнай меня»	Словесная игра	Учить описывать предмет, не называя его.	
Февраль	41. «Изобретатель»	Игра Рисование	Пользоваться приемом разделения - соединения; придумывать новые предметы из 2-х разных; зарисовать этот предмет.	
	42.«Волшебник «Дробления – Объединения» проводит чудесные преобразования».	Беседа	Закреплять умение делить знакомый объект по частям и заменить часть объекта, а объект частью, развивать мышление.	Волшебник «Дробления – Объединения».
	43.«Почему так произошло?»	Словесная игра	Учить устанавливать причинные связи между событиями.	
	44.«К нам пришел Волшебник «Все могу».	Беседа	Учить детей расширять функцию объекта, делая его многофункциональным и объяснять полезность новой функции.	Волшебник «Все могу».

	45. «Соедини нас»	Игра	Учить устанавливать ситуативные связи между предметами.	
	46. «Путаница»	Игра	Учить детей подбирать по смыслу слова в предложении, убирать лишнее слово и подбирать на его место другое.	
	47. «Кто? С кем? Где? Когда?»	Словесная игра	Учить по условной схеме составлять смешные истории.	
	48. «Волшебник «Наоборот» просит выполнить задание»	Беседа	Учить детей выявлять свойства объекта и заменять их на противоположные и решать проблемные ситуации, возникшие в результате изменений.	Волшебник «Наоборот», картинки.
Март	49. «Цепочка слов»	игра	Развивать у детей мышление, умение составлять длинный «поезд» из слов – каждое слово вагончик. Вагончики как и слова должны быть соединены между собой, а каждое слово должно тянуть за собой следующее.	модели поезда и вагончиков.
	50. «Хорошо –	Игра	Учить детей выделять в предметах и	

	плохо»		объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны, (дети учатся находить противоречия в окружающей жизни, пытаются их понять и правильно сформулировать), развивать у детей творческое воображение.	
	51. «Кем был раньше?»	Игра	Формировать у детей умение называть прошлое предмета или объекта, развивать смекалку, мышление.	
	52. «Картинки».		Учить детей вариативности (создавать «много из одного»).	
	53. «Чем мы похожи»	Игра	Обучать сравнениям разнообразных систем.	
	54. «Пинг-понг» (наоборот)	Словесная игра	Учить подбирать слова-антонимы.	
	55. «Как это раньше делалось?»	Игра	Учить определять временную зависимость объекта и его функции.	
	56. «Чем был – чем стал?»	Словесная игра	Учить определять временную зависимость объекта и его функции	
Апрель	57. «На что похоже?»	Игровое	Учить «превращать» схематическое изображение в образ предмета;	

		упражнение	развивать ассоциативное мышление.	
	58«Творческая ошибка»	Игра	Учить детей вспоминать слова, которые они неправильно произносили в детстве и подумать, чтобы они могли означать в таком произношении, развивать логическое мышление, память, фантазию детей.	
	59. «Что в чём»	Игра	Учить детей по определению подсистемы выстраивать систему.	
	60. «Придумай по схеме сказку»	Словесная игра	Учить детей по схеме сочинять сказку, развивать логическое мышление, речь, фантазию.	Карточки со схематичным изображением предметов и объектов.
	61.«Мы – Волшебники «Увеличения – Уменьшения».	Беседа	Активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.	Волшебник «Увеличение-Уменьшение».
	62. «Теремок»	Игра	Развивать аналитические способности ребёнка, научить сравнивать, выделяя общее и находя различия.	
	63«Давай поменяемся»	Игра	Научить выделять функцию предметов.	

	64. «Пантомима».	Словесная игра	Активизация воображения, образного двигательного представления, создание положительного эмоционального фона.	
Май	65.«Рисунки с продолжением»	Рисование	Развивать творческое воображение детей.	Бумага, акварельные краски
	66. «Отгадай и обойди».	Игра	Научить детей определять на слух и восстанавливать в памяти предмет объёмного или плоскостного вида. Находить предмет и проверять себя методом обследования - обойди этот предмет.	
	67. Удивительная ладонь	Рисование	Развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков, художественного вкуса.	Образцы рисунков, выполненных на основе эталона (изображение раскрытой ладони);лист бумаги, простой карандаш, ластик, наборы цветных карандашей, восковых мелков, краски и кисти (для каждого ребенка).
	68. «Волшебники»	Словесная	Развитие эмоциональности и творческого воображения,	Морские камни с нарисованными на них

		игра	закреплять умение составлять сказку не похожую на другие.	героями сказок.
	69«Необыкновенный полёт»	Игра	Развивать фантазию.	
	70. «Жизнь шкафа»	Игра	Развивать творческое воображение, мышление, память и речь.	Стул, ведро, ложка и т.д.
	71«Ягодные сказки»	Игра	Развитие творческого воображения, мышления, памяти и речи.	
	72. «Что это такое?»	Игра	Учить детей на основе восприятия заместителей предметов создавать в воображении новые образы.	Круги разных цветов, полоски разной длины.
Всего занятий		72		

2.4. Рекомендации по работе с типовыми приемами фантазирования.

Процесс познания – это активная деятельность, связанная не только с узнаванием значений признаков реальных объектов и установлением причинно – следственных связей, но и парадоксальные преобразования признаков объектов и их взаимодействий. Для развития этих способностей необходимо понимание приемов преобразования (приемы фантазирования).

Список преобразователей (волшебников):

- «увеличение – уменьшение» (волшебник «Увеличения – Уменьшения»);
- «статика – динамика» (волшебник «Оживления – Окаменения»);
- «дробление – объединение» (волшебник «Дробления – Объединения»);
- «специализация – универсализация» (волшебник «Могу все – Могу только»);
- «наоборот» (волшебник «Наоборот»);
- «ускорение- замедление» (волшебник Ускорения- Замедления).

Дети средней группы знакомятся с волшебниками «Увеличения – Уменьшения», «Оживление – Окаменения» и «Ускорение- замедление», в старшей группе происходит знакомство с волшебниками «Дробление – Объединения», «Могу все – Могу только». В старшей группе знакомятся с волшебником «Наоборот». Все волшебники живут в «Сундучке волшебства», волшебники приходят в гости и снова возвращаются к себе в «Сундучок волшебства». Это надо делать для того, чтобы у детей формировалось понимание того, что волшебство было, а теперь оно закончилось и мир живет по реальным законам.

Все шесть волшебников одинаковые (плащ и колпак синего цвета), но для того чтобы дети легко могли определить какой волшебник пришел сегодня в гости, на плаще и колпачке каждого волшебники нарисованы звездочки разного цвета:

- Волшебник «Дробление - Объединение» - **звездочки красного цвета** (Приложение 1);
- Волшебник «Оживление - Окаменение» - **звездочки белого цвета** (Приложение 2);
- Волшебник «Увеличение- Уменьшение» - **звездочки зеленого цвета** (Приложение 3);
- Волшебник «Ускорение- Замедление» - **звездочки оранжевого цвета** (Приложение 4);
- Волшебник « Могу все – Могу только» - **звездочки бордового цвета** (Приложение 5);

- Волшебник «Наоборот» - **звездочки фиолетового цвета** (Приложение 6).

Также, для того чтобы детям было легко узнавать какой волшебник пришел сегодня в гости, я разместила рядом с волшебником картинку с изображением какими способностями обладает данный волшебник.

Работа с приемом увеличения – уменьшения Волшебник «Увеличения – Уменьшения».

- ✓ Пригласить в гости волшебника «Увеличения – Уменьшения». Поздороваться с ним и показать его возможности: он умеет все увеличивать и уменьшать.
- ✓ «Поиграть» с волшебником: находить одинаковые объекты разные по размеру. Обсудить, какие проблемы решаются или появляются в связи с этим преобразованием.

В литературных произведениях обращать внимание на волшебное преобразование, например: Мальчик с пальчик, Дюймовочка, Великан и др. обсудить, какие проблемы решаются или появляются в связи с этим преобразованием в сказке.

По мере ознакомления с другими именами признаков, учить детей увеличивать или уменьшать значения данного признака. Находить эти преобразования в литературных произведениях. Например, увеличение силы голоса; увеличение силы слуха и зрения; увеличение – уменьшение количества частей и т.д. Обсудить, какие проблемы решаются или появляются в связи с этим преобразованием в сказке.

В процессе самостоятельной исследовательской деятельности, при создании творческих продуктов рекомендовать к использованию данный прием фантазирования для решения проблем.

Работа с приемом статики – динамика Волшебник «Оживления – Окаменения».

- ✓ Пригласить в гости волшебника «Оживления - Окаменения». Поздороваться с ним и показать его возможности: он умеет неподвижное делать подвижным, а движущееся останавливать.
- ✓ «Поиграть» с волшебником: находить неподвижные объекты, представлять, как они движутся, и какие проблемы решаются, или появляются в связи с этим. Находить подвижные объекты и

представлять, как они становятся неподвижными, и какие проблемы решаются, или появляются при этом.

В литературных произведениях обращать внимание на волшебное преобразование, например: подвижное тесто – Колобок; подвижные личные вещи и туалетные принадлежности объекты: «Мойдодыр», посуда – «Федорино горе», обратить внимание детей на статические преобразования в сказках: «Спящая красавица», «Щелкунчик» и др. В этих произведениях подвижное на время становится статичным.

По мере ознакомления с другими именами признаков, учить детей находить в литературных произведениях «оживление» или «окаменение» какого-либо признака. Обсуждать проблемы, возникающие при этом.

В процессе самостоятельной исследовательской деятельности, при создании творческих продуктов рекомендовать к использованию данный прием фантазирования. Приемы фантазирования «Оживление – Окаменения» часто «работают» вместе с приемом «Дробление – Объединение».

Например: сказочные герои – ожившие материалы объединяются со свойствами человека. Поэтому в сказке Буратино сначала «работает» волшебник «Оживления» (ожившее бревно), а затем «Объединение» – деревянная кукла приобретает свойства человека.

Работа с приемом дробления – объединения Волшебник «Дробления – Объединения».

- ✓ Пригласить в гости волшебника «Дробления – Объединения». Поздороваться с ним и показать его возможности: он умеет все разъединять по частям и добавлять новые части или свойства к целому.
- ✓ «Поиграть» с волшебником: находить объекты с новыми признаками (стул на колесиках, книга с аудиозаписью, ручка с фонариком и др.) и рассыпанные по частям игрушки, из которых можно сложить что-то новое.

В литературных произведениях обращать внимание на героев, сделанных по типу фотороботов: русалка (женщина – с рыбьим хвостом), Карлсон (человек с пропеллером), Лошарик (лошадка из шариков), Кубарик (человечек из кубиков) и др. В картинах художников обращать внимание на образы, созданные приемом «дробления – объединения». Оценка новых свойств героев на уровне хорошо – плохо.

По мере ознакомления с разными именами признаков, учить детей добавлять или убирать эти признаки у объектов. На этой основе создаются новые фантастические образы со своими проблемами или способами их решения. Например, дверь в туалетной комнате приобрела свойства мыла. Хорошо, что для этого не надо специально намывать руки, но плохо – выходить из этой двери с чистыми руками. Подушка «научилась» рассказывать сказки. Как ее выключить, когда ты уже заснул? И т.д.

В процессе самостоятельной исследовательской деятельности, при создании творческих продуктов рекомендовать использовать данный прием фантазирования решения проблемных ситуаций.

Работа с приемом специализации – универсализации Волшебник «Могу все – Могу только».

- ✓ Пригласить в гости волшебника «Могу все – Могу только». Поздороваться с ним и показать его возможности: он умеет выполнять любые желания (расширение функций) или только одно желание (сужение функций).
- ✓ «Поиграть» с волшебником: находить объекты с расширением или сужением функций. Например, обувь: расширение функций – кроссовки, сужение функций – чешки.

В литературных произведениях обращать внимание на универсальное и специальное волшебство.

Преобразование «универсализация – специализация» ведет к формированию у детей понятия ФУНКЦИЯ (назначение объекта). Универсализация – расширение функций объекта, специализация – минимизация функций.

Данный прием фантазирования тесно связан с приемом «Дробления Объединения». Например, сапоги – скороходы наделены функцией специализации, но в тоже время можно сказать, что способность переносить кого-то в пространстве – это результат объединения сапоги + свойство транспорта.

Работа с приемом наоборот Волшебник «Наоборот».

- ✓ Пригласить в гости волшебника «Наоборот». Поздороваться с ним и показать его возможности: он умеет изменять наоборот значения признаков объекта.

- ✓ «Поиграть» с волшебником: находить объекты с противоположными значениями признаков.

В литературных произведениях обращать внимание на волшебное преобразование «Наоборот», например: двое из ларца одинаковых с лица (Вовка в тридесятом царстве) выполняют желание Вовки наоборот; Алиса (Алиса в стране чудес) идет вперед, а на самом деле возвращается назад; сказочные герои – перевертыши: прекрасная на вид, но со злыми помыслами Снежная Королева, Ведьма и безобразные на вид, но с добрыми делами Чудовище (Аленький цветочек), Карлик – Нос и др.

По мере ознакомления с именами признаков, учить детей находить противоположности значения разных признаков в одном объекте (функция – анти функция).

Например, кнопка у настольной лампы – включение и выключение; карандаш - с одной стороны оставляет след, с другой стороны есть стиральная резинка; кондиционер - охлаждает воздух в комнате и может согревать и т.д. Необходимо обсуждать, какие проблемы решает анти функция.

Работа с приемом преобразования признаков времени Волшебник «Ускорение - Замедление».

Этот волшебник может творить со временем все, что захочет.

Например:

- ✓ Убыстрить время (Волшебник «Ускорение»), с таким же успехом замедлить его (Волшебник «Замедление»).
- ✓ Поменять местами временные отрезки, в которых протекали определенные события (Волшебник перепутывания времени).
- ✓ Может процессы и события заставить протекать наоборот (Волшебник Обратного Времени).
- ✓ Переместить события на дальние временные отрезки (машина времени), на ближние – относительно жизни человека (зеркало времени).
- ✓ Может остановить время (Волшебник остановивший время).

Фантазирование основано на изменении признаков времени. В связи с тем, что для преобразования берутся разные свойства времени, прием становится многофункциональным.

Волшебник «Ускорение- Замедление» может:

- ✓ Убыстрить процессы, протекающие, в самом объекте (Волшебник «Ускорение»), замедлить процессы (Волшебник «Замедление»).
- ✓ Поменять местами временные отрезки, в которых протекали определенные события (Волшебник Перепутывания Времени).
- ✓ Заставить протекать события в обратной последовательности (Волшебник Обратного Времени).
- ✓ Переместить объекты на дальние временные отрезки (Машина Времени), на ближние - относительно жизни данного объекта (Зеркало Времени).
- ✓ Остановить время для объекта, его частей или места нахождения (Волшебник, остановивший Время).

«Зеркало времени»

- ✓ Пригласить в гости волшебника «Ускорение - Замедление». Поздороваться с ним, обсудить его возможности: он может показать прошлое - будущее каких-либо объектов.
- ✓ «Поиграть» с волшебником : посмотреть на себя в прошлом, каким ты был маленьким, с какими игрушками играл, как сосал соску и представить себя взрослым человеком: что ты будешь делать, какая у тебя будет семья.

В литературных произведениях обращать внимание на линию жизни героев, например, сказка «гадкий утенок» – изменение свойств героя в процессе взросления.

Побуждать детей представлять прошлое и будущее знакомого литературного героя. Например, детство Бабы Яги или как Колобок вырос и стал взрослым. При рассматривании сюжетных картин «Зеркало времени» является одним из приемов создания речевых продуктов.

В процессе самостоятельной исследовательской деятельности, при создании творческих продуктов рекомендовать использовать данный прием фантазирования.

«Машина времени»

- ✓ Пригласить в гости волшебника «Ускорение- Замедление». Обсудить его возможности: на «Машине времени» можно отправиться в прошлое или будущее Земли.

- ✓ «Поиграть» с волшебником : посмотреть, как жили динозавры в прошлом и представить какие животные будут в будущем.

В литературных произведениях и кинофильмах обращать внимание на изменения жизни на Земле, например, «История про динозавров», «Парк Юрского периода, «Веселые динозаврики» и т.д.

Побуждать детей представлять прошлое и будущее какой-либо системы. Например, как будет устроен детский сад в городе будущего или как выглядел детский сад у древних людей.

В процессе самостоятельной исследовательской деятельности, при создании творческих продуктов рекомендовать использовать данный прием фантазирования.

«Ускорение»

- ✓ Пригласить в гости волшебника «Ускорение - Замедление». Поздороваться с ним, обсудить его возможности: он может ускорять (убыстрять) время какого-либо процесса.
- ✓ «Поиграть» с волшебником: представить, что за один день в детском саду дети выросли на десять лет. Обсудить возраст детей к концу дня, их внешний вид, возможности и отношение ко всему родителей, которые пришли за своими детьми.

Побуждать детей представлять убыстрение каких-либо процессов. Например, варка супа, изготовление одежды, перемещение в пространстве и т.д. Обсуждение проблем, которые возникают в процессе убыстрения времени.

В процессе самостоятельной исследовательской деятельности, при создании творческих продуктов рекомендовать использовать данный прием фантазирования.

«Замедление»

- ✓ Пригласить в гости волшебника «Ускорение- Замедление». Поздороваться с ним. Обсудить его возможности: он может замедлить время какого-либо процесса.
- ✓ «Поиграть» с волшебником: представить, что за один день в детском саду дети успели только дойти до столов, чтобы позавтракать. Обсудить хорошие и плохие стороны замедления времени.

В литературных произведениях обращать внимание на замедление временных процессов. Вспомнить литературных героев, которые медленно выросли и жили как в сонном царстве или замедленном кино. Обсудить проблемы, которые возникают при замедлении времени.

В процессе самостоятельной исследовательской деятельности, при создании творческих продуктов рекомендовать использовать данный прием фантазирования.

«Остановки времени»

- ✓ Пригласить в гости волшебника «Ускорение- Замедление». Поздороваться с ним. Обсудить его возможности: он может останавливать процессы во времени.
- ✓ «Поиграть» с волшебником: представить, что только что сваренный суп никогда не остынет и не испортится, а мышонок никогда не превратится во взрослую мышь, будет вечно молодым и т.д. Обсудить с детьми, что хорошего - плохого в том, что процессы перестают развиваться.

В литературных произведениях обращать внимание на возраст героев, у которых остановилось время: Кощей Бессмертный, Карлсон, Снежная Королева и др. У этих героев не было детство и не предполагается старения. Побуждать детей представлять остановку каких-либо процессов в литературных произведениях и в реальной жизни. Обсуждение проблем, которые возникают в процессе остановки времени.

В процессе самостоятельной исследовательской деятельности, при создании творческих продуктов рекомендовать использовать данный прием фантазирования.

«Обратное время»

- ✓ Пригласить в гости волшебника «Ускорение- Замедление». Поздороваться с ним. Обсудить его возможности: он возвращает процессы назад во времени.
- ✓ «Поиграть» с волшебником: обсудить с детьми, что хорошего – плохого в том, что процессы текут в обратную сторону. Решение проблем возникших в результате действий волшебника обратного времени.

В литературных произведениях обращать внимание на действия волшебника обратного времени: пожилой герой становится молодым.

В процессе самостоятельной исследовательской деятельности, при создании творческих продуктов рекомендовать использовать данный прием фантазирования.

