

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
"Детский сад № 19 комбинированного вида"  
624450 Свердловская область, г. Краснотурьинск, ул. Рюмина, д. 3.

**Методический сборник**  
**«Дидактические игры для развития  
творческого воображения дошкольников с  
использованием методов и приёмов ТРИЗ  
в изобразительной деятельности»**  
(для детей старшего дошкольного возраста)



Составители: Пронь С.И.  
Мальцева А.Л.  
Васина Н.С.

ГО Краснотурьинск, 2024

## Содержание

Пояснительная записка.....	3
Рекомендации по проведению дидактических игр с использованием методов и приемов ТРИЗ.....	6
Дидактические игры для развития творческого воображения дошкольников с использованием методов и приёмов ТРИЗ в изобразительной деятельности.....	7
Дидактические игры на развитие творческого воображения с использованием методов и приёмов ТРИЗ для организации совместной деятельности с ребенком в домашних условиях.....	28
Приложения.....	31
Литература.....	49

## Пояснительная записка

**Актуальность.** В современном образовании остро стоит задача воспитания творческой личности, обладающей коммуникативными способностями, подготовленной к стабильному решению нестандартных задач в различных областях деятельности.

В «Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования (ФГОС) определены целевые ориентиры, которые говорят о необходимости развития у дошкольников таких интегративных качеств, как: воображение, фантазия, творчество, коммуникативные способности.

Практика показала, что с помощью традиционных форм работы нельзя в полной мере решить эту задачу. Ум детей не ограничен «глубоким образом жизни» и традиционными представлениями о том, как все должно быть. Это позволяет им изобретать, быть непосредственными и непредсказуемыми, замечать то, на что мы взрослые давно не обращаем внимания. Необходимо внедрение новых форм, методов и технологий.

Одной из эффективных педагогических технологий для развития творчества у детей является теория решения изобретательских задач (ТРИЗ). Она возникла в нашей стране в 50-х годах, автор Генрих Саулович Альтшуллер.

Суть ТРИЗ для дошкольников заключается в том, что ребенок, искатель от природы, нацеливается воспитателем на поиск альтернативных и эффективных решений любой проблемной ситуации, что, в свою очередь, развивает эвристические навыки поиска, гибкость ума и творческие способности. Использование элементов ТРИЗ – это способы создания нового, оригинального произведения искусства, в котором гармонирует всё: и цвет, и линия, и сюжет. Это огромная возможность для детей думать, пробовать, искать, экспериментировать, а самое главное – самовыражаться.

Творческий процесс – это настоящее чудо. В процессе творчества дети учатся создавать вещи своими руками, познают загадки, радости и разочарования созидания – всё это важные составляющие процесса обучения и развития. Творческий процесс учит детей исследовать, открывать и умело обращаться со своим миром. Это происходит в ходе коллективных игр, занятий, конструирования, моделирования, может применяться и в режимных моментах деятельности группы детского сада.

Необычная форма заданий позволяет научить ребенка не только различать признаки предметов, но и развивать цветовосприятие, умение группировать, сравнивать, анализировать, обобщать, концентрировать внимание, формировать навыки устной речи, а также способствует активизации зрительных функций. Иногда это чувственное восприятие, например, ощущение скользкой холодной краски на пальцах. В другой раз это загадка смешивания цветов или удивление оттого, что он видит,

насколько реалистичная картина возникает из случайной капли краски. Фантазируя, дети из реального мира попадают в придуманный ими. Увидеть его могут лишь они. Только в детстве облака, плывущие по небу, превращаются в «белокрылых лошадок», а солнце помещается в бутоне цветка.

ТРИЗ, с одной стороны, – занимательная игра, с другой – развитие умственной активности через творчество. Игровой метод обучения способствует созданию заинтересованной, непринужденной обстановки, снимает психическое и физическое напряжение дошкольников, облегчает восприятие нового материала. В игровой деятельности раскрывается индивидуальность ребенка, формируются чувства коллективизма и взаимопонимания, развиваются творческие способности детей.

**Целью сборника игр** является подбор и систематизация игр с использованием методов и приемов ТРИЗ в изобразительной деятельности как средство развития творческого воображения у детей дошкольного возраста.

**Для реализации цели были поставлены следующие задачи:**

- развивать художественно-эстетические навыки детей, интерес к процессу и результату рисования;
- формировать навыки творческой работы, включающей следующие компоненты: развитие воображения, оригинальности мышления, активности в поисках способов изображения;
- развивать способность ребенка приспосабливаться к неожиданным изменениям ситуации, умение рассуждать и делать выводы.

