

Освоение детьми способов преобразования признаков объектов. (Приемы типового 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 «Великан - Кроха»);
- статика – динамика (волшебник «Замри - Отомри»);
- дробление – объединение (волшебник «Дели-Давай»);
- специализация – универсализация (волшебник «Могутвсе – Могутолько»);
- наоборот (фея Вредина);
- преобразование признаков времени (Волшебники изменения времени: «Зеркало времени», «Машина времени», волшебник «Быстрых минут», волшебник «Медленных минут», волшебник «Остановки времени», волшебник «Обратного времени», волшебник «Перепутывания времени»).

Рекомендации.

- Целесообразно «играть» с волшебными преобразователями и фиксировать волшебство в литературных произведениях с самого раннего возраста.
- Вводить схемы преобразователей (образы волшебников) необходимо согласно технологическим картам.

Школой фантазирования можно считать произведение Льюиса Керрола «Алиса в стране чудес». При ознакомлении с каким-либо приемом фантазирования надо прочитать отрывок произведения, где он представлен сюжетом произведения.

Цель: способствовать формированию навыков преобразования признаков объектов с помощью приемов типового фантазирования. Развитие способностей к воображению и фантазированию.

Наглядность: схемы преобразователей (шесть приемов типового фантазирования – «волшебники») на универсальном пособии выглядят по теме сюжета в виде лучей солнца, облачков, ключей на связке, ягод в корзине, карманов на юбке и т.д. (Приложение № 1.)

**Технологическая карта работы с приемом увеличения – уменьшения
(волшебник «Великан - Кроха»)**

(с 3-х лет)

1. Пригласить в гости волшебника Великан - Кроха. Поздороваться с ним и показать его возможности: он умеет все увеличивать и уменьшать. Схему преобразования (портрет волшебника) поместить на универсальное пособие в раздел «Преобразователи».
2. «Поиграть» с волшебником: находить одинаковые объекты разные по размеру. Обсудить, какие проблемы решаются или появляются в связи с этим преобразованием.
3. 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.
4. 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: волшебный голос Джальсомина. Увеличение силы слуха и зрения – «Семерых одним ударом». Увеличение – Уменьшение количества частей – «Циклоп» и т.д. Обсудить, какие проблемы решаются или появляются в связи с этим преобразованием в сказке.
5. В процессе самостоятельной исследовательской деятельности, при создании творческих продуктов рекомендовать к использованию данный прием фантазирования для решения проблем.

Примечание.

Аналогичные преобразования необходимо находить в ближайшем окружении детей и в литературных произведениях.

Технологическая карта работы с приемом статики – динамика (волшебник «Замри-Отомри») (с 3-х лет)

1. Пригласить в гости волшебника Замри-Отомри. Поздороваться с ним и показать его возможности: он умеет неподвижное делать подвижным, а движущееся останавливать. Схему преобразования (портрет волшебника) поместить на универсальное пособие в раздел «Преобразователи».
2. «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.
3. В литературных произведениях обращать внимание на волшебное преобразование, например: подвижное тесто – Колобок; подвижные личные вещи и туалетные принадлежности объекты: «Мойдодыр», посуда – «Федорино горе». В старшем дошкольном возрасте, обратить

внимание детей на статические преобразования в сказках: «Спящая красавица», «Щелкунчик» и др. В этих произведениях подвижное на время становится статичным.

4. По мере ознакомления с другими именами признаков, учить детей находить в литературных произведениях «оживление» или «окаменение» какого-либо признака. Обсуждать проблемы, возникающие при этом. Например, убежавшая улыбка чеширского кота или исчезнувший нос, у главного героя – динамичность признака части и т.д.
5. В процессе самостоятельной исследовательской деятельности, при создании творческих продуктов рекомендовать к использованию данный прием фантазирования.

Примечание.

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.

Аналогичные преобразования необходимо находить в ближайшем окружении детей и в литературных произведениях.

Технологическая карта работы с приемом дробления – объединения (волшебник «Дробления – Объединения» (с 3,5 лет)

1. Пригласить в гости волшебника Дели-Давай. Поздороваться с ним и показать его возможности: он умеет все разъединять по частям и добавлять новые части или свойства к целому. Схему преобразования (портрет волшебника) поместить на универсальное пособие в раздел «Преобразователи».
2. «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.
3. 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.
4. 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 намыливать руки, но плохо – выходить из этой двери с чистыми руками. Подушка «научилась» рассказывать сказки. Как ее выключить, когда ты уже заснул? И т.д.

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

Примечание.

Аналогичные преобразования необходимо находить в ближайшем окружении детей и в литературных произведениях.