«Перепутывание времени»

- ✓ Пригласить в гости волшебника «Ускорение - Замедление». Поздороваться с ним, обсудить его возможности: он может менять временные процессы разных объектов и мест обитания героев.
- ✓ «Поиграть» с волшебником: представить, что дети поменялись возрастом с родителями. Обсудить с детьми, что хорошего - плохого в том, что время объектов перепуталось.

В процессе самостоятельной исследовательской деятельности, при создании творческих продуктов рекомендовать использовать данный прием фантазирования.

2.5. Методические материалы (средняя группа)

1. «Нарисуй настроение»

Цель: Развивать творческое воображение детей.

Материал: Альбомные листы, краски акварель, кисти, карандаши цветные.

Ход игры: Эту игру можно использовать, если у ребенка грустное настроение или, наоборот, очень веселое, а также – какое-нибудь другое, главное, чтобы у него было какое-то настроение. Ребенка просят нарисовать свое настроение, изобразить его на бумаге любым способом.

2. Что умеет делать?

Цель: формирование умения выявлять функции объекта

Правила игры: Ведущий называет объект. (Объект можно показать или загадать с помощью игры “Да - Нет” или загадки). Дети должны определить, что умеет делать объект или, что делается с его помощью.

Ход игры:

Воспитатель: Телевизор.

Дети: Может сломаться, может показывать разные фильмы, мультфильмы, песни, может пылиться, включаться, выключаться.

В: Что может мяч?

Д: Прыгать, катиться, плавать, сдуться, потеряться, лопнуть, подпрыгивать, пачкаться, лежать.

В: Давайте пофантазируем. Наш мяч попал в сказку ” Колобок”. Как он может помочь Колобку?

Примечание: Можно перемещать объект в фантастические, нереальные ситуации и смотреть, какими дополнительными функциями обладает объект.

Базис личностной культуры.

В: Вежливый человек – это какой и что умеет делать?

Д: Здраваться, вежливо провожать гостей, заботиться о больном человеке или собаке, он может уступать место в автобусе или трамвае старушке, а еще сумку донести.

В: Еще?

Д: Выручить из беды или трудного положения другого человека.

В: Что может растение?

Д: Расти, пить воду, расцветать, закрываться, может качаться от ветра, может погибнуть, может вкусно пахнуть, а может и невкусно, может колотиться.

В: Что может слон?

Д: Слон умеет ходить, дышать, расти. Слон добывает себе пищу, перевозит грузы, людей, выступает в цирке. Он помогает людям в хозяйстве: бревна даже таскает.

В: Что может дождь?

Д: Растворить лед.

В: Когда и почему?

Д: Когда ярко светит солнце, тепло.

В: Что еще может лед?

Д: Лед может расколоться, треснуть.

В: А какие полезные функции у льда?

Д: Его нужно прикладывать к шишке (ушибу). Продукты хранятся в холодильнике, а там есть лед.

В: Что можно делать со льдом?

Д: Можно раскрашивать красками, сделать разноцветные льдинки. Можно кататься по льду на коньках и просто на ногах. Льдинками можно украшать всякие снежные постройки.

В: Что может дождь?

Д: Капать, литься как из ведра, создать лужи, поливать растения. Дождь делает воздух свежим, моет дороги, чтобы они были чистыми и красивыми. Дождь может моросить.

3. «Что было бы, если убрать часть?»

Цель: учить «разбирать» любой объект на составляющие части.

Материал: Картинки (велосипед, часы, дом, ботинки, самолет)

Ход игры: Воспитатель называет объект, дети говорят его составляющие части. Воспитатель убирает какую-либо часть и просит объяснить, что будет с объектом. Например: - У велосипеда убрать руль (спинку). Что хорошего (плохого)?

4. Знакомство с волшебником «Увеличения – Уменьшение».

Цель: познакомить с приемом «Увеличение - Уменьшение»; активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.

Материал: Картинка - Волшебник «Увеличение- Уменьшение», волшебная палочка.

Ход игры:

Воспитатель: Сегодня к нам пришел один волшебник, он очень много чего умеет делать. Он умеет все превращать в большое или маленькое. Это он сделал так, чтобы появились гномики и Дюймовочка, чтобы были лилипуты

и великаны. Его зовут Волшебник «Увеличение- Уменьшение», потому что он сам тоже может быть громадным великаном ростом с...

(Воспитатель предлагает детям предположить, какого роста может быть великан, и на все их предположения отвечает: «Нет, еще больше!», пока не назовут «до космоса».)

Еще он может уменьшаться и становиться таким крошечным, как...

Аналогично воспитатель предлагает назвать детям различные степени уменьшения (можно в форме игры с мячом), контрольный ответ - «маленькие человечки» (молекулы).

Решение проблемных ситуаций.

Воспитатель: Ребята, а вы бы хотели уметь изменять свой рост? Когда бы хотели быть большого роста, когда маленького?

Воспитатель: А представьте, что Волшебник взял и выполнил ваши желания, - и вы все превратились в великанов, а вот это (воспитатель показывает на столики) крыши ваших домов. А как теперь вам попасть домой, где вы будете жить?

Воспитатель: Хорошо ли быть великаном, почему?

Воспитатель: Тогда Великан превращает вас в маленьких, крошечных человечков, меньше муравья. Вот вечером за вами в садик придет ваша мама, но ведь вас даже не увидит и не услышит, чтобы забрать домой. Что вы будете делать?

Воспитатель: Нравится ли быть крошками?

Подведение итогов.

5. «Небылицы»

Цель: развивать фантазию, творческое воображение.

Ход игры: Каждому ребенку задается серия вопросов: Кто? С кем? Где? Когда? - Что делали? Детей просят отвечать необычно, чтобы получились невероятные небылицы.

6. «Кто кем будет?»

Цель: учить называть прошлое и будущее предмета.

Ход игры:

Кто кем будет:

- яйцо - может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей.)
- цыпленок - петухом;
- мальчик - мужчиной;
- теленок - коровой или быком - бумага - книгой
- снег -водой

- вода - льдом
 - семечко - цветком
 - мука - блинчиками
- и т. д.

7. «Кем был раньше?»

Цель: учить называть прошлое предмета.

Материал: Картинки (цыпленок, лошадь, корова, дуб, рыба, яблоня, лягушка, бабочка, хлеб, шкаф, велосипед, рубашка, дом)

Ход игры: Цыпленок (яйцом), лошадь (жеребенком), корова (теленком), дуб (желудем), рыба (Икринкой), яблоня (семечком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей, хлеб (мукой), шкаф (доской), велосипед (железом), рубашка (тканью), ботинки (кожей), дом (кирпичиком) сильный (слабым).

8.«Что можно сказать о предмете, если там есть...?»

Цель: учить «разбирать» любой объект на составляющие части и давать характеристику объекту по одной части.

Ход игры: Ведущий называет какую-либо составляющую, а ребенок должен дать характеристику объекту.

Например: - Что можно сказать об объекте, если у него есть глаза, которые видят ночью? (птица, животное или насекомое, днем спит, а днем добывает себе пищу).

- Что можно сказать об объекте, частью которого есть ласковые слова? (это может быть добрый человек, книга со стихами, открытка).

- Что можно сказать об объекте, в котором есть сор? (это неубранный дом, улица, специальный бак для мусора).

9.«Оживший рисунок»

Цель: развивать фантазию, остроту ума, творческое воображение.

Материал: Альбомные листы, краски, карандаши, восковые мелки, кисти.

Ход: Вопрос детям: Вы получили замечательный дар, все что вы нарисуете - оживает! Что бы вы нарисовали? Великих людей? Вымирающих животных? Новых животных и растений?

10. Знакомство с волшебником «Ускорение - Замедление».

Цель: познакомить с приемом «Ускорение – Замедление»; активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.

Материал: Картинка - Волшебник «Ускорение- Замедление», волшебная палочка.

Ход игры: Однажды Волшебник подарил Незнайке волшебную палочку, которая могла ускорять или замедлять разные действия. Первым делом Незнайка замедлил лето в волшебном городе на целых шесть месяцев...

Воспитатель: представьте, что у вас волшебная палочка, которая ускоряет и замедляет время... Что бы вы сделали?

11.«Фантастические гипотезы».

Цель: развивать фантазию, творческое воображение.

Ход игры: Детям задаются вопросы: «Что было бы, если...?» Для постановки вопроса берутся первые попавшиеся подлежащее и сказуемое. Их сочетание и дает гипотезу, на основе которой можно работать. Предложите детям поразмышлять: «Что было бы, если бы...?» дальше называется любой предмет и любое действие. Можно предложить детям самим придумать нелепые вопросы, а желающие на них отвечают, придумывая свою историю.

Пример вопросов:

«Что было бы если внезапно исчезло солнце?»

«Что было бы, если бы исчезли все взрослые?»

«Что было бы, если бы к нам пришел крокодил? Слон?»

12. «Путаница»

Цель: развивать фантазию, творческое воображение.

Материал: Картинки (кукла, грибы, собака, птица, муравьи, скворечник)

Ход игры: Нужно придумывать предложения про обычные ситуации, как «не бывает». Например, девочка баюкает куклу – бывает, кукла баюкает девочку – не бывает; дедушка собирает грибы – бывает, грибы собирают дедушку – не бывает и др.

13.«На что похожи облака?»

Цель: развивать фантазию, творческое воображение.

Материал: картинка (облако), фишки.

Ход игры: Воспитатель показывает облачко, дети угадывают в очертаниях облака кого - то из животных или какой - то предмет, цветок и т. д., называют на что оно похоже. Фишку получает тот, кто точнее назовет на что похоже облако.

14.«Если бы...»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: Предлагается придумать объект с необычными свойствами или функциями: «Если бы деревья стали усатыми?», «Если бы лужи могли петь?», «Если бы дома могли летать?», «Если бы люди перестали спать?» и др. и описать последствия такого допущения.

15.«Веревочка»

Цель: развивать воображение, фантазию, мелкую моторику, координационные способности.

Материал: Веревка 1,5 метра.

Ход игры: из веревки предлагается детям построить различные предметы, а далее детям предлагается из веревочки построить что то фантастическое...

16.«Угадай кто я »

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: «Кто я? Что я?» — спрашиваете вы у ребенка и изображаете (жестами, мимикой, звуками) поезд, машину, чайник, собаку, медведя, самолет и т. д. Меняйтесь ролями. В такую игру можно играть долго.

Усложняем: как показать, например, ветер, дерево, радость? А крадущуюся за петухом лису, плачущего зайца?

17.«Свободное фантазирование»

Цель: развивать фантазию, творческое воображение.

Ход игры: Детям предлагают безудержно пофантазировать на заданную тему, используя любые приемы фантазирования и любые их сочетания. В отличие от решения какой-нибудь серьезной задачи, можно предлагать любые идеи, даже самые бредовые.

18.«Скажи наоборот»

Цель: развивать фантазию, творческое воображение.

Ход игры: Пример: добрый Волк и злая Красная Шапочка...продолжи

19. «В гости к Волшебнику «Увеличение- Уменьшение»

Цель: Активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.

Материал: картинка - Волшебник «Увеличение- Уменьшение».

Ход игры: Детям говорят: “Вот тебе волшебная палочка, она может увеличивать или уменьшать все, что ты захочешь. Что бы ты хотел увеличить, а что уменьшить?”

- Хотел бы уменьшить уроки по вокалу, а увеличить мое свободное время.

- Хотела бы уменьшить домашние задания.

- Хочу увеличить конфету до размера холодильника, чтобы можно было отрезать куски ножом.

-Хочу увеличить капли дождя до размеров арбуза.

20.«Поможем зайцу»

Цель: развивать фантазию, творческое воображение.

Материал: грязная лужа (картинка), заяц, черепаха, еж, белка, медведь.

Ход игры: Заяц попал в беду. Он напился из экологически загрязненной лужи и у него от этого замедлились ноги. Теперь он передвигается медленней черепахи. Как убежать от волка? (Научиться ходить на ушах, привязав к ним для стойкости палки; объединиться с другим зверем; например, пристроиться к спине у медведя; долгое время набирать силы, а затем - делать гигантский скачек; не бежать, а отпугивать волка - «облепиться» ежами, залезть в крапиву; вырасти большим-пребольшим, тогда волк испугается, что заяц может упасть на него и задавить).

21.«Так не бывает!»

Цель: развивать воображение, творческую фантазию, умение логично оформлять свою мысль.

Ход игры: Участники игры по очереди рассказывают какую-нибудь невероятную историю, короткую или длинную. Победителем становится тот игрок, которому удастся придумать сюжет, услышав который, дети воскликнут: «Так не бывает!».

22.«Продолжи сказку»

Цель: развить воображение детей, способность речевого общения, дополнить словарный запас детей литературными фразами, развить у детей связную речь, память и воображение.

Ход: Воспитатель читает детям известную сказку, с известными героями. Дети продолжают сказку, придумывая новый финал истории.

23.«Игры на руках и пальцах».

Цель: развивать фантазию, творческое воображение.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям поиграть в игру без игрушек. Сначала он просит повторять за ним те действия руками, которые он будет показывать. Все действия сопровождаются словами. Затем воспитатель просит по очереди каждого ребенка изобразить что-либо из того, что будет говорить взрослый, например: у меня в руках маленький мячик, мои пальчики идут, у меня на голове корона и пр. После того как дети легко будут производить действия вслед за воспитателем, можно перейти к другой форме игры: воспитатель в среднем темпе наговаривает текст, а дети стараются показать на руках и пальцах то, что происходит в игре.

24.«Изменение привычных отношений между героями сказок».

Цель: развивать фантазию, творческое воображение.

Материал: Картинки (герои сказок) – по выбору педагога.

Ход: Придумайте сказку с таким невероятным сюжетом: Лисица стала самой простоватой в лесу, и ее все звери обманывают и так далее с разными героями сказок.

25.«Дорисуй»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: Альбомные листы с нарисованные геометрическими предметами и др., краски, карандаши, восковые мелки, кисти.

Ход: Детям предлагают листы бумаги с нарисованными на них элементами предметов. Это может быть, например, силуэт дерева, простые геометрические фигуры и др., важно, чтобы изображение не было однозначным. Детей просят дорисовать каждую фигуру, так, чтобы получилось что-то осмысленное. А потом рисунки всех детей рассматриваются, составляется рассказ по нарисованному.

26.«Знакомство с волшебником «Все могу- Могу только»

Цель: активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.

Материал: Картинка – волшебник «Все могу- Могу только», волшебная палочка.

Ход: Воспитатель называет какой – либо объект рукотворного мира. Дети выделяют основную функцию данного объекта. Приглашаем Волшебника «Все могу – Могу только». Дети описывают результаты воздействия на объект (из чего должен быть сделан такой объект, как он будет выглядеть, его устройство) или на его часть (практическое применение многофункциональной части объекта – ножка стула удерживает любой вес, проводит воду). Дают название новому объекту.

Воспитатель предлагает детям вспомнить сказки, в которых были предметы, умеющие делать все (волшебная палочка, цветик – семицветик и т.д.), обсудить, что и они имели ограничения (перечислить, какие). Далее дети называют сказки, в которых были волшебные предметы, выполняющие какое – то одно дело (сапоги – скороходы, скатерть – самобранка и т.д.). Обсудить, как можно было бы расширить их возможности.

27.«Придумай сказку»

Цель: формировать навык в придумывании сказки со случайно выбранными героями, стимулировать мыслительную деятельность посредством проблемных вопросов, развивать творчество, воображение.

Материал: Картинки – заяц, медведь, еж, зебра, слон, сова и др.

Ход: Педагог предлагает детям придумать новую сказку. Совместно, а потом самостоятельно, дети определяют героев сказки, место событий и составляют свою сказку.

28.«Свободное фантазирование»

Цель: развивать фантазию, творческое воображение.

Ход игры: Задание: -На одном дереве растут объекты живой и неживой природы. Придумай что...

29.«Веселые перевертыши»

Цель: развивать фантазию, творческое воображение.

Ход игры: Детям предлагается поиграть с перевертышами, объясняя свою точку зрения.

1. Конфеты: хорошо или плохо? Хорошо: они вкусные. Плохо: если съесть много, могут заболеть зубы, и их придется лечить.

2. Лекарство: хорошо или плохо? Хорошо: оно помогает вылечиться от болезни. Плохо: много таблеток - яд.

3. Музыка: хорошо или плохо? Хорошо: можно под нее петь и танцевать. Плохо: если работаешь, она мешает; от слишком громкой могут заболеть уши и голова.

4. Ветер: хорошо или плохо? Хорошо: в жару освежает, несет прохладу. Плохо: в мороз при ветре становится еще холоднее; сильный ветер может повалить деревья, сорвать крыши с домов.

5. Дождь: хорошо или плохо? Хорошо: помогает расти урожаю. Плохо: если сильно вымокнешь, можешь простудиться и заболеть.

6. Кошка: хорошо или плохо? Хорошо: ласковая, мягкая, приятно мурлычет, с ней можно играть. Плохо: может больно оцарапать.

30.«Составим сказку»

Цель: развивать творческое воображение детей, фантазию, выдумку.

Материал: плоские камни, на которых нарисованы герои сказок, явления в природе.

Ход игры: воспитатель предлагает детям с помощью камней составить сказку или сказочную историю.

31. «Волшебная труба»

Цель: развивать знание противоположных качеств предметов, развитие познавательных функций, воображения.

Материал: Игрушечный бинокль или лист бумаги, свернутый в трубочку.

Ход игры: Ведущий показывает «волшебную трубу» и говорит, что если посмотреть через нее на предмет, то он поменяет свои свойства на

противоположные. Ведущий просит малыша посмотреть через трубу на предметы и рассказать, как они изменились.

32.«Хорошие и плохие поступки».

Цель: развивать фантазию, творческое воображение.

Ход: Воспитатель обсуждает с детьми хорошие и плохие поступки, обобщает их понятиями: жадность, воровство, ябедничество, драчливость, вежливость, доброта и т. п. А затем он просит детей представить, что все плохие и хорошие поступки, совершаемые человеком, изменяли бы его внешность. Дети фантазируют как мог бы выглядеть драчун, ябеда, обжора, обманщик, грязнуля, ябеда, хитрец и пр.

Например: обжора становился бы очень толстым, у драчуна выросли бы такие огромные кулаки, что он не мог бы их поднять и пр.

33.«Неоконченный рисунок».

Цель: помочь детям создавать в воображении рисунки, ситуации на основе их схематичного изображения.

Материал: Альбомные листы с изображением клякс, карандаши, восковые мелки.

Ход: Детям даются листы с изображением клякс. Предлагается дорисовать предмет и рассказать о своем рисунке.

34.«Для чего эти предметы?».

Цель: развивать мышления и мыслительные операции, внимание, память.

Материал: Предметы - газета, катушка ниток, носовой платок, баночка из-под растворимого кофе, полиэтиленовый пакет, носок, коробка из-под молока, подушечка для иголок, глубокая тарелка, зонт.

Ход игры: Воспитатель берет какой-либо предмет и рассказывает, как его можно использовать. Детям предлагается подумать, пофантазировать и назвать как можно больше вариантов использования последовательно предъявляемых известных предметов.

35.«Смешинки»

Цель: развивать воображение, творческую фантазию, умение логично оформлять свою мысль.

Материал: мяч.