Изобретательство выражается в творческой фантазии, придумывании чего-то, что потом выразится в различных видах детской деятельности – игровой, речевой, художественном творчестве. Развитию творческого мышления способствуют игры с элементами изобразительной деятельности в работе с детьми дошкольного возраста: кляксография, ниткография, пальцеграфия, рисование штампами и шаблонами, создание коллажей, рисование фантастических героев с использованием метода морфологического анализа.

Дошкольный возраст – это тот период, когда изобразительная деятельность может стать и чаще всего является устойчивым увлечением не только «особо» одаренных, но и почти всех детей, то есть, увлекая ребенка в сказочный мир искусства, мы, незаметно для него формируем у него воображение и творческие способности.

Чтобы стимулировать творческую активность детей, используются различные методы и приёмы, применяемые в решении изобретательских задач. Изобретательские задачи должны быть доступны детям по возрасту. Темы могут быть следующие: как нарисовать картинку если нет карандаша, как не намочнуть под дождем, как оставить кусочек лета в

зиму. Из всех решений выбирается оптимальное, позволяющее решить противоречие с минимальными затратами и потерями.

Интеграция образовательных областей позволяет каждому ребенку реализовать свои творческие способности: в сочинительстве, фантазировании, экспериментировании. Дошкольники учатся свободно общаться и высказывать свои мысли, что является основополагающим для развития творческого мышления.

Технология ТРИЗ пользуется методами и приёмами, успешно применяемыми в игровой деятельности детей. Дидактические игры позволяют развивать воображение, фантазию детей, преподносить знания в увлекательной и интересной для детей форме, обеспечивают их прочное усвоение и систематизацию, стимулируют развитие мышления, проявление творчества как детьми, так и педагогами. ТРИЗ работает на принципах педагогики сотрудничества, ставит детей и педагогов в позицию партнёров, стимулирует создание ситуации успеха для детей, тем самым, поддерживая их веру в свои силы и возможности, интерес к познанию окружающего мира.

В методическом пособии представлены коллекция дидактических творческих игр, систематизированных авторами на основе художественно-продуктивной деятельности детей дошкольного возраста с элементами ТРИЗ. Содержание заданий позволяет легко и в увлекательной форме развивать мелкую моторику рук, конструктивные и изобразительные навыки, творческое мышление и воображение.

**Отличительными особенностями** данного методического пособия являются модернизация к условиям дошкольного образовательного учреждения известной технологии ТРИЗ. Применяя представленные в пособии игры, педагог предоставляет дошкольникам возможность самостоятельно находить ответы на вопросы, решать задачи, анализировать и делать выводы, а не повторять сказанное взрослым. Делается акцент на multifunctionality занятий по ТРИЗ: они развивают мышление, память, внимание, расширяют кругозор, дают радость и гармонизируют психоэмоциональное состояние дошкольников.

**Практическая значимость** пособия заключается в комбинации методов и приёмов различных технологий ТРИЗ, обеспечивающей развивающий эффект и творческий характер деятельности старших дошкольников.

Практическая часть содержит материалы для реализации различных видов деятельности детей (изобразительная, игровая), коммуникативная (общение и взаимодействие со взрослыми и сверстниками).

Представленные игры могут применяться педагогами в дошкольных образовательных учреждениях, в семье в плане организации совместной деятельности с ребенком в домашних условиях с целью развития

творческого мышления, воображения и изобразительных навыков.

При правильном руководстве игровая технология ТРИЗ выступает способом развития мышления и воображения, деятельностью для реализации творчества, методом снятия психоэмоционального напряжения, первым шагом социализации ребёнка в обществе.

### **Рекомендации по проведению дидактических игр с использованием методов и приемов ТРИЗ.**

При использовании технологий ТРИЗ педагогам рекомендуется придерживаться следующих рекомендаций:

- Прежде, чем провести игру, следует продумать цель и задачи в соответствии с программой, уровнем подготовки детей.

- Важно, чтобы игровые сюжеты были близки и понятны детям, пробуждали в них творческую активность, воспитывали положительные качества личности и помогали сориентироваться в мире знаний.

- Не стоит читать лекции и долго объяснять заданную ситуацию. Если ребенок не понял, чего вы от него хотите, то стоит перенести этот разговор на другое время или вовсе к нему не возвращаться.