Технологическая карта работы с приемом специализации – универсализации (волшебник «Могувсе – Могутолько») (с 4-х лет)

1. Пригласить в гости волшебника Могувсе – Могутолько. Поздороваться с ним и показать его возможности: он умеет выполнять любые желания (расширение функций) или только одно желание (сужение функций). Схему преобразования (портрет волшебника) поместить на универсальное пособие в раздел «Преобразователи».
2. «Поиграть» с волшебником: находить объекты с расширением или сужением функций. Например, обувь: расширение функций – кроссовки, сужение функций – чешки.
3. В литературных произведениях обращать внимание на универсальное и специальное волшебство.
Например, универсалы, которые выполняют любое желание: волшебная палочка, цветик – семицветик, лампа Алладина и т.д. Специалы, могут только один тип волшебства: скатерть – самобранка, шапка – невидимка, сапоги – скороходы и т.д.
4. По мере ознакомления с разными именами признаков, учить детей добавлять или убирать эти признаки у объектов, как расширение или сужение функций. На этой основе создаются новые фантастические образы со своими проблемами или способами их решения. Например, волшебное перышко может только уменьшать вес. Какие проблемы можно решать с помощью этой функции? Волшебные спички могут выполнять любое желание. Какие бы проблемы были с этим волшебством?
5. В процессе самостоятельной исследовательской деятельности, при создании творческих продуктов рекомендовать использовать данный прием фантазирования решения проблемных ситуаций.

Примечание.

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.

Аналогичные преобразования необходимо находить в ближайшем окружении детей и в литературных произведениях.

Технологическая карта работы с приемом наоборот.

(волшебник «Наоборот»)

(с 5-и лет)

1. Пригласить в гости фея Вредина. Поздороваться с ней и показать ее возможности: она умеет изменять наоборот значения признаков объекта. Схему преобразования (портрет волшебника) поместить на универсальное пособие в раздел «Преобразователи».
2. «Поиграть» с волшебником: находить объекты с противоположными значениями признаков.
3. 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.
4. 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 согреть и т.д. Необходимо обсуждать, какие проблемы решает антифункция.
5. В процессе самостоятельной исследовательской деятельности, при создании творческих продуктов рекомендовать использовать данный прием фантазирования.

Примечание.

Преобразование «наоборот» ведет к формированию у детей понятия функция – антифункция. В рукотворных объектах практически всегда находятся противоположности. Их надо находить и фиксировать.

Аналогичные преобразования необходимо находить в ближайшем окружении детей и в литературных произведениях.

Технологическая карта работы с приемом преобразования признаков времени. (волшебники «Изменения Времени»)

Обобщенный образ волшебника «Изменения Времени» должен включать в себя семь преобразований, схемы которых появляются по мере ознакомления с волшебными изменения временных признаков.

Например, у волшебника времени появляется схема «зеркало времени» в группе детей 3-4 лет. Затем, к этому образу волшебника добавляется схема «машина времени» в средней группе. В возрасте детей пяти лет постепенно появляются схемы волшебников быстрых минут, медленных минут, обратного времени, перепутывании времени, остановки во времени. Тем самым образ волшебников времени имеет семь признаков преобразования.

Аналогичные преобразования необходимо находить в ближайшем окружении детей и в литературных произведениях.

«Зеркало времени» (с 3-х лет)

1. Пригласить в гости волшебника Времени. Поздороваться с ним и показать схему «зеркало времени». Обсудить его возможности: он может показать прошлое – будущее каких-либо объектов. Портрет волшебника Времени со схемой «зеркало времени» поместить на универсальное пособие в раздел «Преобразователи».
2. «Поиграть» с Зеркалом времени: 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.
3. В литературных произведениях обращать внимание на линию жизни героев, например, сказка «гадкий утенок» – изменение свойств героя в процессе взросления.
4. В возрасте 4-5 лет 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.

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

Примечание.

Зеркало времени предназначено для формирования у детей понятия линии времени у конкретного объекта: было прошлое и будет будущее у каждого объекта. В младшем возрасте в Зеркало времени может «заглянуть» сам ребенок, цыпленок, котенок и другие живые объекты растительного и животного мира. Обсуждение идет по модели: что делал или что умел делать объект в прошлом и как будет выглядеть и что уметь делать в будущем.

С четырехлетнего возраста в Зеркало времени может «заглянуть» рукотворный объект и «вспомнить», как и кто его изготовлял и, как и кто им будет пользоваться.

Зеркало времени является средством формирования системного мышления и взаимосвязано с системным оператором.

**«Машина времени»
(с 4-х лет)**

1. Пригласить в гости волшебника Времени. Поздороваться с ним и показать схему «машина времени». Обсудить ее возможности: на Машине времени можно отправиться в прошлое или будущее Земли. Портрет волшебника Времени со схемой «машина времени» поместить на универсальное пособие в раздел «Преобразователи».
2. «Поиграть» с Машиной времени: посмотреть, как жили динозавры в прошлом и представить какие животные будут в будущем.
3. В литературных произведениях и кинофильмах обращать внимание на изменения жизни на Земле, например, «История про динозавров», «Парк Юрского периода, «Гостя из будущего», «Тайна Третьей планеты» и т.д.
4. 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.
5. В процессе самостоятельной исследовательской деятельности, при создании творческих продуктов рекомендовать использовать данный прием фантазирования.