Ход игры: Ведущий бросает мяч и называет какой-то предмет. Например, кастрюля. Нужно быстро придумать ему смешное название. Например, варилка.

Варианты игры: ребенок, поймавший мяч, передает его следующему ребенку, предварительно придумав свой предмет.

36.«Волшебные очки».

Цель: развивать воображение, овладение понятием времени.

Материал: Оправа очков без стекол.

Ход игры: Воспитатель приносит в группу коробочку с сюрпризом.

Воспитатель: Ребята, у меня в руках коробочка, посмотрите на нее, она не простая, а волшебная. В ней находятся волшебные предметы. Сейчас мы узнаем, что за предметы в ней лежат.

Воспитатель достает из коробочки волшебные очки.

Воспитатель: Ребята, это волшебные очки, тот кто их наденет, увидит только хорошее в других, и даже то хорошее, что человек прячет от других.

Воспитатель: «Вот сейчас я примерю очки....Ой, какие вы у меня красивые, добрые, веселые!»

Воспитатель: А теперь мне хочется, чтоб каждый из вас примерил эти очки и хорошенько рассмотрел своего соседа. Может быть они помогут вам рассмотреть те качества, которые вы раньше не замечали. Под музыку мы будем передавать очки, когда она закончится, тот у кого оказались очки их одевает. (Дети примеряют очки и высказывают свое мнение, называя только добрые качества друг друга)

Воспитатель: А очки то, действительные волшебные!

37. « Знакомство с Волшебником «Дробление - Объединение»

Цель: познакомить с волшебником «Дробление- Объединение»; активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.

Материал: Волшебник «Дробление- Объединение», волшебная палочка.

Ход игры: Воспитатель: Ребята! Сегодня к нам пришел в гости Волшебник «Дробления- Объединения», он всемогущий , все может сделать и в этом ему помогает его волшебная палочка. Волшебник хочет чтобы мы с вами выполнили одно его задание: он предлагает нам выбрать два сказочных героя (Чебурашка, Крокодил Гена, обезьяна),и назвать их части туловища. А теперь соединяем их наугад и придумываем название новому герою, его место обитания, характер и способ питания.

38.«Хорошо – плохо».

Цель: показать детям, что в любой ситуации, в любом действии, в любом предмете есть и хорошие и плохие стороны, есть хорошие и плохие свойства.

Учить размышлять, анализировать, находить причинно – следственные связи, фантазировать.

Ход игры:

Вариант 1. Дождь.

«Хорошо»: всё быстрее начинает расти, весело лягушкам, песню хорошо под дождь сочинять, всё чистит и моет, ручьи бегут и прибавляют воды в реках, можно бегать по лужам, на оконном стекле от бегущих капель образуется красивый узор, можно выстирать любую вещь, повесив на бельевую верёвку на улице, можно гулять в резиновых сапогах, можно увидеть на небе красивую радугу и т. д.

«Плохо»: нельзя развести костёр, на дорожках грязь, шумно когда дождь стучит по крыше, по окнам, может быть наводнение, мама не разрешает гулять, большая влажность, плохая видимость, можно простудиться и т. д.

Вариант 2. Настольная лампа

-Хорошо, что красивая.

--Плохо – неустойчивая.

-Хорошо, что стеклянная, от неё много света.

- Плохо – легко может разбиться.

- Удобно, потому что можно ставить на стол.

- Неудобно – нельзя повесить на стену и т. д.

39. «Странная картинка».

Цель: развивать воображение и внимание, мышление.

Материал: Сюжетная картинка и герои к ней (по выбору педагога).

Ход игры: Педагог предлагает детям целую сюжетную картинку, предметные картинки с героями и явлениями к сюжетной картинке. Дети рассматривают и расставляют все на свои места, объясняя свои действия.

40. «Что это такое?»

Цель: развивать мышления и мыслительные операции, внимание, память.

Материал: Круги разных цветов, полоски разной длины, мяч.

Ход игры: Дети встают в круг. Воспитатель показывает один из цветных кругов, дети называют фигуру и её цвет, кладёт фигуру в центре круга и предлагает рассказать на что похож круг. Отвечать должен тот ребёнок, которому педагог бросит мяч. Возможные ответы детей: помидор, цветок, шарик, мяч, обруч, крышка от кастрюли, колечко и т.д. Затем воспитатель показывает кружок другого цвета или полоску и игра продолжается..

41. «Фантазия»

Цель: развивать умение находить ресурсы предметов, заменять их на другие.

Ход игры: Воспитатель: Ребята представьте себе, если на земле исчезнут... - все пуговицы. Чем их можно заменить?

Дети: Липучками, кнопками, крючками...

- все книги
- все спички
- все ручки
- все ластики и т. Д

42.«В гости к Волшебнику «Ускорения - замедления».

Цель: активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.

Материал: Картинка – Волшебник (ускорение- замедление).

Ход игры: Волшебник предлагает вам ребята обсудить такую ситуацию: мы стали с вами все делать в 10 раз быстрее, чем раньше (учиться, бегать, кушать и т.д.) На что это повлияет? А если начнем все делать медленнее в 10 раз?

43.«Сказки наизнанку»

Цель: научить детей придумывать новых историй путём "выворачивания" уже известных сказок.

Материал: Сюжетные картинки, иллюстрации знакомых сказок.

Ход игры: Вспомнить с детьми хорошо знакомую сказку и предложить поменять характер её героев. Положительный характер на отрицательный и наоборот. Предложить подумать и рассказать как изменятся герои, их характер, поступки, каким станет сюжет сказки. Предложение о смене характера может быть разным:

1.Злая Волшебница заколдовала героев...

2.В сердце доброго героя попал кусочек льда, а злому стало его жалко и он подобрел...

3.Герой проглотил волшебную таблетку, выпил волшебную каплю, сказал однажды плохое слово...

Все эти варианты предложены детьми, предложите детям придумать свои версии и почти у каждого будет своя, одна лучше другой. С помощью принципа «выворачивания наизнанку» можно найти исходную точку для вольного рассказа, самостоятельно развиваемого в любом направлении.

44.«Несуществующее животное».

Цель: Развивать творческое воображение детей.

Ход игры: Если существование рыбы-молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует:«Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит?».

Варианты игры: дети сами могут придумать названия несуществующих животных, которых в последствии можно еще и нарисовать.

45.«Продолжи рисунок»

Цель: развивать воображение детей, мелкую моторику рук.

Материал: Альбомные листы с изображением (круг, две линии, овал, квадрат, треугольник и др.), краски, карандаши, кисти.

Ход игры: Простую фигуру (восьмерку, две параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге) надо превратить в часть более сложного рисунка. Например, из кружка можно нарисовать рожицу, мячик, колесо машины, стекло от очков. Варианты лучше рисовать (или предлагать) по очереди. Кто больше? У кого интереснее рассказ по рисунку?

46.«Так не бывает!»

Цель: развивать воображение, творческую фантазию, умение логично оформлять свою мысль.

Ход игры: Участники игры по очереди рассказывают какую-нибудь невероятную историю, короткую или длинную. Победителем становится тот игрок, которому удастся придумать сюжет, услышав который, дети воскликнут: «Так не бывает!».

47.«Новое назначение предмета».

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: Картинки - старый утюг, зонтик, горшок, пакет, газета и др.

Ход игры: Ребята сидят в кругу. Ведущий запускает какой-то предмет (старый утюг, зонтик, горшок, пакет, газету). Каждый придумывает новое назначение для этого предмета. Например, утюг можно использовать как гирю или приспособление для разбивания кокосовых орехов. Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения этого предмета. Предмет может "гулять" по кругу, пока для него придумываются новые назначения.

48. «Знакомство с волшебником (оживление-окаменение)».

Цель: познакомить с приемом «оживление-окаменение»; активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.

Материал: Картинка (Волшебник оживление-окаменение), волшебная палочка.

Ход игры: Волшебник с помощью своей волшебной палочки стал оживлять разные предметы: карандаш, стерку, стул др. И эти предметы стали обладать необычными свойствами: дыхание, движение, рост...Что с ними произошло?

49. «В гости к Волшебнику (увеличение- уменьшение)».

Цель: активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.

Материал: Волшебник (увеличение- уменьшение).

Ход игры: Ребята! Волшебник Увеличения- уменьшение предлагает вам сегодня проиграть вот в такую игру: он предлагает выбрать вам любой объект который вы хотели бы уменьшить или увеличить , например: рыбку в аквариуме увеличить? Что будет с ней? Как она будет жить? Что изменится вокруг если мы ее увеличим. Далее дети выбирают любой предмет увеличивают или уменьшают его и объясняют дальнейшее действие предмета или животного.

50.«Портрет заговорил».

Цель: продолжить знакомство с детскими портретами, учить составлять связный рассказ.

Материал: Репродукции детских портретов(на выбор педагога).

Ход игры: педагог предлагает ребенку выбрать детский портрет и рассказать от имени персонажа картины о себе.

51.« Опиши соседа».

Цель: учить внимательно, рассматривать человека, давать словесный портрет.

Материал: рамка портретная.

Ход игры: Педагог предлагает детям рассмотреть друг друга внимательно и описать своего соседа. Можно использовать приём рамки: предлагается одному ребёнку взять в руки рамку или обруч, изобразить портрет, а всем остальным описать эту живую картину.

52.«Волшебный мешочек»

Цель: развивать творческое мышление.

Материал: мешочек , игрушки: красного, синего, зелёного, желтого цветов. Картинки с изображением: красного яблока, синего облака, зелёного кузнечика, жёлтого цыплёнка.

Ход игры: В мешочек подбираются игрушки: красного, синего, зелёного, желтого цветов. На столе раскладываются картинки с изображением: красного яблока, синего облака, зелёного кузнечика, жёлтого цыплёнка, дошкольникам предлагается подобрать им друзей по цвету, достав из мешочка соответствующие игрушки.

53.«Облака, белогривые лошадки»

Цель: Развивать творческое воображение, целостное восприятие.

Материал: Альбомные листы с нарисованными облаками, краски, кисти.

Ход: Как играть: понаблюдайте за облаками. На что они похожи? Какие они? Веселые, грустные? Почему? Фантазируйте вместе с ребенком. Поощряйте его.

Закрепляем: нарисуйте облако и спросите ребенка, на что оно похоже. На лошадку? Тогда дорисуйте хвост. На зайчика? Дорисуйте ушки.

Вспомните песенку «Облака, белогривые лошадки...». А может, облака похожи на сказочную птицу? Животное?

54.«В гости к Волшебнику «Ускорения - Замедления» - «Перепутывание времени».

Цель: Познакомить детей с тем, что Волшебник может менять временные процессы разных объектов и мест обитания героев.

Материал: Картинка – Волшебник «Ускорение- Замедление», волшебная палочка.

Ход игры: Волшебник сегодня хочет вам рассказать одну историю: один мальчик все так медленно делал, что пока он одевался все дети успевали погулять и вернуться домой. Но благодаря своей медлительности он успевал запомнить все до мельчайших подробностей.. что он мог запомнить?

55.«Сказки наизнанку»

Цель: научить детей придумывать новых историй путём "выворачивания" уже известных сказок.

Материал: Сюжетные картинки, иллюстрации знакомых сказок.

Ход игры: Вспомнить с детьми хорошо знакомую сказку и предложить поменять характер её героев. Положительный характер на отрицательный и наоборот. Предложить подумать и рассказать как изменятся герои, их характер, поступки, каким станет сюжет сказки. Предложение о смене характера может быть разным:

1.Злая Волшебница заколдовала героев...

2.В сердце доброго героя попал кусочек льда, а злему стало его жалко и он подобрел...

3.Герой проглотил волшебную таблетку, выпил волшебную каплю, сказал однажды плохое слово...

Все эти варианты предложены детьми, предложите детям придумать свои версии и почти у каждого будет своя, одна лучше другой.

С помощью принципа «выворачивания наизнанку» можно найти исходную точку для вольного рассказа, самостоятельно развиваемого в любом направлении.

56.«Свободное фантазирование»

Цель: развивать фантазию, творческое воображение.

Ход игры: Задание: - в одном лесу живут ... Придумай что...

57.«Веселые перевертыши»

Цель: развивать фантазию, творческое воображение.

Ход игры: Детям предлагается поиграть с перевертышами, объясняя свою точку зрения.

1. Конфеты: хорошо или плохо? Хорошо: они вкусные. Плохо: если съесть много, могут заболеть зубы, и их придется лечить.

2. Лекарство: хорошо или плохо? Хорошо: оно помогает вылечиться от болезни. Плохо: много таблеток - яд.

3. Музыка: хорошо или плохо? Хорошо: можно под нее петь и танцевать. Плохо: если работаешь, она мешает; от слишком громкой могут заболеть уши и голова.

4. Ветер: хорошо или плохо? Хорошо: в жару освежает, несет прохладу. Плохо: в мороз при ветре становится еще холоднее; сильный ветер может повалить деревья, сорвать крыши с домов.

5. Дождь: хорошо или плохо? Хорошо: помогает расти урожаю. Плохо: если сильно вымокнешь, можешь простудиться и заболеть.

6. Кошка: хорошо или плохо? Хорошо: ласковая, мягкая, приятно мурлычет, с ней можно играть. Плохо: может больно оцарапать.

58.« Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем»

Цель: учить называть действия словами, развивать творческое воображение, тренировать сообразительность.

Ход игры: Воспитатель, обращаясь к детям, говорит:

- Сегодня мы поиграем так: тот, кого мы выберем водящим при помощи считалочки, выйдет из комнаты, а мы договоримся, что будем делать. Когда водящий вернется, он спросит: «Где вы были? Что вы делали?» Мы ему ответим: «Где мы были, не скажем, а что делали, покажем».

Выбирают водящего, он выходит. Воспитатель изображает, что будто бы он пилит дрова.

- Что я делаю? – спрашивает он у детей.

- Дрова пилите.

- Давайте все будем пилить дрова.

Приглашают водящего.

- Где вы были? Что делали? – спрашивает он.

Дети отвечают хором:

- Где мы были, не скажем, а что делали, покажем.

Воспитатель и дети изображают пилку дров, водящий отгадывает:

- Вы пилите дрова.

Для продолжения игры выбирают другого водящего. Когда новый водящий выходит из комнаты, воспитатель предлагает детям самим придумать действие, которое они будут показывать: умываться, рисовать, рубить дрова, играть на пианино и др.

59. «Подарки Волшебника Дробления – Объединения».

Цель: учить создавать новые объекты с помощью добавления какого - либо свойства.

Материал: Картинки с изображением разных объектов.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям картинки с изображением разных объектов. Дети называют свойство своих объектов и приглашают Волшебника Дробления – Объединения. Происходит обмен свойствами. Дети выясняют, каким теперь стал объект, и что в этом стало хорошего и плохого. Например: мыло подарило свойство запаха телевизору, а телевизор подарил мылу свойство показывать.

60. «Тридцать девятое царство»

Цель: развитие словесно-логического мышления, воображения, творческой фантазии.

Материал: не требуется специального инвентаря.

Ход игры: Тридцать девятое царство... Какое оно? Чем отличается от нашего мира? Какие там деревья, солнце, звезды, люди?

Варианты игры: придумать истории про Зазеркалье, про Луну, про Морское царство и т. д.

61. «Покажи волшебника».

Цель: Формировать у детей умение изображать волшебников при помощи жестов.

Материал: картинки волшебников.

Ход игры:

При показе схемы волшебников, дети жестами показывают волшебников.

Увеличение – дети встают на носки и поднимают руки вверх.

Уменьшение – дети садятся на корточки.

Оживление – маршируют на месте.

Дробление – дети прикрывают ладонью любые части лица.

Объединение – встают парами.

Специал – показывают один палец.

Универсал – показывают две ладони.

62. «В гостях у Волшебника "Ускорение- Замедление» (остановка времени).

Цель: закрепить представления детей об однонаправленности, непрерывности и однозначности времени для всех объектов материального мира.

Материал: картинка – Волшебник Времени, младенец, девочка, подросток, девушка, молодая женщина, пожилая женщина, бабушка; семечка, росток, побег, бутон, цветок, коробочка с семенами, высохший стебель и др.

Ход игры: Воспитатель предлагает картинки, на которых изображен объект в различные моменты жизни (младенец, девочка, подросток, девушка, молодая женщина, пожилая женщина, бабушка; семечка, росток, побег, бутон, цветок, коробочка с семенами, высохший стебель и др.). Детям дается задание: разложить по порядку карточки, чтобы они соответствовали жизненному циклу выбранного объекта.

63. «Где чей дом?»

Цель: развитие словесно-логического мышления, воображения, творческой фантазии.

Материал: Картинки, на которых схематически изображен домик: высокий и узкий, широкий и низкий и т. п.

Ход игры: Воспитатель показывает одну картинку и предлагает придумать, кто из зверей живет в этом доме, что он там делает, кто ходит к нему в гости и т. п.

Каждый ребенок составляет свою историю, например, говорит, что в узком домике живет жираф или страус. Дети придумывают истории, в которых участвуют реальные и фантастические звери. Взрослый может сначала предложить нарисовать выдуманное животное, а потом рассказать про него историю.

64. В гости к Волшебнику(увеличение- уменьшение).

Цель: активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.

Материал: Волшебник (увеличение- уменьшение).

Ход игры: Вот вам волшебная палочка, она может увеличивать или уменьшать все, что вы захотите. Одна команда будет рассказывать о том, что бы они хотели увеличивать. А другая команда, о том, что бы они хотели уменьшить.

Варианты :

- Хотел бы уменьшить зиму, а увеличить лето.

- Хотела бы увеличить выходные.
- Хочу увеличить капли дождя до размеров арбуза.
- Хочу увеличить конфету до размера холодильника, чтобы можно было отрезать куски ножом.
- Пусть руки на время станут такими длинными, что можно будет достать с ветки яблоко, или поздороваться через форточку, или достать с крыши мячик.

Если ребенку трудно дается самостоятельное фантазирование, предложите пофантазировать совместно, задайте ему вспомогательные вопросы.

65.«Что было потом».

Цель: развитие творческого воображения, фантазии, посредством придумывания продолжения сказки.

Ход игры: Дети очень любят продолжение сказки, с неохотой расстаются с любимыми героями. Можно в конце сказки, оттолкнувшись от самого интересного места или вопроса, предложить детям подумать: «А что было потом?»...

Если поработать по системному оператору, то продолжение сказки можно вести и в надсистеме, в системе, в подсистеме. Работая в будущем надсистемы, мы изменяем и продолжаем всю надсистему сказки.

Пример:

Залез медведь на крышу теремка, теремок и рассыпался. Закачались, загудели деревья в лесу, прибежали лесные звери, осуждают поступок медведя, советуют как поступить дальше. Потом все вместе строят новый теремок для зверушек.

66.«Крохи и великаны».

Цель: формировать у детей представления о принципах действия приемов фантазирования.

Материал: Волшебник увеличения и уменьшения.

Ход игры: Детям предлагается превратиться в великанов, а затем обсуждается, какие предметы их окружают, как гулять, где жить, хорошо ли путешествовать (аналогично проводится игра с уменьшением героев). По итогам обсуждения возможна не только изобразительная деятельность, но и составление и решение творческих задач с измененным по размеру объектом. Например: как действовать с маленьким пальто, у которого большие пуговицы.

67.«Мы – Волшебники Оживления – Окаменения».