- ТРИЗ-технология в детском саду подразумевает, что любое мнение и версия достойны рассмотрения, поэтому не следует использовать такие фразы как «давай скорее», «думай сам», «это неправильно». Кроме того, ребенок учится мыслить постепенно, и задача педагога – помочь, а не заставить.

- Рекомендуется использовать не специально отобранные, а подручные средства. Любой материал, который находится рядом, может быть использован, если педагог знает, как именно представить его детям и на что

обратить внимание.

- Не следует забывать о том, что методы развития творческих способностей предполагают игровое оформление, это соответствует и психологии детей, и самой идее ТРИЗ: выходить за рамки обыденного, привычного.

- Желательно опираться на те знания и понятия, которыми ребенок хорошо владеет. Чтобы построить цепочку гипотез, нужно иметь полное представление о данной задаче и ситуации.

- Рекомендуется стремиться к созданию атмосферы свободной беседы, не перебивать детей. Выражать восхищение их ответами и, при необходимости, ответы детей повторять, незаметно изменяя содержание в нужную сторону.

- Если ребенок задает вопрос, не следует давать ему готовые знания. Нужно спросить ребенка, что он сам об этом думает, пригласить его к

рассуждению. И наводящими вопросами подвести к тому, чтобы ребенок сам нашел ответ. Если же дошкольник не задает вопроса, тогда педагог должен указать на противоречие. Тем самым он ставит ребенка в ситуацию, когда нужно самостоятельно найти ответ.

- Необходимо быть чутким и осторожным ко всем проявлениям детской фантазии. Нередко о богатстве воображения ребенка судят по рассказам и рисункам на фантастические темы и сюжеты, в чем-то отличающиеся от реальности. Такое суждение чаще всего бывает не точным, по крайней мере, по отношению к детским рисункам, где за самым обыкновенным сюжетом скрывается богатое воображение ребенка.

- Желательно создавать на занятиях ТРИЗ обстановку некоторой исключительности и даже таинственности, установить интересные традиции, например, награждение за интересные идеи.

### **Дидактические игры для развития творческого воображения дошкольников с использованием методов и приёмов ТРИЗ в изобразительной деятельности.**

В процессе игры ребёнок открывает для себя такие понятия, как «линия», «цвет», «форма», «ритм». Это порой происходит неосознанно, интуитивно, без заучивания законов и правил. Ребёнок использует возможности ритма и цвета, не имея предварительных знаний о них, он просто увлекается доступным ему на данный момент материалом. Правильно подобранные игры помогают в освоении детьми разных видов перспективы (линейной, прямой, обратной), правил композиции, представлений о цвете и его характеристиках (холодные, теплые тона, цвета спектра, тон, полутон, цвета и оттенки). У детей формируется ручная умелость, позволяющая передать богатое содержание рисунка, развивается умение создавать и воплощать замыслы, осваиваются специфические выразительные средства изобразительной деятельности.

Дети осваивают художественные приемы и средства познания окружающего мира через ненавязчивое привлечение к процессу рисования. Занятие превращается в созидательный, творческий процесс взаимодействия педагога и детей при помощи разнообразного изобразительного материала.

Рисунок, созданный в игре, создает своеобразную модель действительности. В игре, принимая условность ситуации, действуя понарошку, но как на самом деле, ребенок разворачивает сюжет, берет на себя роль персонажа, наделяет изображаемых героев мыслями и переживаниями. Дошкольник пытается отразить взаимосвязи между объектами, развитие ситуации, показать динамику и временную протяженность события.

Рисуя, ребенок не только отражает свое представление о действительности но и размышляет о ней, выражая свое понимание окружающего. Он проигрывает ситуации, в которые сам не попадает, или повторяет на качественно новом уровне хорошо знакомые события, по-новому их осмысливая.

В художественно-дидактических играх дети также знакомятся с основами симметрии, конструкции, пропорциями, цветом и формой предметов, их пространственным расположением. Эти игры, активизируя эмоциональную сферу детей, способствуют их общему развитию через развитие детского изобразительного творчества.

Большой интерес у детей вызывают задания, которые помогают реализовать личностно-ориентированный подход к обучению. Использование ТРИЗ развивает воображение дошкольников, повышает мотивацию к усвоению материала, что, в свою очередь, приводит к качественному результату, а процесс обучения, воспитания и развития делает интересным и непринужденным. У детей развиваются художественные умения и навыки, эстетическое восприятие, умение выразить чувства изобразительными средствами, а также объяснить художественные понятия словом.