Примечание.

Машина времени предназначена для формирования у детей понятия линии времени цивилизации: было прошлое и будет будущее у человечества. Обсуждение идет по модели: что делал или, что умел делать человек в прошлом, и что будет уметь делать в будущем. Формулировка

прогнозных задач и решение проблемных ситуаций в рамках жизни человечества.

Машина времени является средством формирования системного мышления и взаимосвязано с системным оператором.

Волшебник «Быстрых минут» (с 5-и лет)

1. Пригласить в гости волшебника Времени. Поздороваться с ним и показать схему «Волшебника быстрых минут». Обсудить его возможности: он может ускорять (убыстрять) время какого-либо процесса. Портрет волшебника Времени со схемой «волшебник быстрых минут» поместить на универсальное пособие в раздел «Преобразователи».
2. «Поиграть» с Волшебником быстрых минут: 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.
3. В литературных произведениях обращать внимание на убыстрение временных процессов: в «Сказке о царе Салтане» Гвидон в бочке за три дня вырос и др.
4. 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.
5. В процессе самостоятельной исследовательской деятельности, при создании творческих продуктов рекомендовать использовать данный прием фантазирования.

Волшебник «Медленных минут» (с 5-и лет)

1. Пригласить в гости волшебника Времени. Поздороваться с ним и показать схему «Волшебника медленных минут». Обсудить его возможности: он может замедлить время какого-либо процесса. Портрет волшебника Времени со схемой «волшебник медленных минут» поместить на универсальное пособие в раздел «Преобразователи».
2. «Поиграть» с Волшебником медленных минут: представить, что за один день в детском саду дети успели дойти до столов, чтобы позавтракать. Обсудить хорошие и плохие стороны замедления времени.
3. 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.

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

Волшебник «Остановки времени» (с 5-и лет)

1. Пригласить в гости волшебника Времени. Поздороваться с ним и показать схему «Волшебника остановки времени». Обсудить его возможности: он может останавливать процессы во времени. Портрет волшебника Времени со схемой «волшебник остановки времени» поместить на универсальное пособие в раздел «Преобразователи».
2. «Поиграть» с Волшебником остановки во времени: 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.
3. В литературных произведениях обращать внимание на возраст героев, у которых остановилось время: Кощей Бессмертный, Карлсон, Снежная Королева, Питер Пен, Мери Попинс и др. У этих героев не было детство и не предполагается старения.
4. Побуждать детей представлять остановку каких-либо процессов в литературных произведениях и в реальной жизни. Обсуждение проблем, которые возникают в процессе остановки времени.
5. В процессе самостоятельной исследовательской деятельности, при создании творческих продуктов рекомендовать использовать данный прием фантазирования.

Волшебник «Обратного времени» (с 5-и лет)

1. Пригласить в гости волшебника Времени. Поздороваться с ним и показать схему «Волшебника Обратного времени». Обсудить его возможности: он возвращает процессы назад во времени. Портрет волшебника Времени со схемой «волшебник обратного времени» поместить на универсальное пособие в раздел «Преобразователи».
2. «Поиграть» с Волшебником обратного времени: последовательно обсудить процесс жарки яичницы и разыграть его, как пантомиму. Пригласить Волшебника Обратного времени и обыграть пантомиму в обратной последовательности. Обсудить с детьми, что хорошего – плохого в том, что процессы текут в обратную сторону. Решение проблем возникших в результате действий волшебника обратного времени.

3. В литературных произведениях обращать внимание на действия волшебника обратного времени: пожилой герой становится молодым. Обсуждение проблем, которые возникают в результате действий обратного времени.
4. В процессе самостоятельной исследовательской деятельности, при создании творческих продуктов рекомендовать использовать данный прием фантазирования.

Примечание.

Волшебник Обратного времени связан с волшебником «Наоборот». Фактически они выполняют одну функцию, поэтому могут «работать» вместе.

**Волшебник «Перепутывания времени»
(с 5-и лет)**

1. Пригласить в гости волшебника Времени. Поздороваться с ним и показать схему «Волшебника перепутывания времени». Обсудить его возможности: он может менять временные процессы разных объектов и мест обитания героев. Портрет волшебника Времени со схемой «волшебник перепутывания времени» поместить на универсальное пособие в раздел «Преобразователи».
2. «Поиграть» с Волшебником перепутывания времени: представить, что дети поменялись возрастом с родителями. Обсудить с детьми, что хорошего –плохого в том, что время объектов перепуталось.
3. В литературных произведениях обращать внимание на перепутывания возрастов героев. Например, в «Сказке о потерянном времени» бабушки стали девочками, а девочки стали бабушками. Обсудить ситуации сюжетов фильмов, в которых объект попадает в другое время: «Иван Васильевич меняет профессию» и др.
4. В процессе самостоятельной исследовательской деятельности, при создании творческих продуктов рекомендовать использовать данный прием фантазирования.

Примечание.

Прием перепутывания времени связан с машиной времени в случае, когда объект попадает не в свою эпоху.