Цель: учить самостоятельно, преобразовывать объекты с помощью Волшебника Оживления – Окаменения, решать проблемные ситуации, возникшие в результате их изменения.

Материал: Волшебник Оживления – Окаменения.

Ход игры: Воспитатель предлагает рассмотреть знакомый объект по частям и заменить часть объекта, а объект частью; например: телевизор имеет экран, кнопки и ножки; теперь кнопка – сам объект, а у нее есть часть – сам телевизор. Или: у цветка есть стебель, серединка, лепестки. Теперь объект – лепесток, на котором находится цветок и т.д.

68.« Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем».

Цель: учить называть действия словами, развивать творческое воображение, тренировать сообразительность.

Ход игры: Воспитатель, обращаясь к детям, говорит:

- Сегодня мы поиграем так: тот, кого мы выберем водящим при помощи считалочки, выйдет из комнаты, а мы договоримся, что будем делать. Когда водящий вернется, он спросит: «Где вы были? Что вы делали?» Мы ему ответим: «Где мы были, не скажем, а что делали, покажем».

Выбирают водящего, он выходит. Воспитатель изображает, что будто бы он пилит дрова.

- Что я делаю? – спрашивает он у детей.

- Дрова пилите.

- Давайте все будем пилить дрова.

Приглашают водящего.

- Где вы были? Что делали? – спрашивает он.

Дети отвечают хором:

- Где мы были, не скажем, а что делали, покажем.

Воспитатель и дети изображают пилку дров, водящий отгадывает:

- Вы пилите дрова.

Для продолжения игры выбирают другого водящего. Когда новый водящий выходит из комнаты, воспитатель предлагает детям самим придумать действие, которое они будут показывать: умываться, рисовать, рубить дрова, играть на пианино и др.

69.«Нарисуй настроение»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: Альбомные листы, краски акварельные, кисточки.

Ход: Воспитатель дает детям чистые листы бумаги, разделенные пополам линией. На одной половинке детям предлагается нарисовать свое хорошее

настроение, на другой – плохое. После того как дети закончат рисовать, он задает им вопросы: - Какое настроение тебе нравится больше? - Какая из двух частей рисунка – твое настроение сейчас? - Какое настроение у тебя бывает чаще? - А как можно улучшить свое настроение? и т.д. Вопросы планируются по количеству детей. Для поднятия настроения предлагает детям потанцевать под веселую детскую песенку.

70. «Чудо-юдо»

Цель: развитие творческого воображения, мышления и фантазии.

Материал: картинки с изображением частей тела человека, животных и пр.

Ход игры: Ребенку предлагают карточки с изображениями различных частей тела человека или животного, предметы и т.д. Его задача - построить из них фантастический образ (существо, предмет). Затем описать, какими свойствами обладает созданный образ и как его можно использовать.

71.Игра «Что было бы, если убрать часть?»

Цель: учить «разбирать» любой объект на составляющие части.

Материал: Картинки (велосипед, часы, дом, ботинки, самолет).

Ход игры: Ведущий называет объект, дети говорят его составляющие части. Ведущий убирает какую-либо часть и просит объяснить, что будет с объектом.

Например, -У велосипеда убрать руль (спинку). Что хорошего (плохого)?

72.«Парные картинки».

Цель: учить детей выявлять функцию объекта и заменять ее на противоположную.

Материал: Картинки с изображением предметов, выполняющих противоположные функции.

Ход игры: Воспитатель подбирает картинки с изображением предметов, выполняющих противоположные функции. Каждой паре детей дается задание: выбрать пару предметов, выполняющих противоположную функцию, и назвать ее.

2.6. Методические материалы (старшая группа)

1.«Составление картинки из фигурок».

Цель: научить визуально, сравнивать, правильно соединять детали в единое целое, определять форму и расцветку изображенных объектов.

Материал: Раскраски разрезанные на части.

Ход игры: детям предлагается набор различных раскрасок разрезанных на части. Внимательно рассмотрев разрезанные части и собрать картинку.

2.«На что похожи».

Цель: развивать творческое воображение, фантазию.

Материал: Фигуры, вырезанные из белой бумаги, цветные карандаши.

Ход игры: предлагается набор различных фигур, вырезанных по контуру из белой бумаги. Внимательно рассмотрев фигуры, ребенок должен сказать, на что похожа каждая из них. Можно предложить детям дорисовать воображаемый объект.

3.«Что бы было, если...».

Цель: развивать творческое воображение и фантазию, мышление, остроту ума.

Ход игры: Детям задают вопросы: Что бы ты сделал, если бы из крана полился апельсиновый сок?

Что можно делать с картошкой?

Почему бегемот стал красным? и т.д.

4.«Небылицы».

Цель: Развивать связную речь, память, внимание, мышление, воображение.

Ход игры: Каждому ребенку задается серия вопросов: Кто? С кем? Где? Когда? - Что делали? Детей просят отвечать необычно, чтобы получились невероятные небылицы.

5. «Приемы фантазирования. Оживление окаменение».

Цель: Способствовать развитию наглядно- образовательного мышления, памяти, воображения у детей. Упражнять в решении проблемных ситуаций.

Активизировать творческое мышление и воображение.

Материал: Картинка (Волшебник (оживление-окаменение), волшебная палочка.

Ход игры: Дети выбирают ведущего. Пока остальные играющие свободно двигаются по площадке, ведущий произносит следующие слова:

Море волнуется раз, Море волнуется два, Море волнуется три! Любая фигура замри! После этих слов игроки должны замереть, изображая какую-нибудь фигуру. По просьбе ведущего каждый ребенок показывает движения.

6.«Придумайте новый вид транспорта».

Цель: развивать творческое воображение, фантазию, умение видеть необычное в обычном, посредством решения нестандартных задач.

Ход игры:

Идеи изобретений:

- Синтетический транспорт, соединивший в себе преимущества всех известных видов транспорта: скорость ракеты, роскошь каюты высшего класса океанского лайнера, всепогодность самолета для исследования молний, ненужность посадочных и взлетных площадок вертолета, целебность конного транспорта.
- Покрытие дороги волнистое или треугольной формы. Придумай колесо, чтобы не трясло на такой дороге.

7.«Превращения».

Цель: учить выделять знакомые фигуры и абстрактные элементы в предметных и сюжетных изображениях.

Материал: Картинка с изображением абстрактного элемента, с предметным и сюжетным изображением, в которых этот элемент присутствует; фломастеры.

Ход игры: Игра проводится в форме соревнования: «Кто больше и быстрее найдет «спрятанный элемент» в предложенных картинках. Чтобы не запутаться, обводить уже найденные элементы фломастером.

После выполнения задания можно дать детям самим нарисовать такие картинки и предложить другим ребятам найти скрытый элемент.

8.«Сделаем узор из цветов».

Цель: развивать у детей воображение, учить из знакомых элементов, форм составлять композицию узора, располагать его на бумаге разной формы (круге, квадрате, прямоугольнике, полосе).

Материал: Бумага разной формы, цветная бумага, клей.

Ход игры: Воспитатель говорит детям, что сейчас они будут составлять узор из цветов. Узор может быть составлен из одуванчиков, тюльпанов, нарциссов и многих других цветов. Далее педагог показывает способы вырезывания некоторых (наиболее сложных) цветов и отмечает, что потом их все надо собрать вместе на полянке в красивый узор (демонстрирует «полянки» разной формы) : цветочки могут по-разному сочетаться между собой и могут

расти на круглой полянке, квадратной и т.д. Для этого их необходимо приклеить на нее.

По ходу выполнения аппликации воспитатель оказывает помощь ребятам в вырезывании сложных цветов, хвалит за самостоятельно придуманные.

9.«Несуществующее дерево».

Цель: активизация творческого воображения, пробуждение эмоций, интересов.

Материал: Листы бумаги, простой карандаш, ластик, цветные карандаши или фломастеры.

Ход игры: Педагог сообщает детям, что сейчас они будут рисовать волшебное дерево, которое может быть непохожим ни на какие другие деревья: у него на веточках могут быть разные игрушки, сладости, птички – все, что они захотят. После окончания работы устраивается коллективное рассматривание получившихся работ, желающие ребята рассказывают о своем дереве.

10. «Сочиним сказку».

Цель: научить создавать в воображении ситуации, основываясь на использовании отдельных заместителей предметов.

Материал: Разноцветные кружки (каждому ребенку - по 3 кружка разных цветов; отдельные цвета у детей могут повторяться).

Ход игры: Педагог раздает детям цветные кружки: при первом проведении упражнения по два, при следующих - по три. Кружки у всех детей разного цвета, например, у одного - красный, коричневый и желтый, у другого - синий, зеленый и желтый, у третьего - белый, красный, зеленый и т.д.

Взрослый говорит детям, что сейчас они будут сочинять сказки, причем каждый сочинит сказку про своего героя.

Каждому ребенку надо посмотреть на свои кружки, придумать, кого они могут обозначать, и сочинить про них историю. При этом следует подчеркнуть, что кружки у всех разные и сказки тоже должны быть разными.

Воспитатель дает дошкольникам на обдумывание 5-7 минут и начинает опрос. Выслушивает всех детей, поощряет за оригинальность ответа, но при оценке учитывает, соответствуют ли выбранные персонажи цвету кружков.

11.«Фантастический образ».

Цель: тренировка самостоятельного творческого воображения, мышления.

Материал: Набор карточек с изображением различных элементов предметов, животных, человека (например, заячьи уши, хвост свиньи, рога оленя, ножки стола, глаз человека и др.).

Ход игры: Педагог раскладывает перед детьми карточки с изображениями элементов и предлагает каждому из детей построить из них фантастический образ (существо, предмет), а затем описать, какими свойствами обладает созданный образ, как его можно использовать, что он умеет делать и т.п.

12. «Пантомима».

Цель: активизация воображения, образного двигательного представления, создание положительного эмоционального фона.

Ход игры: Все дети становятся в круг. По очереди каждый выходит в середину круга и с помощью пантомимы показывает какое-либо действие. Сначала педагог сам задает действие («Представьте себе, что вы рвете воображаемые груши или сливы и кладете их в корзину; стираете белье; тащите тяжесть» и т.п.). В дальнейшем к этому подключаются дети. Победителями становятся те ребята, которые наиболее верно и выразительно изобразили пантомимическую картину.

13. «Королевство сказок».

Цель: развивать способность видеть образное содержание сказочного персонажа, отражать его характер в коллективной сюжетно-ролевой игре.

Ход игры: Взрослый предлагает детям поиграть в необычную игру - «Королевство сказок». Каждый загадывает своего любимого сказочного персонажа. Все герои живут в одном королевстве. Кто-то работает поваром, кто-то продавцом и т.д. Далее выбирается и разыгрывается конкретный эпизод жизни сказочного королевства. Например, один из героев именинник, к нему приходят в гости все остальные; жители королевства на базаре или на воздушном шаре и др.

Дети должны начать взаимодействовать в воображаемых событиях и ролях в этом королевстве. Однако в своих действиях придерживаться характера сказочного героя. Т.е. Буратино должен быть шалуном, Красная шапочка – доверчивой, Золушка – заботливой и доброй.

14. «Дразнилка»

Цель: учить образовывать слова с помощью суффиксов: - лка, -чк, -ще и др.

Правила игры:

Ведущим называется объект. Дети, не называя его функцию вслух, подраживают его с помощью суффиксов: - лка, -чк, -ще и др.

Ход игры:

В: Кошка.

Д: Мяукалка, бегалка, кусалище, мяучище, сонечка...

В: Пылесос.

Д: Шумелочка, всасывалка, выдувалочка, убиралка, тархтелочка, сломалище...

В: Мяч.

Д: Прыгалка, игралочка, разбивалище, каталочка.

В: Снег.

Д: Укрывалка, покрывалище, утеплялочка, согревалка.

В: Когда он может быть укрывалкой?

Д: Когда его много - он укрывает землю, сохраняет тепло.

В: А как можно сказать о снеге весной, когда он тает?

Д: Таялка. Таялище, когда тает очень много снега.

В: Снег превращается только в воду или еще как-нибудь может исчезнуть?

Д: Испарялочка, исчезалка...

В: Помидор.

Д: Вкуснятище, витамилка, полезнище.

Д: Когда моя мама салат делает, она украшает его помидорами, дольками.

В: Подразните его в этот момент!

Д: Украшалочка, украшалка.

15. Знакомство с Волшебником (Наоборот).

Цель: познакомить с приемом «наоборот»; активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.

Материал: Картинка – Волшебник (Наоборот), карточки, волшебная палочка.

Ход игры: Воспитатель показывает детям карточки с изображением объектов. Дети перечисляют признаки каждого объекта, фиксируя их схематично на доске, затем подбирают к каждому названному признаку противоположный и объясняют практическое применение преобразованного объекта.

16. «Хорошо-плохо» или «Цепочка противоречий».

Цель: развитие творческого воображения при помощи поисков противоречий.

Ход игры: Детям нужно рассмотреть картинки; подумать, какие из них иллюстрируют хорошие поступки, а какие – плохие; распределить картинки на две группы «хорошо» и «плохо», прикрепляя их на лучики смайликов.

17. «В гости к Волшебнику(увеличение- уменьшение)».

Цель: активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.

Материал: Волшебник (увеличение- уменьшение), волшебная палочка.

Ход игры: Детям говорят: “Вот тебе волшебная палочка, она может увеличивать или уменьшать все, что ты захочешь. Что бы ты хотел увеличить, а что уменьшить?”

- Хотел бы уменьшить уроки по вокалу, а увеличить мое свободное время.

-Хотела бы уменьшить домашние задания.

- Хочу увеличить конфету до размера холодильника, чтобы можно было отрезать куски ножом.

-Хочу увеличить капли дождя до размеров арбуза.

18. «В гостях у Волшебника «Ускорение- Замедление» (машина времени).

Цель: закрепить представления детей об однонаправленности, непрерывности и однозначности времени для всех объектов материального мира.

Материал: Волшебник времени.

Ход игры: Воспитатель напоминает детям, что каждый объект развивается во времени, и вместе с ним изменяется и его окружение (головастик превращается во взрослую лягушку, и в это же время изменяется само болото и живущие там жители – комары, цапли, рыбы). Далее воспитатель предлагает детям выбрать объект, описать его окружение и пригласить Волшебника, умеющего останавливать время. Детям предлагается описать, что произойдет, если Волшебник коснется выбранного объекта (объект навсегда останется в таком же возрасте, а все вокруг будет меняться). Обсуждение данной ситуации с позиции «хорошо – плохо».

19. «Солнышко светит»

Цель: развитие мышления, речи, гибкость ума, воображения.

Правила игры:

Вы начинаете предложение, а ребенок заканчивает. Например, дождь — идет, а еще... солнышко — светит... собака — лает... паровоз — мчится...

Ход игры:

Можно объединить два предмета или живых существа и называть общие для них действия. Снег и лед тают, птица и самолет летают, зайчик и лягушка прыгают. Или одно действие и много предметов: плавает рыба, лодка, корабль, айсберг... А еще? Греет солнышко, шуба, батарея... А еще? Гудит машина, поезд...

20. «Мы – Волшебники Увеличения – Уменьшения».

Цель: учить самостоятельно преобразовывать объект по размеру, объяснять практическое применение измененного объекта.

Ход игры: Ребенок выбирает объект, который бы хотел изменить с помощью приема увеличения – уменьшения. Далее ребенок объясняет, что изменилось, хорошо или плохо этому объекту. В заключение выясняется практическое применение измененного объекта, предлагаются возможные изменения в окружающем.

21. «Угадай настроение».

Цель: учить описывать настроение человека по выражению лица.

Материал: карточки с эмоциями.

Ход игры: Детям предлагается набор карточек, на которых изображены различные эмоции. Каждый ребенок берет себе карточку, не показывая ее остальным. После этого они по очереди изображают эмоции с картинок. Зрители должны угадать, какую эмоцию им показывают, и пояснить, как они пришли к этому выводу.

22. «На что похожи облака?».

Цель: развивать фантазию, творческое воображение.

Ход игры: На прогулке дети наблюдают за облаками и фантазируют на что же они похожи.

23.«Чепуха».

Цель: развивать творческое воображение и фантазию, мышление, остроту ума.

Ход игры: Ведущий предлагает игрокам задумать какое-нибудь слово (имя существительное). Затем педагог задаёт поочередно детям вопросы: Что ты ел? На чем летал? С кем ты дружишь? На чем спишь? Чем расчёсывался? и др. Отвечая на вопрос, ребенок должен назвать задуманное им слово. Тот, у кого ответ совпадает по смыслу с вопросом, становится ведущим.

24. «Подарки Волшебника Дробления – Объединения».

Цель: учить создавать новые объекты с помощью добавления какого - либо свойства.

Материал: Картинки с изображением разных объектов.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям картинки с изображением разных объектов. Дети называют свойство своих объектов и приглашают Волшебника Дробления – Объединения. Происходит обмен свойствами. Дети выясняют, каким теперь стал объект, и что в этом стало хорошего и плохого. Например: мыло подарило свойство запаха телевизору, а телевизор подарил мылу свойство показывать.

25. «Зверь, птица, насекомое, небылица»

Цель: развивать творческое мышление, фантазию при сочинении небылиц. Упражнять в классификации представителей живой природы.

Ход игры: Игроки идут по кругу и произносят слова: «Зверь, птица, насекомое, небылица». Ведущий крутится в кругу, останавливается и, указывая на игрока, произносит: «Птица (зверь)». Ребенок, на которого указали, называет любого представителя загаданной категории. Если загадали «небылицу», то надо придумать любую небылицу. Например: зимой на речке купались овечки.

26. «Помечтаем?».

Цель: учить фантазировать с помощью приема преобразования размера.

Побуждать детей производить оценку на уровне «хорошо – плохо».

Ход игры: Вообрази себе животное, которое никто никогда не видел, да и ты видишь в первый раз. Это твое изобретение!

-Как называется животное?

-Оно доброе или злое?

-Где оно живет?

-Чем питается?

-Когда спит?

-Есть ли у него мех и какого цвета?

27. «Мы – Волшебники Увеличения – Уменьшения».

Цель: Учить самостоятельно преобразовывать объект по размеру, объяснять практическое применение измененного объекта.

Ход игры: Ребенок выбирает в группе объект, который бы хотел изменить с помощью приема увеличения - уменьшения, например: "Я хочу, чтобы мой Волшебник увеличения коснулся рыбки в аквариуме". Далее ребенок объясняет, что изменилось, хорошо или плохо этому объекту. В заключение выясняется практическое применение измененного объекта, предлагаются возможные изменения в окружающем.

28. «Путаница».

Цель: учить детей подбирать по смыслу слова в предложении, убирать лишнее слово и подбирать на его место другое.

Ход игры:

- Ребята, однажды Дели-Давай перепутал все слова в предложениях. Сначала он разобрал предложения на слова, а когда решил составить предложения из слов, то у него получилось что-то необычное. Помогите найти лишнее слово в предложении, убрать его, а на его место поставить другое.

Например:

Летит колючий крокодил. (снег)
 Висит зеленая собака. (слива)
 Самолет ползет по рельсам. (поезд)
 Мальчик ест скакалку. (конфету)
 Летит воздушный диван. (шар)
 Рычит лохматый слон. (пес)
 Смотрю в прозрачное дерево. (стекло)
 Дверь открывают вилкой. (ключом)
 Бабушка связала мягкие подушки. (варежки)
 Мама сварила вкусный стол. (суп)

29. «Оживший рисунок».