### **«Разноцветный мир»**

**Цель:** создать условия для формирования умения видеть в абстрактном изображении образы, упражнять в прорисовывании контуров увиденных образов для развития зрительного воображения и фантазии, ассоциативного мышления, творческих способностей.

**Руководство:** Вариант 1.

«Ребята, у нас нет кисточек. Чем мы будем рисовать? (Ответы детей). Правильно, мы будем рисовать пальчиками. Посмотрите на стол, перед вами цветочная полянка, давайте вместе раскрасим нашими пальчиками все цветы на ней. Для этого мы берем пальчик, слегка макаем в стаканчик с водой, а потом в краску нужного нам цвета и рисуем подушечкой пальца».

Вариант 2. Один палец обмакнуть в красную краску, другой – в синюю, третий – в желтую... Чем не палитра! Каждый ребенок участвует в выполнении коллективного рисунка.



*Пример проведения игры по варианту 2 (Приложение №1)*

### **«Каким будет новый цвет?»**

**Цель:** развивать воображение, закрепить знания о смешивании красок для получения новых цветов и оттенков.

«Что такое цвет? Можно ли получить другой цвет, имея под рукой лишь три краски: красную, синюю, жёлтую и какие цвета нужно считать основными, а какие дополнительными?».

Дети передают с помощью цвета ощущения на основе сенсорного восприятия, эмоций.

*Пример проведения игры «Каким будет новый цвет?» (Приложение №2)*

### **«Метод проб и ошибок»**

**Цель:** развивать у детей интерес и внимание к цветовой грамоте.

**Руководство:** Детям раздаются «капли», вырезанные из цветной плёнки красного, синего, жёлтого цветов. Дети, путём накладывания «капель» друг на друга, получают новый цвет.

Дополнительное задание – придумать свои названия для нового цвета.

### **«Три краски»**

**Цель:** развивать художественное восприятие и воображение.

**Руководство:** Педагог предлагает детям взять три краски, по их мнению, наиболее подходящие друг другу, и заполнить ими весь лист любым образом. Затем ребенок рассказывает, на что похож получившийся рисунок.

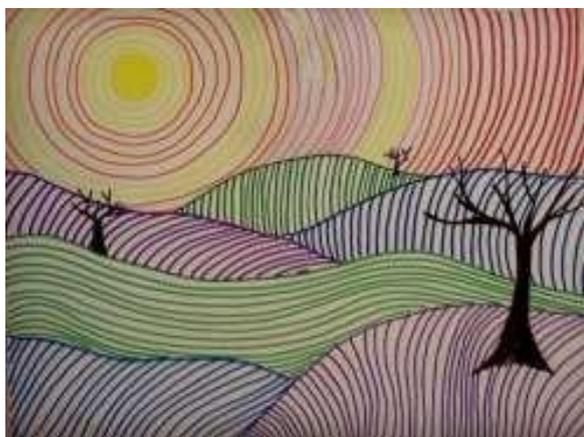


### **«Волшебный карандаш»** (работа в парах)

**Цель:** учить детей моделировать целостный образ из беспорядочных знаков, развивать стремление к групповому взаимодействию.

**Руководство:** Дети совместно пытаются нарисовать какую-нибудь картину. Один из пары рисует (водит карандашом), а второй – говорит, куда карандаш вести. Правило: карандаш может двигаться только вверх, вниз, влево и вправо.

Затем участники угадывают получившиеся изображения.



### **«Волшебный образ»**

**Цель:** развитие эмоциональности и творческого воображения, художественных способностей.

**Руководство:** Предложить детям придумать свой образ и нарисовать его под определенную музыку. Остальные дети должны угадать, какой образ задуман.

Варианты – образ задан, все дети рисуют одновременно («распустившийся цветок», «ласковую кошку», «снегопад», «веселую обезьянку» и т. д.).

Усложнение – передать в рисунке чувства («радость», «страх», «удивление» и т.д.)