Цель: развивать образное мышление и фантазию детей; развивать творческие способности детей.

Материал: Альбомные листы, краски, кисти, карандаши.

Ход игры:

Вопрос детям:

Вы получили замечательный дар, все что вы нарисуете -оживает! Что бы вы нарисовали?

Великих людей? Вымирающих животных?

Новых животных и растений?

30.« Что в чем?»

Цель: учить детей по определению подсистемы выстраивать систему.

Ход игры: - Ребята, кнопка часть чего? (звонка, куртки, листочка, баяна).

- листочек (дерева, тетради, книги, календаря, папки).

- Лампочка (комнаты, прибора, видеокамеры, столба, настольной лампы).

- экран (телевизора, компьютера, системного оператора, рентген аппарата, окна, зеркала, диафильма).

Дети должны назвать не менее 5 систем.

31. «Гирлянда»

Цель: учить строить цепочку из слов, связывая их по смыслу с помощью вопросов.

Ход игры: Ведущий предлагает стартовое слово.

Например, ЛЯГУШКА. И задает детям вопрос о свойствах , действиях этого предмета.

- лягушка какая?

Ребенок отвечает: - Зеленая.

От этого слова вновь ставится вопрос. Например:

- Зеленая кто (что)?
- Ребенок отвечает: - Трава.
- Трава что делает? (растет)
- Растет что (кто)? (ребенок)
- Ребенок какой? (веселый)
- Веселый кто бывает? (клоун)
- Клоун что делает? (смеется)

32. "Фантастический рассказ".

Цель: учить создавать новый сюжет сказки, видоизменяя привычную атрибутику персонажей.

Ход игры: В начале игры обсудить отдельных сказочных героев и их атрибутику. Обдумать и предсказать их измененный образ жизни в связи с потерей этой атрибутики. Дети составляют сказку (фантастический рассказ), учитывая произведенные в сказочном герое изменения. Один из вариантов усложнения - волшебный объект есть у героя, но из другой сказки (у девочки Жени из сказки "Цветик - семицветик" появилась летающая ступа от Бабы Яги).

33.«Свободное фантазирование».

Цель: развивать фантазию, творческое воображение.

Ход игры: Детям предлагают безудержно пофантазировать на заданную тему, используя любые приемы фантазирования и любые их сочетания. В отличие от решения какой-нибудь серьезной задачи, можно предлагать любые идеи, даже самые бредовые.

34.«Веселые перевертыши»

Цель: развивать фантазию, творческое воображение.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям назвать положительные стороны предмета, явления, животного и др., а потом отрицательные.

35. "Что стало большим, что стало маленьким".

Цель: учить представлять, описывать, разрешать ситуации, возникающие в результате воздействия Волшебников изменения размера.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям картинки, в которых объекты или части нарисованы неверно (огромные пуговицы и маленькое пальто). Дети должны увидеть неточности и исправить их. По итогам обсуждения возможно составление и решение творческих задач с измененным по размеру объектом, например: как действовать с маленьким пальто, у которого большие пуговицы. Игра "Хорошо - плохо".

36. «Подарки Волшебника Дробления – Объединения».

Цель: учить создавать новые объекты с помощью добавления какого - либо свойства.

Материал: Картинки с изображением разных объектов.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям картинки с изображением разных объектов. Дети называют свойство своих объектов и приглашают Волшебника Дробления – Объединения. Происходит обмен свойствами. Дети выясняют, каким теперь стал объект, и что в этом стало хорошего и плохого. Например: мыло подарило свойство запаха телевизору, а телевизор подарил мылу свойство показывать.

37. "Какого Волшебника ты должен пригласить".

Цель: учить детей использовать прием преобразования размера для решения проблемной ситуации.

Ход игры: Детям предлагается ситуация для обсуждения, а им нужно решить, какого Волшебника нужно пригласить (увеличения или уменьшения), чтобы ее решить (каким лучше быть, чтобы быстро ходить; доест невкусную кашу и т.д.). Самостоятельное составление детьми проблемных ситуаций, которые можно решить с помощью преобразования размера.

38. "Помечтаем?"

Цель: учить фантазировать с помощью приема преобразования размера. Побуждать детей производить оценку на уровне "хорошо - плохо".

Ход игры: Дети произносят фразы типа "Я хотел бы стать маленьким, чтобы пожить в муравейнике", "Я хотел бы стать большим, чтобы...". Оценка преобразования на уровне "хорошо - плохо".

39. "Что сначала, что потом".

Цель: продолжать учить определять линию развития объектов рукотворного и природного мира, формировать представление об однонаправленности времени.

Материал: младенец, девочка, подросток, девушка, молодая женщина, пожилая женщина, бабушка; семечка, росток, побег, бутон, цветок, коробочка с семенами, высохший стебель и др.

Ход игры: Ведущий предлагает картинки, на которых изображен объект в различные моменты жизни (младенец, девочка, подросток, девушка, молодая женщина, пожилая женщина, бабушка; семечка, росток, побег, бутон, цветок, коробочка с семенами, высохший стебель и др.). Детям дается задание: разложить по порядку карточки, чтобы они соответствовали жизненному циклу выбранного объекта.

40. «В гостях у Волшебника «Ускорение – Замедление» - (замедление).

Цель: учить представлять результаты ускорения процессов, протекающих как в самом объекте, так и в его окружении. Находить выход из проблемных ситуаций.

Материал: Волшебник (замедления).

Ход игры: В гости к детям пришел Волшебник быстрых минут. Детям предлагается обсудить проблемную ситуацию, которая может возникнуть, если течение времени в группе ускорится (у всех один день, а в групповой комнате - 10 лет) или замедлится (у всех это - один день, а групповой комнате прошло всего 10 минут). Дети описывают, что произойдет с ростом детей, какие изменения произойдут с живыми и неживыми объектами, находящимися в группе (цветы, мебель, книги), что будут делать родители в такой ситуации и т.д.

41. Игровая ситуация «Машина времени».

Цель: развивать фантазию, нестандартное мышление.

Ход игры: У вас появилась машина времени! Вы в нее садитесь и можете путешествовать в ближнее и в дальнее прошлое любой страны, в ближнее и в дальнее будущее любой страны и быть там любое время. Но менять там ничего нельзя, можно только смотреть. Пока вы находитесь в прошлом или в будущем, жизнь на Земле протекает по своим обычным законам.

- Что бы вы хотели посмотреть в прошлом? -Какими были мама и бабушка, когда им было столько же лет, сколько мне сейчас? -Как жили динозавры? -Я бы хотел познакомиться и поговорить с Пушкиным, с Наполеоном, с Сократом, с Магелланом.

-Что бы вы хотели посмотреть в будущем?

-Кем я буду? Сколько у меня будет детей?

- Поговорить со своим будущим сыном.

42. "Создадим новую сказку".

Цель: побуждать детей самостоятельно создавать тексты сказок или историй с Волшебниками Времени.

Ход игры: Познакомив детей с возможностями всех Волшебников Времени, воспитатель предлагает детям выбрать сказку и пригласить какого-либо Волшебника времени или нескольких (по желанию детей) и придумать новый сюжет знакомой сказки. Вариант: дети выбирают героев из разных сказок или придумывают собственных и сочиняют сказку, используя прием того или иного временного преобразования.

43. «Что сначала, что потом».

Цель: продолжать учить определять линию развития объектов рукотворного и природного мира, формировать представление об однонаправленности времени.

Материал: Волшебник времени, картинки - гусеница – куколка – бабочка; ягоды малины – варенье; яйцо – цыпленок; семечко – растение; корова – молоко; ржаные колосья – замес теста – хлеб; помидоры – кетчуп; овощи – суп; снежинки – снеговик; цветок на ветке – созревшее яблоко и т.д.

Ход игры: Предложите детям рассмотреть карточки. Пусть определяют причину и следствие, разложат картинки от начала к концу процесса. Ребенок должен объяснить, почему выбрал такую последовательность. Пусть по каждой группе картинок составит предложение, грамотно произнесет его вслух.

44. «Придумай загадку».

Цель: формирование у детей умения выявлять признаки объекта (функция, части) и способность составлять загадки по моделям «Как...», «Но не...» «Какой, что такое же у другого объекта», «Что делает так же?».

Ход игры: Ведущий называет объект (самовар). Дети определяют признаки, отвечающие на вопрос «Какой?» и перечисляют признаки объекта (блестящий, дымящийся, круглый). К каждому признаку подбирается объект, у которого он явно выражен (блестящий – монета, дымящийся – вулкан, круглый – арбуз). Составляется текст загадки со связками «Как...», «Но не...». Произносится текст загадки: «Самовар: блестящий, как монета, дымящийся, как вулкан, круглый, как арбуз».

45. «Несуществующая рыба».

Цель: развивать фантазию, нестандартное мышление, желание нарисовать свой подводный мир с необычными обитателями.

Материал: Альбомные листы, карандаши, краски, кисти.

Ход игры: Детям дается инструкция придумать и нарисовать рыбу, которой не бывает на самом деле, и составить рассказ о ней. Большую роль здесь играет то, какое название придумают дети для своих рыб.

46.«К нам пришел Волшебник Все могу».

Цель: учить детей расширять функцию объекта, делая его многофункциональным и объяснять полезность новой функции.

Материал: Картинка (Волшебник Все могу).

Ход игры: Воспитатель предлагает детям картинки с изображением различных объектов. Обсуждается основное назначение объекта. Приглашается Волшебник Специал и он ограничивает функции данного объекта. Например: шапка удерживает тепло головы; шапка, которая удерживает тепло головы только с восьми до девяти часов утра или удерживает тепло головы мальчика пяти лет.

47.«Во что превратится?»

Цель: развитие воображения, нестандартного мышления.

Ход игры: Задание: рассказать, во что превратится...

Стул без спинки;

Чашки без ручки;

Мороженое без холодильника;

Всадник без лошади;

Дерево без веток;

Стол без ножек;

Ливан без спинки;

Самолёт без крыльев;

Книга без страниц;

Подушка без перьев;

Спички без серы;

Снеговик без холода;

Телевизор без электричества;

Карандаш без грифеля;

Кофта без рукавов;

Кепка без козырька;

Окно без стекол.

48. «Смешинки»

Цель: развитие воображения, творческой фантазии, умение логично оформлять свою мысль. Игра заряжает хорошим настроением.

Материал: Мяч

Ход игры: Ведущий бросает мяч и называет какой-то предмет. Например, кастрюля. Нужно быстро придумать ему смешное название. Например, варилка.

Варианты игры: ребенок, поймавший мяч, передает его следующему ребенку, предварительно придумав свой предмет.

49. «Что случится, если?..»

Цель: учить детей мыслить, находить нестандартные решения.

Ход игры:

Задания: «Что случится, если...»

- исчезнут комары,
- перестанет идти дождь,
- люди вырубят леса и т.д.

50. «Волшебник Наоборот просит выполнить задание»

Цель: учить детей выявлять свойства объекта и заменять их на противоположные и решать проблемные ситуации, возникшие в результате изменений

Материал: Картинка (Волшебник –Наоборот), карточки с изображением объектов.

Ход игры: Ведущий (ребенок) показывает детям карточки с изображением объектов. Дети перечисляют признаки каждого объекта, фиксируя их схематично на доске, затем подбирают к каждому названному признаку противоположный и объясняют практическое применение преобразованного объекта.

51. "Потерянное волшебство"

Цель: закреплять знания у детей о волшебниках преобразователях и преобразованиях, которые они осуществляют. Упражнять в умении составлять пару: волшебник - волшебство.

Ход игры: детям предлагаются карточки с волшебниками и объектами, которые волшебники преобразовали. Дети разбегаются в пространстве, затем по команде они собираются в пары: волшебник - преобразованный объект. «По свету волшебники все разошлись, И колдовать они принялись.1,2,3, волшебнику пару скорее найди».

52. «Продолжи рисунок».

Цель: развивать воображение детей, мелкую моторику рук.

Материал: Альбомные листы бумаги, на которых нарисованы разные фигуры, карандаши.

Ход: простую фигуру (восьмерку, две параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге) надо превратить в часть более сложного рисунка. Например, из кружка можно нарисовать рожицу, мячик, колесо машины, стекло от очков. Варианты лучше рисовать (или предлагать) по очереди. Кто больше?

53. «Всё в мире перепуталось»

Цель: упражнять детей в классификации объектов окружающего мира на рукотворный и природный мир. Природный мир дети подразделяют на живую и не живую природу. Закреплять знания детей о классификационных группах.

Материал: карточки с объектами неживой и неживой природы.

Ход игры: дети классифицируют объекты на группы: рукотворного мира, на живую и неживую природу. Дети берут карточки с объектами и разбегаются в пространстве:

Мы по миру разбежались и друг с другом все смешались,

А сейчас не зевай и свой домик занимай.

Дети раскладывают карточки в определённые сектора "модели мира".

54. «Необитаемый остров».

Цель: развивать творческое воображение, фантазию

Ход игры:

Предложите ребенку поиграть в путешественников, попавших на необитаемый остров. Роли главных героев могут исполнять любимые игрушки. Высадите героев на остров и начинайте планировать: что нужно путешественникам для того, чтобы построить дом, наладить свой быт. Рассматривайте самые необычные версии, например: дом или шалаш можно построить из пальмовых листьев или выдолбить в стволе толстого дерева с помощью заостренного камня. Из длинных водорослей можно сплести коврик, который будет служить постелью, и т. п. Обговорите, кого могут встретить путешественники, какие опасности им грозят.

55. «Ассоциации».

Цель: побудить детей к ассоциативному мышлению.

Ход игры: Предложите детям несколько слов и общими усилиями постарайтесь зафиксировать все ассоциации, которые придут им на ум при чтении этих слов, например: Верблюды - горб, гора, пустыня, кактус, песок и т.д. Применяйте это упражнение как можно чаще, формируя тем самым навык ассоциативного мышления.

Примерный набор слов: ноготь, стакан, солнечный, ослиенок и т.п.

56. «Кто кем (чем) будет?»

Цель: создать условия для развития мышления, умения отслеживать последовательность событий.

Ход игры: Кем будет яйцо? (может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей.)

- цыпленок - петухом;
- мальчик - мужчиной;
- теленок - коровой или быком
- бумага - книгой
- снег -водой
- вода - льдом
- семечко - цветком
- мука – блинчиками

57.«Назови как можно больше предметов, имеющих данный признак».

Цель: развитие мышления, речи, пассивного и активного словаря, внимания.

Ход игры: Необходимо назвать как можно больше предметов, имеющих Данный признак, для чего ребенок должен ответить на вопросы.

Например: «что бывает длинным?» (нитка, лента, веревка, шнур, проволока, пояс, дорога, река, хвост, платье, юбка, волосы). Задание позволяет проверить уместность употребления ребенком имен прилагательных, точность понимания им значений слов, умение правильно сочетать их между собой, поскольку словарный запас важен не сам по себе, а в правильности его использования в речи. Плохо, например, если ребенок скажет, что длинным бывает дерево или шкаф, тогда как для определения их величины больше подходит прилагательное высокий. Итак, предложите ребенку следующие вопросы:

Что бывает круглым (квадратным, овальным, треугольным...)?

Что бывает высоким (низким)?

Что бывает зелёным (красным, синим)?

Что бывает холодным (горячим, тёплым, прохладным)?

Что бывает сладким (горьким, кислым, солёным)?

Что бывает шерстяным (шёлковым, бумажным, деревянным, железным)?

Что бывает тяжёлым (лёгким)?

Что бывает глубоким (мелким)?

Что бывает колючим (острым, хрупким)

58. «Мы – Волшебники Оживления – Окаменения».

Цель: учить самостоятельно, преобразовывать объекты с помощью Волшебника Оживления – Окаменения, решать проблемные ситуации, возникшие в результате их изменения

Материал: Волшебник Оживления – Окаменения.

Ход игры: Воспитатель предлагает пригласить Волшебника Оживления, который может неподвижное оживить, подвижное очеловечить, а человека сделать навсегда движущимся. Дети выбирают объекты (рукотворного и природного мира), совершают преобразование, описывают, когда это бывает в реальном мире. Производя фантастические преобразования (живой стол), дети решают проблемные ситуации (как рисовать на бегущем столе и т.д.).

59. «Оживление предметов»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: представить себя новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяину; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной.

Представить: пояс - это змея, а меховая рукавичка - мышонок. Каковы будут ваши действия?

60. «Бином фантазии».

Цель: активизировать воображение, стремясь установить между двумя, чуждыми друг другу, словами родство, создать единое, в которых оба чужеродных элемента могли существовать. В «биноме фантазии» слова берутся не в их обычном значении, а высвобожденными из языкового ряда, в котором они фигурируют повседневно.

Ход игры: На столах лежат карточки (рисунком вниз). В каждой стопке разные картинки: одежда, животные, мебель и т.д. Вызванные двое детей берут из стопочки по одной карточке и показывают детям. Воспитатель предлагает соединить слова, обозначающее нарисованное на картинке. Самый простой способ их соединить – это прибегнуть к предлогам. Чтобы было наглядно. Можно манипулировать карточками.

Пример:

Дети вытащили карточки «пес», «шкаф». Карточка «пес» располагается в середине, а карточка «шкаф» то сверху, то внизу, то справа, то слева и т.д. Дети называют расположение карточек, могут придумать и свои сочетания слов: «шкаф пса», «пес в шкафу» и т.д.

Каждое из этих словосочетаний может служить основой для рассказа или ситуации, придуманной детьми.

61. «Полиномы фантазии».

Цель: развитие фантазии, творческого воображения. В отличие от «Бинома фантазии» в этой игре «отстранения» слов доводится до крайности.

Ход игры:

I вариант:

У детей на столах самые разнообразные предметы и сюжетные картинки, рисунком вниз. Воспитатель задает вопрос, дети по очереди переворачивают карточку, стараясь, исходя из того, что на ней изображено, ответить на вопрос. Не справившемуся помогает сосед. Воспитатель задаёт второй вопрос - порядок ответа такой же.

Вопросы:

Кто (что) изображён? (изображено?)

Где находится?

Из чего состоит?

Что делает?

Что говорит? (Что отвечает?)

Эти же вопросы можно отнести к прошлому и будущему (предполагаемому) состоянию рассматриваемого предмета (объекта).

В конце игры можно попытаться придумать один рассказ на всех, используя ответы детей.

II вариант:

Дети загадывают любое слово из трех букв. Можно использовать опять карточки с предметами. Делим это слово на звуки и придумываем слова, только на этот звук. Придуманные слова записываются на доске столбиком под каждой буквой, или обозначаются символом, или выставляется картинка. Потом произвольно выбираются слова по одному из каждого ряда и с ним составляется предложение. Это предложение может быть опорным для сочинения рассказа (составить несколько предложений, попытаться объединить их одним сюжетом).

62. «Фантастические гипотезы».

Цель: развитие фантазии, творческого воображения.

Ход игры:

Детям задаются вопросы: «Что было бы, если...?» Для постановки вопроса берутся первые попавшиеся подлежащее и сказуемое. Их сочетание и дает

гипотезу, на основе которой можно работать. Предложите детям поразмышлять:

«Что было бы, если бы...?» дальше называется любой предмет и любое действие.

Можно предложить детям самим придумать нелепые вопросы, а желающие на них отвечают, придумывая свою историю.

Пример вопросов:

«Что было бы если внезапно исчезло солнце?»

«Что было бы, если бы исчезли все взрослые?»

«Что было бы, если бы к нам пришел крокодил? Слон?»

63. «Крохи и великаны».

Цель: формировать у детей представления о принципах действия приемов фантазирования.

Материал: Волшебник - увеличения и уменьшения.

Ход игры: Проводиться на примере игры «Хорошо – плохо».

64. «Составим сказку»

Цель: Учить самостоятельно составлять сказку с помощью «морских камней» на которых нарисованы герои, объекты сказок.

Материал: Камни с нарисованными картинками, героями, объектами.

Ход игры: Воспитатель предлагает пригласить Волшебника Оживления, который может неподвижное оживить, подвижное очеловечить, а человека сделать навсегда движущимся. Дети выбирают объекты (рукотворного и природного мира), совершают преобразование, описывают, когда это бывает в реальном мире. Производя фантастические преобразования (живой стол), дети решают проблемные ситуации (как рисовать на бегающем столе и т.д.).

65. «Так не бывает! »

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: участники игры по очереди рассказывают какую-нибудь невероятную историю, короткую или длинную. Победителем становится тот игрок, которому удастся придумать пять сюжетов, услышав которые, слушатели воскликнут: «Так не бывает! ».

66. «Нарисуй настроение»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: бумага, акварельные краски

Ход игры: Эту игру можно использовать, если у ребенка грустное настроение или, наоборот, очень веселое, а также – какое-нибудь другое,

главное, чтобы у него было какое-то настроение. Ребенка просят нарисовать свое настроение, изобразить его на бумаге любым способом.

67. «Новое назначение предмета»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: Ребята сидят в кругу. Ведущий запускает какой-то предмет (старый утюг, зонтик, горшок, пакет, газету). Каждый придумывает новое назначение для этого предмета. Например, утюг можно использовать как гирию или приспособление для разбивания кокосовых орехов. Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения этого предмета.

Предмет может "гулять" по кругу, пока для него придумываются новые назначения.

68. Игра «Портрет заговорил».

Цель: продолжить знакомство с детскими портретами, учить составлять связный рассказ.

Ход игры: Педагог предлагает ребёнку выбрать репродукцию картины с детским портретом и рассказать от имени персонажа картины о себе.

69.« Опиши соседа»

Цель: учить внимательно рассматривать человека, давать словесный портрет.

Ход игры: Педагог предлагает детям рассмотреть друг друга внимательно и описать своего соседа. Можно использовать приём рамки: предлагается одному ребёнку взять в руки рамку или обруч, изобразить портрет, а всем остальным описать эту живую картину.

70. «Несуществующее животное»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: бумага, краски.

Ход игры: Если существование рыбы-молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует: " Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит? "

71.«Волшебник Дробления – Объединения проводит чудесные преобразования»

Цель: учить определять части и целое у объекта и менять их местами

Материал: Картинки, Волшебник(объединения и дробления).

Ход игры: Воспитатель предлагает рассмотреть знакомый объект по частям и заменить часть объекта, а объект частью; например: телевизор имеет экран, кнопки и ножки; теперь кнопка – сам объект, а у нее есть часть – сам

телевизор. Или: у цветка есть стебель, серединка, лепестки. Теперь объект – лепесток, на котором находится цветок. Игра «Хорошо – плохо».

72. «К нам пришел Волшебник Универсал»

Цель: учить детей расширять функцию объекта, делая его многофункциональным и объяснять полезность новой функции

Материал: Волшебник(универсал).

Ход игры: Ведущий называет, какой – либо объект рукотворного мира. Дети выделяют основную функцию данного объекта. Приглашаем Волшебника Универсал. Дети описывают результаты воздействия на объект (из чего должен быть сделан такой объект, как он будет выглядеть, его устройство) или на его часть (практическое применение многофункциональной части объекта – ножка стула удерживает любой вес, проводит воду). Дают название новому объекту.

2.7. Методические материалы (подготовительная группа).

1.«Хорошо – плохо».

Цель: развивать нестандартное мышление, тренировать сообразительность.

Материал: Картинки - карандаш, шкаф, книга, лампа, стул и т.д.

Ход игры: Для игры выбирается объект, который не вызывает у детей стойких ассоциаций, положительных или отрицательных эмоций. Такими объектами могут стать: карандаш, шкаф, книга, лампа и т.д. Всем играющим необходимо назвать хотя бы по одному разу, что в предлагаемом объекте «плохо», а что «хорошо»; что нравится и не нравится; что удобно и неудобно и т.д., Например, настольная лампа: - хорошо, что красивая; - плохо – неустойчивая; - хорошо, что стеклянная – от нее много света; - плохо – легко может разбиться; - удобно, потому, что можно поставить на стол; - неудобно – нельзя повесить на стену.

2.«Наоборот».

Цель: развивать образное мышление, воображение, творческую фантазию, ассоциативное мышление.

Материал: Игрушки – помидор, мяч, апельсин, барабан, бубен, заяц, собачка.

Ход игры: Дети рассаживаются по кругу. Ведущий бросает то одному, то другому играющему, какой-либо предмет (лучше тот, который легко

поймать) и при этом называет одно слово. Ребенок, поймав предмет, должен сразу бросить его обратно и при этом называет слово, имеющее противоположное значение. Если играющий ошибается, он встает, а после второй ошибки выходит из игры. Каждый правильный ответ любого участника игры дает возможность одному из стоящих принять прежнее положение (сесть). Игра будет проводиться до тех пор, пока не будет исчерпан заранее составленный ведущим список слов – антонимов.

3.«Свободное фантазирование».

Цель: развивать образное мышление, воображение, творческую фантазию, ассоциативное мышление.

Ход игры: Детям можно предложить такую ситуацию: «Пришли утром в детский сад, а там нет знакомых воспитателей. Все ушли в отпуск и вместо себя оставили сказочных героев, которые очень похожи на воспитателей, и прежде всего по характеру. Не отличишь воспитателя от героя сказки. Как вы думаете, кто из сказочных персонажей будет вместо... Нины Викторовны?» Дети постепенно забывают, что они характеризуют воспитателя. Описывая сказочного героя, они отмечают иногда такие черты характера или поступки, которые взрослые никогда не замечали. Неожиданные идеи дети высказывают, если предложить им описать, как они представляют себе: - сказочный детский сад; - сказочное занятие; - сказочную прогулку, экскурсию, обед; - фантастический выходной, праздник, вечер, отпуск.

4.«Придумай что-то фантастическое».

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: Попробуйте придумать такое животное, растение и явление, которое никому и никогда не придет в голову.

5.«Веселые перевертыши»

Цель: развивать фантазию, творческое воображение.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям сначала назвать положительные стороны предметов, явлений, животных и др., а потом отрицательные.

6.« Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем».

Цель: учить называть действия словами, развивать творческое воображение, тренировать сообразительность.

Ход игры: Воспитатель, обращаясь к детям, говорит:

- Сегодня мы поиграем так: тот, кого мы выберем водящим при помощи считалочки, выйдет из комнаты, а мы договоримся, что будем делать. Когда водящий вернется, он спросит: «Где вы были? Что вы делали?» Мы ему ответим: «Где мы были, не скажем, а что делали, покажем».

Выбирают водящего, он выходит. Воспитатель изображает, что будто бы он пилит дрова.

- Что я делаю? – спрашивает он у детей.

- Дрова пилите.

- Давайте все будем пилить дрова.

Приглашают водящего.

- Где вы были? Что делали? – спрашивает он.

Дети отвечают хором:

- Где мы были, не скажем, а что делали, покажем.

Воспитатель и дети изображают пилку дров, водящий отгадывает:

- Вы пилите дрова.

Для продолжения игры выбирают другого водящего. Когда новый водящий выходит из комнаты, воспитатель предлагает детям самим придумать действие, которое они будут показывать: умываться, рисовать, рубить дрова, играть на пианино и др.

Воспитатель следит за правильностью употребления глаголов. Если, отгадывая, ребёнок неправильно употребляют форму глагола, говорит, например, «танцуете», «рисуете», воспитатель добивается, чтобы все усвоили, как надо говорить правильно.

7.«Подарки Волшебника Дробления – Объединения».

Цель: учить создавать новые объекты с помощью добавления какого - либо свойства

Материал: Картинки с изображением разных объектов.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям картинки с изображением разных объектов. Дети называют свойство своих объектов и приглашают Волшебника Дробления – Объединения. Происходит обмен свойствами. Дети выясняют, каким теперь стал объект, и что в этом стало хорошего и плохого. Например: мыло подарило свойство запаха телевизору, а телевизор подарил мылу свойство показывать.

8.«Волшебные превращения».

Цель: закреплять умение детей образовывать слова суффиксальным способом. Формировать умение с помощью суффикса –нищ- образовывать слова увеличивающие объект; с помощью суффикса –чик- слова уменьшающие объект. Закреплять знания действия волшебников-преобразователей: увеличения и уменьшения.

Материал: Волшебник Увеличения- Уменьшения, картинки.

Ход игры: Дети должны преобразовывать слова при помощи суффиксов – нищ - и – чик-.

9. «Превращения».

Цель: учить выделять знакомые фигуры и абстрактные элементы в предметных и сюжетных изображениях.

Материал: Картинка с изображением абстрактного элемента, с предметным и сюжетным изображением, в которых этот элемент присутствует; фломастеры.

Ход игры: Игра проводится в форме соревнования: «Кто больше и быстрее найдет «спрятанный элемент» в предложенных картинках. Чтобы не запутаться, обводить уже найденные элементы фломастером.

После выполнения задания можно дать детям самим нарисовать такие картинки и предложить другим ребятам найти скрытый элемент.

10. «В гостях у Волшебника, умеющего останавливать время»

Цель: закрепить представления детей об однонаправленности, непрерывности и однозначности времени для всех объектов материального мира

Материал: Волшебник времени.

Ход игры: Воспитатель напоминает детям, что каждый объект развивается во времени, и вместе с ним изменяется и его окружение (головастик превращается во взрослую лягушку, и в это же время изменяется само болото и живущие там жители – комары, цапли, рыбы). Далее воспитатель предлагает детям выбрать объект, описать его окружение и пригласить Волшебника, умеющего останавливать время. Детям предлагается описать, что произойдет, если Волшебник коснется выбранного объекта (объект навсегда останется в таком же возрасте, а все вокруг будет меняться). Обсуждение данной ситуации с позиции «хорошо – плохо».

11. «Интересно, это кто?»

Цель: развитие воображения, творческой фантазии, умение логично оформлять свою мысль.

Ход игры: Глядя в окно, придумываем про людей, которых видим внизу, разнообразные истории.

Варианты игры: придумывать истории про неодушевленные предметы (дом, горку и т. д.)

12.«Фантастические гипотезы».

Цель: развивать фантазию, творческое воображение.

Ход игры: Детям задаются вопросы: «Что было бы, если...?» Для постановки вопроса берутся первые попавшиеся подлежащее и сказуемое. Их сочетание и дает гипотезу, на основе которой можно работать. Предложите детям поразмышлять: «Что было бы, если бы...?» дальше называется любой предмет и любое действие. Можно предложить детям самим придумать нелепые вопросы, а желающие на них отвечают, придумывая свою историю. Пример вопросов: «Что было бы если внезапно исчезло солнце?» «Что было бы, если бы исчезли все взрослые?» «Что было бы, если бы к нам пришел крокодил? Слон?»

13. «Сказка наоборот».

Цель: развивать образное мышление, воображение, творческую фантазию, ассоциативное мышление.

Материал: Картинки – герои сказок (по выбору педагога).

Ход игры: Например: Вместо колобка бабушка с дедушкой воспитывали маленького лисёнка, который однажды погнался за красивой бабочкой и заблудился в пирожковом лесу. Там к нему подходили то пироги с капустой, то пончики с повидлом и предлагали скушать себя на обед. Но послушный лисёнок не поддался на уговоры и вернулся домой, где бабушка с дедушкой накормили его борщом с пампушками и рыбной котлеткой с рисом.

14. «Три краски».

Цель: развитие творческого воображения, образного мышления, художественного восприятия.

Материал: Листы бумаги, краски, кисточки, баночки с водой.

Ход игры: Детям предлагается взять три краски и изрисовать ими весь лист, как им захочется. После этого педагог спрашивает у каждого ребенка: «На что похож рисунок?» Если возникают трудности в назывании, разрешается немного дорисовать рисунок, если требуется. Затем педагог просит придумать как можно больше названий к рисунку и сказать вслух.

15. «Пантомима».

Цель: активизация воображения, образного двигательного представления, создание положительного эмоционального фона.

Ход игры: Все дети становятся в круг. По очереди каждый выходит в середину круга и с помощью пантомимы показывает какое-либо действие. Сначала педагог сам задает действие («Представьте себе, что вы рвете воображаемые груши или сливы и кладете их в корзину; стираете белье; тащите тяжесть» и т.п.). В дальнейшем к этому подключаются дети.

Победителями становятся те ребята, которые наиболее верно и выразительно изобразили пантомимическую картину.

16. «Полиномы фантазии».

Цель: развитие фантазии, творческого воображения. В отличие от «Бинома фантазии» в этой игре «отстранения» слов доводится до крайности.

Ход игры:

I вариант: У детей на столах самые разнообразные предметы и сюжетные картинки, рисунком вниз. Воспитатель задает вопрос, дети по очереди переворачивают карточку, стараясь, исходя из того, что на ней изображено, ответить на вопрос. Несправившемуся помогает сосед. Воспитатель задаёт второй вопрос – порядок ответа такой же.

Вопросы:

Кто (что) изображён? (изображено?)

Где находится?

Из чего состоит?

Что делает?

Что говорит? (Что отвечает?)

Эти же вопросы можно отнести к прошлому и будущему (предполагаемому) состоянию рассматриваемого предмета (объекта).

В конце игры можно попытаться придумать один рассказ на всех, используя ответы детей.

II вариант: Дети загадывают любое слово из трех букв. Можно использовать опять карточки с предметами. Делим это слово на звуки и придумываем слова, только на этот звук. Придуманные слова записываются на доске столбиком под каждой буквой, или обозначаются символом, или выставляется картинка. Потом произвольно выбираются слова по одному из каждого ряда и с ним составляется предложение. Это предложение может быть опорным для сочинения рассказа (составить несколько предложений, попытаться объединить их одним сюжетом).

Когда дети усвоят эту игру её можно усложнить: для первого звука подбирают слова, обозначающие предмет (существительное); для второго звука – слова, обозначающие свойства или состояния предметов (прилагательное или образованное от него наречие), при этом детям говорим «какой?», «как?»; для третьего звука – слова, обозначающие действие и отвечающие на вопрос «что делает?» (глаголы).

17. «Стеклянный человечек».

Цель: развитие творческого воображения, фантазии.

Ход игры: Из характерных особенностей знакомого или придуманного персонажа можно логически вывести и его приключения. Героем рассказа или сказки можно предложить сделать человечка из какого - либо материала.(Например, стеклянного человечка) Он должен будет действовать, двигаться, заводить друзей, подвергаться всякого рода случайностям, быть причиной событий и т. д...

Используйте прием – «эмпатию» - предложите детям поставить себя на место этих человечков.(страна, где все из стекла) Здесь можно провести анализ материала.(стекло хрупкое, прозрачное, но оно может быть цветным, может мыться...)

Пример:

А теперь представьте себе жизнь в этом стеклянном городе. Так как все прозрачное – жизнь на виду у людей, можно не разговаривать, все мысли видны, так как голова прозрачная. А одежда? Цветная? А чем питаться? Дети, знакомые с тризовскими приемами, сразу ответят: жидким стеклом, стеклянным порошком, мелкораздробленным стеклом. А транспорт из чего? Ведь необходимо предохранить человечков от острых углов, от толчков. А животные тоже из стекла? Растения? Все это можно обыграть, обговорить, зарисовать, стараясь сделать жизнь этих человечков как можно комфортабельнее. Можно обыграть человечков из бумаги, которые живут в бумажном городе. Человечков из льда, снега, дыма, пластилина.

18.«К нам пришел Волшебник Все могу».

Цель: закреплять умение описывать результаты воздействия на объект (из чего должен быть сделан такой объект, как он будет выглядеть, его устройство) или на его часть (практическое применение многофункциональной части объекта – ножка стула удерживает любой вес, проводит воду). Давать название новому объекту.

Материал: Волшебник (Все могу).

Ход игры : Ведущий называет какой – либо объект рукотворного мира. Дети выделяют основную функцию данного объекта. Приглашаем Волшебника Все могу. Дети описывают результаты воздействия на объект (из чего должен быть сделан такой объект, как он будет выглядеть, его устройство) или на его

часть (практическое применение многофункциональной части объекта – ножка стула удерживает любой вес, проводит воду). Дают название новому объекту.

19.«Наоборот».

Цель: закреплять умение подбирать слова противоположные данным по назначению.

Ход игры: Дети рассаживаются по кругу. Ведущий бросает то одному, то другому играющему, какой-либо предмет (лучше тот, который легко поймать) и при этом называет одно слово. Ребенок, поймав предмет, должен сразу бросить его обратно и при этом называет слово, имеющее противоположное значение. Если играющий ошибается, он встает, а после второй ошибки выходит из игры. Каждый правильный ответ любого участника игры дает возможность одному из стоящих принять прежнее положение (сесть). Игра будет проводиться до тех пор, пока не будет исчерпан заранее составленный ведущим список слов – антонимов.

20. «Хорошо-плохо» или «Цепочка противоречий»

Цель: развитие творческого воображения при помощи поисков противоречий.

Ход игры: Воспитатель начинает - «А» хорошо, потому что «Б». Ребенок продолжает - «Б» плохо, потому что «В». Следующий говорит - «В» хорошо, потому что «Г» и т.д.

Пример: гулять - хорошо, потому что светит солнце. Светит солнце - плохо, потому что жарко. Жарко - хорошо, потому что лето и т. д.

21. «Шкатулка со сказками»

Цель: развитие воображения, мышления, речи, умения работать в коллективе. Оборудование: шкатулка, в которой находятся круги разного цвета.

Ход игры: Игроки садятся в круг. В центре круга стоит «шкатулка со сказками». Взрослый обращается к детям: «Сейчас мы все вместе будем сочинять сказку. А поможет нам волшебная шкатулка». Он достает из шкатулки один из кружков, например, зеленый, показывает его детям и просит назвать предметы зеленого цвета. (Ответы детей). Затем взрослый говорит: «Мне достался зеленый кружок, поэтому в сказке должен появиться предмет или персонаж зеленого цвета. Внимание, начинаю сказку. Жил-был зеленый кузнечик. Однажды он отправился в путешествие...» Взрослый произносит два предложения и предлагает сидящему рядом игроку наугад достать кружок и продолжить сказку. Следующий игрок вынимает кружок,

например, голубого цвета и придумывает продолжение сказки: -...Кузнечик весело прыгал по тропинке, пока не добрался до голубой речки. Как же переправится через речку?.. Игроки поочередно достают из шкатулки кружки и, в соответствии с их цветом подбирает персонажей или предметы и продолжает сказку. Выигрывает ребенок, который, по мнению большинства детей, составил наиболее последовательное и интересное продолжение. Взрослый следит за тем, чтобы вводимые в сказку персонажи и предметы не повторялись.

22. «Сказка наоборот».

Цель: развивать воображение, творческую фантазию, умение логично оформлять свою мысль.

Материал: Морские камни с нарисованными героями сказок.

Ход игры: Педагог просит детей назвать героев, которые нарисованы на камнях. Предложить детям составить сказку с помощью «морских камней», но сказку наоборот. Добрых героев сделать злыми, а злых добрыми и др.

23. «Заколдованное место».

Цель: развивать образное мышление, воображение, творческую фантазию, ассоциативное мышление.

Ход игры: К детям в гости пришел Волшебник Наоборот и дотронулся до помещения группы. Дети описывают изменения каждого объекта и его функции, происходящие в данном месте, на физическом уровне (цветы растут вниз, стулья сбрасывают сидящих, бумага впитывает след от карандаша и т.д.), и рассказывают, как можно практически использовать измененный объект.

24. «Позови джина».

Цель: развивать внимание, мышление, фантазию, творческое воображение.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям вспомнить сказки, в которых были предметы, умеющие делать все (волшебная палочка, цветик – семицветик и т.д.), обсудить, что и они имели ограничения (перечислить, какие). Далее дети называют сказки, в которых были волшебные предметы, выполняющие какое – то одно дело (сапоги – скороходы, скатерть – самобранка и т.д.). Обсудить, как можно было бы расширить их возможности.

25.«Фантастический анализ».

Цель: развивать логическое мышление, воображение.

Ход игры: Если рассматривать в системе любой сказочный персонаж, можно увидеть, что подсистемные признаки у него в разных сказках одинаковые: у Бабы- Яги это всегда метла, ступа, черный кот и т.д. Детям можно сказать,

что каждый персонаж имеет свои орудия волшебства, без которых их трудно представить.

Баба- Яга одна, а источников вдохновения и волшебства много – произведите фантастическое вычитание в подсистеме – поменяется сюжет сказки, поведение героя.

Пример:

Дед Мороз, подсистемные признаки: борода, посох, мешок с подарками, шуба, валенки.....

Варианты, придуманные детьми:

- Дед Мороз без шубы, это в Африке. Африканские дети встречают Новый год, к ним пришел Дед Мороз. (Как он называется в Африке?). Принес подарки и среди них мороженое. (Как сохранить и донести, ведь мороженого надо много, на всех детей.)

26. «Если бы у меня...».

Цель: Развитие воображения и логического мышления.

Ход игры: Детям предлагается увеличить или уменьшить степень проявления какого – либо свойства.

Например: увеличить силу голоса или уменьшить цвет. Решение проблемных ситуаций в случае, если ребенок стал уметь видеть сквозь стенки или бегать быстрее самолета.

27. «Разновидность фантастического биннома».

Цель: активизировать воображение, развитие способности детей реагировать на новый элемент по отношению к определенному ряду неожиданных факторов, учить использовать такое слово в известном сюжете, заставляя привычные слова реагировать на новый контекст.

Материал: Картинки – герои сказок (по выбору педагога).

Ход игры: Предложите детям несколько (5- 6) картинок с изображением героев какой – либо сказки. Карточки можно заменить игрушками по сказке, настольным театром, опорными сигналами. Определив из какой сказки герои, дети начинают рассказывать сказку (по одному или по очереди). И «вдруг» среди карточек (игрушек, театра, сигналов) появляется новая, изображение которой не имеет никакого отношения к этой сказке.

I вариант:

Сначала ребенок рассказывает настоящую сказку, а ближе к концу или в самом конце Вы вводите новый персонаж.

II вариант:

Сразу с набором карточек вводите тут же незнакомый и неучаствующий в реальной сказке объект.

Пример:

Ребенок выбрал 5 карточек: девочка, волк, бабушка, лес, цветы + вертолет

28. «Сказка -наизнанку».

Цель: закреплять умение в перевертывании сказки или в выворачивании «наизнанку» сказочной темы.

Ход игры: Вспомнить с детьми хорошо знакомую сказку и предложить поменять характер её героев. Положительный характер на отрицательный и наоборот. Предложить подумать и рассказать, как изменятся герои, их характер, поступки, каким станет сюжет сказки. Предложение о смене характера может быть разным:

1.Злая Волшебница заколдовала героев...

2.В сердце доброго героя попал кусочек льда, а злому стало его жалко и он подобрел...

3.Герой проглотил волшебную таблетку, выпил волшебную каплю, сказал однажды плохое слово...

Все эти варианты предложены детьми, предложите детям придумать свои версии и почти у каждого будет своя, одна лучше другой. С помощью принципа «выворачивания наизнанку» можно найти исходную точку для вольного рассказа, самостоятельно развиваемого в любом направлении.

29. «Что было потом».

Цель: развитие творческого воображения, фантазии, посредством придумывания продолжения сказки.

Ход игры: Дети очень любят продолжение сказки, с неохотой расстаются с любимыми героями. Можно в конце сказки, оттолкнувшись от самого интересного места или вопроса, предложить детям подумать: «А что было потом?»...

Если поработать по системному оператору, то продолжение сказки можно вести и в надсистеме, в системе, в подсистеме. Работая в будущем надсистемы, мы изменяем и продолжаем всю надсистему сказки.

Пример:

Залез медведь на крышу теремка, теремок и рассыпался. Закачались, загудели деревья в лесу, прибежали лесные звери, осуждают поступок медведя, советуют как поступить дальше. Потом все вместе строят новый теремок для зверушек.

Золушка вышла замуж за принца и родился у них сыночек, который решил научиться волшебству у Феи и ушел к ней в ученики. А что стало с туфелькой Золушки после её замужества? Золушка отдала её маленькому волшебнику и тот выручал много девочек, когда им нечего было надеть на бал. Но в 2 часов туфли всегда возвращались к Золушке.

30. «Выбери меня».

Цель: учить анализировать отношения между понятиями. Воспитывать у детей умение определять отношения между понятиями или связи между явлениями и понятиями.

Материал: Сюжетные картинки

Ход игры: Детям предлагаются три карточки, первые два изображения на них находятся в определенной связи. Между третьим и одним из предложенных трех – четырех) изображений существуют такие же отношения. Необходимо найти четвертое изображение.

31. «Сделай так и не так».

Цель: развитие у детей таких мыслительных операций, как анализ и синтез.

Материал: строительный конструктор

Ход игры: Предложить детям рассмотреть образцы построек из строительного материала. Рассмотреть с ними, из чего предлагается сделать предложенные постройки. Обсудить, есть ли в группе аналогичный материал. Если есть - сделать постройки по образцу. Если предложенного в образце материала нет - подумать и найти в группе аналогичный, которым можно заменить предложенный в образце. Предложения принимаются без критики, но обязательно анализируются удобство использования предложенного материала.

32. «Веселые перевертыши»

Цель: развивать фантазию, творческое воображение.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям сначала назвать положительные стороны предметов, явлений, животных и др., а потом отрицательные.

33. «Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем».

Цель: учить называть действия словами, развивать творческое воображение, тренировать сообразительность.

Ход игры: Воспитатель, обращаясь к детям, говорит:

- Сегодня мы поиграем так: тот, кого мы выберем водящим при помощи считалочки, выйдет из комнаты, а мы договоримся, что будем делать. Когда водящий вернется, он спросит: «Где вы были? Что вы делали?» Мы ему ответим: «Где мы были, не скажем, а что делали, покажем».

Выбирают водящего, он выходит. Воспитатель изображает, что будто бы он пилит дрова.

- Что я делаю? – спрашивает он у детей.

- Дрова пилите.

– Давайте все будем пилить дрова.

Приглашают водящего.

- Где вы были? Что делали? – спрашивает он.

Дети отвечают хором:

- Где мы были, не скажем, а что делали, покажем.

Воспитатель и дети изображают пилку дров, водящий отгадывает:

- Вы пилите дрова.

Для продолжения игры выбирают другого водящего. Когда новый водящий выходит из комнаты, воспитатель предлагает детям самим придумать действие, которое они будут показывать: умываться, рисовать, рубить дрова, играть на пианино и др.

Воспитатель следит за правильностью употребления глаголов. Если, отгадывая, ребёнок неправильно употребляют форму глагола, говорит, например, «танцеваете», «рисоваете», воспитатель добивается, чтобы все усвоили, как надо говорить правильно.

34. «Нарисуй настроение».

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: морские камни, краски акварельные, кисточки.

Ход игры: Взрослый дает детям чистые листы бумаги, разделенные пополам линией. На одной половинке детям предлагается нарисовать свое хорошее настроение, на другой – плохое. После того как дети закончат рисовать, он задает им вопросы: - Какое настроение тебе нравится больше? - Какая из двух частей рисунка – твое настроение сейчас? - Какое настроение у тебя бывает чаще? - А как можно улучшить свое настроение? и т.д. Вопросы планируются по количеству детей. Для поднятия настроения предлагает детям потанцевать под веселую детскую песенку.

35. В гости к Волшебнику (увеличение- уменьшение).

Цель: активизировать мышление путем разрешения проблемных ситуаций.

Материал: Волшебник (увеличение- уменьшение).

Ход игры: Детям говорят: “Вот тебе волшебная палочка, она может увеличивать или уменьшать все, что ты захочешь. Что бы ты хотел увеличить, а что уменьшить?”

- Хотел бы уменьшить уроки по вокалу, а увеличить мое свободное время.
- Хотела бы уменьшить домашние задания.
- Хочу увеличить конфету до размера холодильника, чтобы можно было отрезать куски ножом.
- Хочу увеличить капли дождя до размеров арбуза.

36.«Портрет заговорил».

Цель: продолжить знакомство с детскими портретами, учить составлять связный рассказ.

Материал: Репродукции детских портретов(на выбор педагога).

Ход игры: Педагог предлагает ребёнку выбрать репродукцию картины с детским портретом и рассказать от имени персонажа картины о себе.

37. « Опиши соседа»

Цель: учить внимательно рассматривать человека, давать словесный портрет.

Ход игры: Педагог предлагает детям рассмотреть друг друга внимательно и описать своего соседа. Можно использовать приём рамки: предлагается одному ребёнку взять в руки рамку или обруч, изобразить портрет, а всем остальным описать эту живую картину.

38. «Чудесные вещи»

Цель: придумать и описать новый объект с необычными свойствами.

Материал: Четыре серии карточек: «движение», «материал», «звук», «запах».

Ход игры: Воспитатель предлагает выбрать произвольный объект, можно начинать с рукотворного мира, а затем переносить необычные свойства на все подряд. Затем поочередно выбираются карточки со свойствами – запах, материал, способ передвижения, звук. Свойство, которое зашифровано на карточке переносится на объект. Воспитатель вместе с детьми обсуждает, какой получается предмет, что в нем хорошего, что плохого, как это плохое можно изменить, превратив в хорошее.

Когда игра будет освоена, советую добавить карточки с пустыми картинками, чтобы можно было придумывать самому, каким свойством наделить предмет.

39.«Как много всего сделал человек»

Цель: классифицировать предметы рукотворные по функции.

Материал: Картинки - стол, торт, кукла, самолет, тарелка, полка, чашка, мост, пирамидка, пылесос, радио, шарф, носки, ложка, театр.

Ход игры: Предложить детям объекты рукотворные. Например: стол, торт, кукла, самолет, тарелка, полка, чашка, мост, пирамидка, пылесос, радио,

шарф, носки, ложка, театр. Спросить детей, для чего сделан каждый предмет. Дети называют сектора: игрушки одежда посуда здания (сооружения) транспорт мебель бытовая техника.

40.«Узнай меня»

Цель: учить описывать предмет, не называя его.

Ход игры: Сначала взрослый называет свойства какого-либо предмета, а дети отгадывают.

Затем можно ребенку предложить описать какой-нибудь предмет, а все дети отгадывают.

Например: - Я круглый, большой, сверху зеленый, а внутри красный, бываю сладким и сочным. (Арбуз)

- Я холодная голубая и зеленая, меня много, а бывает мало. Во мне разные живут. Меня люди любят. (Речка).

41. «Изобретатель»

Цель: пользоваться приемом разделения - соединения; придумывать новые предметы из 2-х разных; зарисовать этот предмет.

Материал: картинки - вилка – нож; табуретка – книжная полка; молоток – клещи.

Ход игры: 10 картинок предметных, рассмотреть каждый предмет и его функцию. Воспитатель: - Давайте поиграем в изобретателей, будем изобретать новые предметы». Воспитатель показывает 2 картинки и предлагает нарисовать новый предмет.

42.«Волшебник Дробления – Объединения проводит чудесные преобразования»

Цель: Учить определять части и целое у объекта и менять их местами

Материал: Картинки, Волшебник(объединения и дробления).

Ход игры: Воспитатель предлагает рассмотреть знакомый объект по частям и заменить часть объекта, а объект частью; например: телевизор имеет экран, кнопки и ножки; теперь кнопка – сам объект, а у нее есть часть – сам телевизор. Или: у цветка есть стебель, серединка, лепестки. Теперь объект – лепесток, на котором находится цветок. Игра «Хорошо – плохо».

43.«Почему так произошло?»

Цель: учить устанавливать причинные связи между событиями.

Ход игры: Ведущий называет 2 события, на первый взгляд, не связанные между собой и задает вопрос: «Объясни, почему так произошло?»

Например: 1.Белка сидела на дереве и упустила шишку.

2.Самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

Ответ: Белка, сидя на дереве, упустила шишку. Шишка, падая, спугнула зайца. Заяц выскочил на дорогу. Шофер самосвала увидел зайца, остановил машину и побежал за ним. Шофер заблудился в лесу и самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

Варианты:

1. Собака погналась за курицей.
2. Школьники не смогли поехать на экскурсию.
1. Молоко выкипело.
2. Самолет совершил вынужденную посадку.
1. Папа раскрыл книгу.
2. Комната наполнилась дымом.
1. Котенок подошел к блюдечку.
2. Мальчик не выучил урок.
1. Дворник взял метлу.
2. Мама вдела нитку в иголку.

44. «К нам пришел Волшебник Все могу».

Цель: учить детей расширять функцию объекта, делая его многофункциональным и объяснять полезность новой функции.

Материал: Картинка (Волшебник Все могу).

Ход игры: Воспитатель предлагает детям картинки с изображением различных объектов. Обсуждается основное назначение объекта. Приглашается Волшебник Все могу и он ограничивает функции данного объекта. Например: шапка удерживает тепло головы; шапка, которая удерживает тепло головы только с восьми до девяти часов утра или удерживает тепло головы мальчика пяти лет.

45. «Соедини нас»

Цель: учить устанавливать ситуативные связи между предметами.

Ход игры: Ведущий предлагает детям 2 слова, не связанных смысловым значением. Дети должны придумать как можно больше вопросов, соединяя два предмета.

Например: газета – верблюд.

- Сколько верблюдов можно завернуть в одну газету?
- Что написано в газете про верблюдов?
- Почему, читая газету, ты сутулишься как верблюд?

Варианты:

Банка – река

Ножницы – дорога

Линейка – книга

Огонь раковина

Карандаш – замок

Шляпа – мост

Солома – телевизор

Утюг – трамвай.

46.«Пуганица»

Цель: учить детей подбирать по смыслу слова в предложении, убирать лишнее слово и подбирать на его место другое.

Ход игры:

- Ребята, однажды Дели-Давай перепутал все слова в предложениях. Сначала он разобрал предложения на слова, а когда решил составить предложения из слов, то у него получилось что-то необычное. Помогите найти лишнее слово в предложении, убрать его, а на его место поставить другое.

Например:

Летит колючий крокодил. (снег)

Висит зеленая собака. (слива)

Самолет ползет по рельсам. (поезд)

Мальчик ест скакалку. (конфету)

Летит воздушный диван. (шар)

Рычит лохматый слон. (пес)

Смотрю в прозрачное дерево. (стекло)

Дверь открывают вилоккой. (ключом)

Бабушка связала мягкие подушки. (варежки)

Мама сварила вкусный стол. (суп)

47.«Кто? С кем? Где? Когда?»

Цель: учить по условной схеме составлять смешные истории.

Ход игры: Детям предлагается объединиться в группы по 4 человека. У каждого маленький листочек бумаги и ручка.

На каждый вопрос из схемы дети пишут на листке одно слово – ответ. Заворачивают верхний край листа «от себя» так, чтобы написанное не было видно, и передают лист другому ребенку.

Ведущий называет следующий вопрос. Опять дети отвечают, загибают край листа и передают другому.

Вопросы:

-Кто?

-С кем?

-Где?

-Когда?

-Что делали?

-Кто пришел?

-Что сказал?

По окончании игры воспитатель собирает все листы, разворачивает и зачитывает полученные рассказы.

Например: Крокодил с бабой Ягой на крыше ночью танцевали. Пришел милиционер и сказал: «Здравствуйте!»

48.«Волшебник Наоборот просит выполнить задание»

Цель: учить детей выявлять свойства объекта и заменять их на противоположные и решать проблемные ситуации, возникшие в результате изменений

Материал: Картинка (Волшебник –Наоборот), карточки с изображением объектов.

Ход игры: Ведущий показывает детям карточки с изображением объектов. Дети перечисляют признаки каждого объекта, фиксируя их схематично на доске, затем подбирают к каждому названному признаку противоположный и объясняют практическое применение преобразованного объекта.

49.«Цепочка слов»

Цель: развивать у детей мышление, умение составлять длинный «поезд» из слов – каждое слово вагончик. Вагончики как и слова должны быть соединены между собой, а каждое слово должно тянуть за собой следующее.

Материал: модели поезда и вагончиков.

Ход игры:

Дети делятся на две подгруппы.

Воспитатель предлагает детям составить длинный поезд из слов.

Воспитатель называет слово например: зима –(какая?) –ставит вагончик на стол – зима.

Дети: снежная, метельная, вьюжная, суровая, холодная (ставят 5 вагончиков)

Воспитатель: А что ещё бывает холодным?

Дети: мороженное, лёд, снег, ветер (за каждое слово ставится вагончик)

Воспитатель отталкиваясь от последнего слова, задаёт вопрос: А ветер какой?

Дети: Северный, южный, сильный и т. д. пока детям не надоест или не кончатся вагончики.

Выигрывает та подгруппа, которая больше поставит (наберёт) вагончиков(у кого длиннее поезд).

50.«Хорошо – плохо»

Цель: учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны, (дети учатся находить противоречия в окружающей жизни, пытаются их понять и правильно сформулировать), развивать у детей творческое воображение.

Ход игры: Воспитатель называет любой объект, который не вызывает у ребёнка стойких ассоциаций, положительных или отрицательных эмоций. Всем играющим необходимо назвать хотя бы по одному разу, что в предлагаемом объекте «плохо» а что «хорошо» что нравится и не нравится, что удобно и неудобно и т. д.

Например: Дождь.

«Хорошо»: всё быстрее начинает расти, весело лягушкам, песню хорошо под дождь сочинять, всё чистит и моет, ручьи бегут и прибавляют воды в реках, можно бегать по лужам, на оконном стекле от бегущих капель образуется красивый узор, можно выстирать любую вещь, повесив на бельевую верёвку на улице, можно гулять в резиновых сапогах, можно увидеть на небе красивую радугу и т. д.

«Плохо»: нельзя развести костёр, на дорожках грязь, шумно когда дождь стучит по крыше, по окнам, может быть наводнение, мама не разрешает гулять, большая влажность, плохая видимость, можно простудиться и

51. «Кем был раньше?»

Цель: формировать у детей умение называть прошлое предмета или объекта, развивать смекалку, мышление.

Ход игры:

Воспитатель называет предмет или объект, а дети называют его название в прошедшем времени.

Например:

- Лошадь (жеребёнок)
- Шкаф (доска)
- Хлеб (мука)
- Дуб (жёлудь)
- Лягушка (головастик)
- Бабочка (гусеница)
- Рубашка (ткань)
- Рыба (икринка).

52. «Картинки».

Цель: учить детей вариативности (создавать «много из одного»).

Ход игры: Вместе с детьми рассматриваются сюжетные картинки, им необходимо определить, какие чувства и эмоции испытывают их герои и почему. Затем детям предлагается дорисовать несколько одинаковых лекал.

53. «Чем мы похожи»

Цель: обучать сравнениям разнообразных систем.

Ход игры: Играющие загадывают каждый свой объект, а затем устанавливают между собой сходства.

Например:

- 1.пчелка
- 2.бутылка с молоком
3. ножницы
- 4.собачка

Пчелка и ножницы делают человеку больно, издают звук, крылышки блестят на солнце, как лезвия ножниц. Бутылка с молоком и собачка белые, собачка пьет молоко ...

Дети находят сходства:

- по запаху;
- цвету;
- вкусу;
- ощущению на ощупь;
- по сходным частям;
- размеру;
- функции;
- среде обитания (месту применения);
- по наличию прошлого и будущего;
- природное или рукотворное.

54.«Пинг-понг» (наоборот)

Цель: учить подбирать слова-антонимы.

Ход игры: Воспитатель называет слово – дети называют слово противоположное по значению.

Например:

Черное – белое; вход – выход; вперед – назад; большой – маленький; и т.д.
 Сильный – слабый; влево – вправо; короткий – длинный; умный – глупый;
 сладкий – горький; быстро – медленно; трудолюбивый – лентяй; кривой – прямой.

Щедрый – скупой; одетый – голый; сеять – жать; плыть – тонуть; жидкий – густой; талантливый – бездарный; лохматый – расчесанный; упрямый – покорный; съедобный – ядовитый.

Воспитатель не должен поощрять ответы с приставкой «не»: съедобный – несъедобный.

55.« Как это раньше делалось?»

Цель: Учить определять временную зависимость объекта и его функции.

Ход игры: Ведущий называет современный объект, изготовленный человеком. Спрашивает детей, зачем это придумано и как раньше данная функция выполнялась.

Например: - Настольная лампа. Для чего она придумана?

(чтобы человеку было светло, когда он пишет

- Как освещался стол тогда, когда человек еще не изобрел лампу? (свечей, лучинкой)

- Зачем человек придумал грузовую машину? (перевозить грузы).

- как это раньше делалось? (на телеге, верблюде).

56.«Чем был – чем стал?»

Цель: учить определять временную зависимость объекта и его функции.

Ход игры: называется материал (глина, дерево, ткань), а дети дают варианты объектов, в которых они есть.

Можно поиграть наоборот: называется объект, сделанный человеком, а дети определяют, какие материалы использовали при его изготовлении.

Например: Ведущий: - Был раньше расплавленным стеклом, стал ...

Дети: Вазой, лампочкой, стеклом в машине.

57.«На что похоже?»

Цель: учить «превращать» схематическое изображение в образ предмета; развивать ассоциативное мышление.

Ход игры: Ведущий предлагает детям карточку со схемой и спрашивает:

-На что похоже?

Дети предлагают свои варианты ответов.

Например: Пуговица, торт со свечками, аквариум с рыбками, тарелка яблоками, сыр с дырочками, печенье, колесо.

Можно предложить назвать на что похожа буква, цифра, геометрическая фигура.

58.«Творческая ошибка»

Цель: учить детей вспоминать слова, которые они неправильно произносили в детстве и подумать, чтобы они могли означать в таком произношении, развивать логическое мышление, память, фантазию детей.

Материал: подбор слов, которые ребёнок в раннем детстве произносил неправильно.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям вспомнить слова, которые они в раннем детстве произносили неправильно и подумать, чтобы они могли означать в таком произношении, например:

«Лесапед» - велосипед, состоящий из веток, велосипед – который ездит только в лесу или только по деревьям.

«Каклетка» - прыгающая котлета.

Можно целенаправленно заменить одну букву в слове на другую:

«Собака – бобака», уже фантастическое животное, но характер может быть собачий, а может и совершенно другой.

Мыло – «дыло» - это такое мыло, которое моет до дыр или дышащее мыло – им мылишься, а оно дышит, становится ещё больше и т. д

59.«Что в чём»

Цель: учить детей по определению подсистемы выстраивать систему.

Ход игры: Воспитатель:- Дети, кнопка часть чего? (звонка, куртки, баяна, выключателя, гармошки).

- листочек (дерева, книги, тетради, папки, календаря)

- экран (телевизора, компьютера, рентгена, зеркала, окна)

- лампочка (комнаты, прибора, видеокамеры, столба, настольной лампы)

Дети должны назвать не менее 5 систем.

60.«Придумай по схеме сказку»

Цель: учить детей по схеме сочинять сказку, развивать логическое мышление, речь, фантазию.

Материал: карточки со схематичным изображением предметов и объектов.

Ход игры: Воспитатель раздаёт детям карточки со схематичным изображением предметов и объектов и предлагает детям придумать и рассказать сказку.

61. «Мы – Волшебники Увеличения – Уменьшения».

Цель: учить самостоятельно преобразовывать объект по размеру, объяснять практическое применение измененного объекта.

Ход игры: Ребенок выбирает в группе объект, который бы хотел изменить с помощью приема увеличения - уменьшения, например: "Я хочу, чтобы мой Волшебник увеличения коснулся рыбки в аквариуме". Далее ребенок

объясняет, что изменилось, хорошо или плохо этому объекту. В заключение выясняется практическое применение измененного объекта, предлагаются возможные изменения в окружающем.

62.«Теремок»

Цель: развивать аналитические способности ребёнка, научить сравнивать, выделяя общее и находя различия.

Ход игры:

Всем игрокам раздаются предметы или карточки с изображениями. Один из игроков называется хозяином теремка. Другие же по очереди подходят к домику и просят в него. Диалог строится на примере сказки:

- Кто в теремочке живёт?
- Я, пирамидка. А ты кто?
- А я - кубик – рубик. Пусти меня к себе жить?
- Скажешь, чем на меня похож – пуцу.

Пришедший сравнивает оба предмета. Если у него это получается, то он становится хозяином теремка. И дальше игра продолжается в том же духе.

63. «Давай поменяемся»

Цель: научить выделять функцию предметов.

Ход игры: Каждый ребенок загадывает свой объект и говорит, что он (она) умеет. Затем идет обмен функциями. Дети друг друга благодарят и объясняют как они будут выполнять подаренную функцию.

Например: - слон может обливаться водой из хобота;

- муравей тащит гусеницу к себе в муравейник;
- зонтик складывается.

Обмен функциями: слон объясняет, как он научился складываться. Муравей умеет себя обливать. Зонтик начал таскать гусениц в сумку, где всегда лежали. Зачем она ему там нужна?

64.«Пантомима»

Цель: активизация воображения, образного двигательного представления, создание положительного эмоционального фона.

Ход игры: Дети одной команды с помощью пантомимы показывают предмет (поезд, утюг, телефон, гриб, дерево, цветок, пчела, жук, заяц, собака, телевизор, кран, бабочка, книга). Дети другой команды угадывают.

65.«Рисунки с продолжением»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: бумага, акварельные краски

Ход игры: В центре листа бумаги ставим красную точку. Предлагаем следующему продолжить рисунок.

66. «Отгадай и обойди».

Цель: научить детей определять на слух и восстанавливать в памяти предмет объёмного или плоскостного вида. Находить предмет и проверять себя методом обследования - обойди этот предмет.

Ход игры: Педагог называет слова, а дети говорят, объёмный или плоскостной предмет. При этом они должны показать это руками (если объёмный - руки как бы обнимают предмет, если плоскостной – руки его показывают движениями по плоскости стола).

67. «Удивительная ладонь»

Цель: развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков, художественного вкуса.

Материал: образцы рисунков, выполненных на основе эталона (изображение раскрытой ладони); лист бумаги, простой карандаш, ластик, наборы цветных карандашей, восковых мелков, краски и кисти (для каждого ребенка).

Ход игры: Взрослый предлагает детям обвести свою ладонь с раскрытыми пальцами. После завершения подготовительной работы он говорит: «Ребята, у вас получились похожие рисунки; давайте попробуем сделать их разными. Дорисуйте какие-нибудь детали и превратите обычное изображение ладони в необычный рисунок». Фантазия ребенка позволит превратить эти контуры в веселые рисунки: в осьминога, ежа, птицу с большим клювом, клоуна, рыбу, солнце и т. д. Пусть малыш раскрасит эти рисунки.

68. «Волшебники»

Цель: развитие эмоциональности и творческого воображения, закреплять умение составлять сказку не похожую на другие.

Материал: Морские камни с нарисованными на них героями

Ход игры: предложить детям превратиться в волшебников и придумать свою волшебную сказку, историю....

69. «Необыкновенный полёт»

Цель: развивать фантазию.

Ход игры: Педагог: Представьте себе, что в группе есть ковер-самолет. Он унесет тебя туда, куда ты захочешь. Куда бы ты хотел слетать? Зачем? Дети отвечают. Представьте, если бы у нас в группе была бы скатерть-самобранка, что бы вы ей заказали? А почему?

70. «Жизнь шкафа»

Цель: Игра развивает творческое воображение, мышление, память и речь.

Материал: стул, ведро, ложка и т.д.

Ход игры: Детям предлагается рассмотреть картинку, на которой изображен шкаф (стул, ведро, ложка и т.д.). Дети объединяются в группы и отвечают на вопрос: Из чего может быть сделан шкаф? Может у шкафа меняться настроение? Может шкаф болеть? Можно ли взять в друзья шкафы? Что чувствует шкаф, когда его протирают или ремонтируют? Кого из членов семьи шкаф любит больше всего? Помнит шкаф мастера, который его сделал? Подобные вопросы можно задавать о любых вещах. Затем дети придумывают сказку о вещах (как шкаф подружился с новым платьем или как чашка (тарелка) поссорилась с ложкой и т.д.).

71. «Ягодные сказки»

Цель: развитие творческого воображения, мышления, памяти и речи.

Ход игры: Можно придумывать сказки, которые объясняли бы явления из какой либо области.

Например: Почему вишни растут парами?

Почему ежевика колючая?

Откуда у земляники крапинки?

72. «Что это такое?»

Цель: учить детей на основе восприятия заместителей предметов создавать в воображении новые образы.

Материал: круги разных цветов, полоски разной длины.

Ход игры: Дети встают в круг. Воспитатель показывает один из цветных кругов, кладет его в центр и предлагает рассказать, на что он похож. Ответы не должны повторять друг друга.

2.8. Задания для скрининг диагностики на выявление уровня развития нестандартного мышления и творческого воображения детей дошкольного возраста.

1.«Сочиняем сказку» (методика О.М.Дьяченко и Е.Л.Пороцкой).

В ходе исследования детей просят сочинить собственную сказку, потом оценивается ее продуктивность, оригинальность и вариативность.

Оценка результатов

5 баллов - дети, самостоятельно придумывают сказку и подробно ее излагают.

4-3 баллов - дети, с трудом придумывают сказку, не проявляя творчество и фантазию.

2-0 баллов – дети отзываются от предложенного задания, пересказав известную сказку.

Выводы об уровне развития

5 баллов – высокий.

4-3 баллов – средний.

2-0 баллов – низкий.

2. «Найди отличие» (Методика Э.Ф. Замбацявичене).

Ребенку показывают 2 картинки, на первый взгляд одинаковые, но в которых есть существенные различия (15 отличий). За время 3 минуты ребенок должен найти как можно больше отличий, назвать и показать их.

Оценка результатов

Уровни и критерии сформированности у детей операций логического мышления.

5 баллов - За отведенное время (3мин) ребенок заметил все 7 нелепиц и успел объяснить 5-7 нелепиц, как должно быть на самом деле нашел 12-15 отличий, назвал и показал.

4- 3 балла - Ребенок заметил и отметил все имеющиеся нелепицы, но 4-6 нелепиц не успел объяснить и сказать как должно быть на самом деле, нашел 8-10 отличий.

2 - 0 баллов - За отведенное время ребенок успел обнаружить меньше 4 нелепиц, не объяснив ни одной, нашел меньше, чем 8 отличий.

Выводы об уровне развития

5 баллов – высокий.

4-3 баллов – средний.

2-0 баллов – низкий.

3. «Дорисуй фигуру» (методика О.М.Дьяченко).

Здесь детям дается инструкция пофантазировать и дорисовать предложенную фигуру.

Оценка результатов

Оценка рисунка ребенка производится в баллах по следующим критериям:

5 баллов – ребенок за отведенное время придумал и дорисовал фигуру, проявив незаурядную фантазию. Рисунок оказывает большое впечатление на зрителя, его образы и детали тщательно проработаны.

4 - 3 баллов – ребенок дорисовал фигуру достаточно оригинально, с фантазией, но изображение не является совершенно новым.

2 - 0 балла – ребенок не проявил фантазию, оригинальность и дорисовал фигуру просто.

Выводы об уровне развития

5 баллов – высокий.

4-3 баллов – средний.

2-0 баллов – низкий.

III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Материально-техническое обеспечение парциальной образовательной программы.

Для реализации Программы необходимо: проектор, экран, ноутбук, магнитофон, игрушки, наглядные пособия, картинки, магнитная доска, веревка, мяч, принадлежности для творчества (цветная бумага, картон, краски, пластилин, клей, морские камни, различные природные и бросовые материалы), шаблоны, картинки для раскрашивания, книги об окружающем мире, сказки.

3.2. Методическое обеспечение.

1. Альтшуллер, Г.С. Найти идею: введение в теорию решения изобретательской задачи. / Г.С. Альтшуллер. – Новосибирск: Наука, 1966. 218 с.
2. Ануфриенко.Е.В, Попова.Н.В. Развитие творческого воображения у дошкольников // Материалы: 66-я научно-практическая конференция преподавателей и студентов. Издательство: БГПУ(Благовещенск). 2016. С.4.: <http://elibrary.ru/item>.
3. Выготский Л.С. Воображение у ребенка и подростка. Из работы Воображение и творчество в детском возрасте.// Журнал Дошкольное образование. – URL: <http://dob.1september.ru/article>.
4. Галкина И.А, Галева Е.В. Особенности использования технологии ТРИЗ в развитии творческого рассказывания детей старшего дошкольного возраста. // АНИ: педагогика и психология. 2016. С.14.
5. Гин С.И. Занятия по ТРИЗ в детском саду. Пособие для педагогов дошкольных учреждений.//ТРИЗ профи. 2013. С.120. – URL: http://www.litres.ru/pages/biblio_book/
6. Корзун А.В. Весёлая дидактика: элементы ТРИЗ и РТВ в работе с дошкольниками. Мн.,2000.
7. Курбатова Л. ТРИЗ – в повседневную жизнь //Дошкольное воспитание. – 1993. -№4. –С. 23-26.
8. Пчелкина, Е.Л. По ступенькам ТРИЗ: Методическое пособие для педагогов. / Е.Л. Пчелкина. – СПб.: НППЛ «Родные просторы», 2010. – 176 с.
9. Редько, Л. В. Дошкольная ступень образования в креативной
Бутенко Елена Александровна

- педагогической системе НФТМ-ТРИЗ [Текст]/ Л.В.Редько//
 Научно методический электронный журнал «Концепт». 2016. – Т. 14.
 С. 91–95. – URL: <http://e-koncept.ru/2016/46519.htm>.
10. Сидорчук Т.А., Гуткович И.Я. Методы развития воображения дошкольников. Ульяновск, 2004.
 11. Сидорчук Т.А., Кузнецова А.Б. Обучение дошкольников творческому рассказыванию по картине. Ульяновск, 2006.
 12. Страунинг А. Методы активизации творческого мышления//
 Дошкольное воспитание. – 1997. - №4. – С. 13-24.
 13. Страунинг А. Методы активизации творческого мышления//
 Дошкольное воспитание. – 1997. - №3. – С. 46-55.
 14. Тимофеева Т.А. Развитие творческого воображения старших дошкольников средствами ТРИЗ в процессе работы со сказкой.//
 Научно-методический электронный журнал Концепт. 2014.
 15. Творческие задания в работе с дошкольниками /Под общ. ред.
 Сидорчук. Челябинск, 2000.
 16. Черданцева А.П. Технология развития творческого воображения
 Дошкольников.// Дошкольное воспитание. 2015. № 5. С. 112- 120.
 17. Шиян О.А. Развитие творческого мышления. Москва 2016г.

3.3.Время и сроки реализации парциальной образовательной

Программы.

Программа предназначена для работы с детьми среднего и старшего дошкольного возраста, соответственно рассчитана на три года обучения. Занятия с детьми проводятся два раза в неделю во второй половине дня.

IV. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

4.1.Условия для оптимального развития творческих способностей и нестандартного мышления детей.

1. Создание безопасной психологической базы ребенка в его поисках, к которой он мог бы возвращаться, если будет напуган собственными открытиями.

2. Поддержание способности ребенка к творчеству и проявление сочувствия к ранним неудачам. Недопустимость неодобрительной оценки творческих попыток ребенка.
3. Терпимость к странным идеям, уважение любопытства, вопросам и идеям ребенка. Ответы на все вопросы, даже если они кажутся дикими или «за гранью».
4. Предоставление ребенку периодически, по желанию остаться одному, самому заниматься своими делами. Избыток «шефства» может затруднить творчество.
5. Помочь ребенку строить свою систему ценностей, не обязательно основанную на его собственных взглядах, чтобы он мог уважать себя и свои идеи наряду с другими идеями и их носителями.
6. Помощь ребенку в удовлетворении основных человеческих потребностей (чувство безопасности, любовь, уважение к себе и окружающим), поскольку человек, энергия которого скована основными потребностями, менее способен достичь высокого самовыражения.
7. Помочь ребенку справиться с разочарованием и сомнением, когда он остается один в процессе непонятного сверстникам творческого поиска: пусть он сохранит свой творческий импульс, находя награду в себе самом, и меньше переживает о своем признании окружающими.
8. Спокойное, аргументированное объяснение, что на многие вопросы его не всегда можно ответить однозначно. Для этого требуется время, а с его стороны – терпения. Ребенок должен научиться жить в интеллектуальном напряжении, не отторгая идей, которые его создают.
9. Оценка ребенка, как творческую личность. Показать его самооценку, но не приучать выходить за рамки приличия, чувствовать ценность окружающих, уважать чужое мнение.
10. Поддержка ребенка в самопознании, умении не упускать мимолетную идею. Проявление симпатии к его первым неуклюжим попыткам выразить такую идею словами сделать ее понятной для окружающих.

11. Поддержка необходимой для творчества атмосферы, помогая ребенку избежать общественного неодобрения, уменьшить социальные трения и справиться с негативной реакцией сверстников.

ПРИЛОЖЕНИЯ



«Дробление- Объединение»



«Оживление- Окаменение»



«Увеличение- Уменьшение»



«Ускорение- Замедление»



«Могу только – Могу все»



«Наоборот»