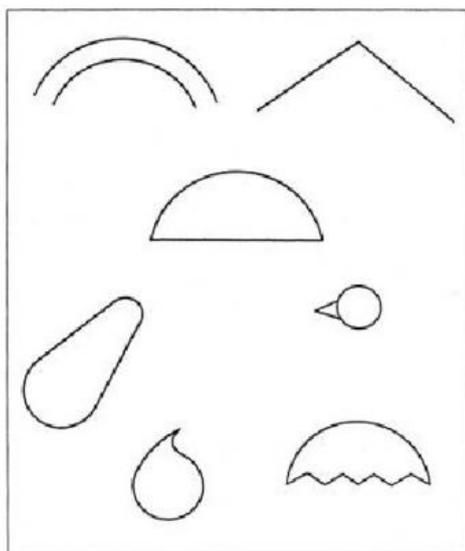
### «На что похоже»

**Цель:** учить детей находить объекты, похожие внешне, но разные по степени проявления признаков статичности и динамичности.

**Руководство:** 1 вариант. Воспитатель предлагает найти в реальном мире объекты, похожие внешне, но разные по степени проявления признаков статичности и динамичности. Например, камень и черепаха. Предложить детям пригласить Волшебников Оживления – Окаменения и поменять местами эти свойства. Получается движущийся камень или заснувшая, неподвижная черепаха.

Предложить детям по итогам фантазирования создать образы с помощью изобразительных материалов.

вариант. Геометрические фигуры – на что они похожи. Необходимо придумать как можно больше объектов для схожести.. Самое лучшее, если эта фигура будет мелкой частью образа. Например, обычно треугольник ассоциируется с частью дома – крышей. Но лучше, если дети придумают более мелкую деталь – часть геометрического узора на платье. Затем происходит усложнение, когда на листе предоставлены несколько геометрических фигур и из них нужно составить композицию.

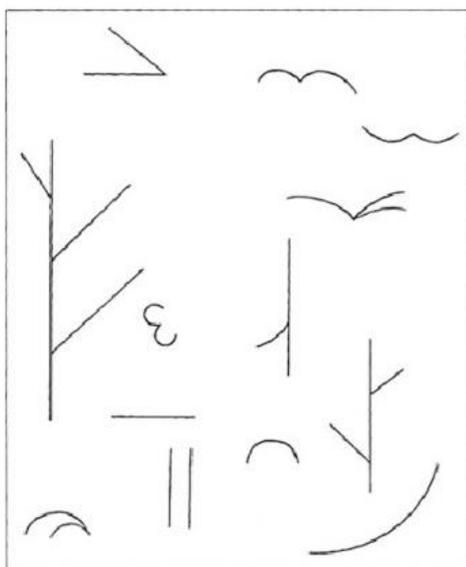


### «Волшебные линии»

**Цель:** учить моделировать действительность в рисовании на основе графических образов.

**Руководство:** 1 вариант. Дети находят сходство линий с предметами и рисуют.

2 вариант Усложнение – из множества линий создать законченную композицию.



### «Волшебный город»

**Цель:** учить создавать в воображении ситуации на основе их схематического изображения.

Оборудование: цветные карандаши, листы с изображением нескольких домов.

**Руководство:** Детям раздаются одинаковые листы, на них нарисовано несколько домов, и в разных местах расположены незаконченные, неоформленные изображения. Воспитатель предлагает нарисовать цветными карандашами город, полный чудес, и рассказать про него сказочную историю. Незаконченные изображения можно превратить в реальные или выдуманные предметы.

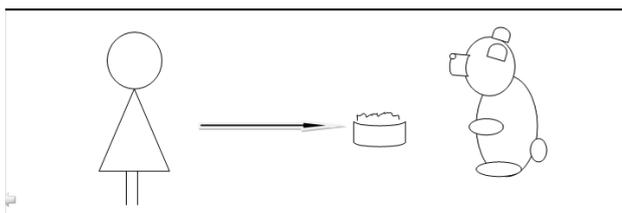
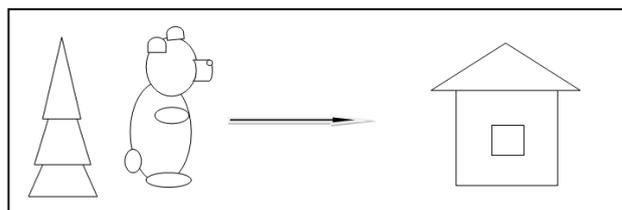
### «Разные сказки»

**Цель:** учить детей воображать различные ситуации, используя в качестве плана наглядную модель.

**Руководство:** Воспитатель предлагает детям схематично нарисовать какой – либо объект, затем выстраивает на демонстрационной доске любую последовательность изображений (два стоящих человечка, два бегущих человечка, три дерева, домик, медведь, лиса, принцесса и т. д.) Детям предлагается придумать сказку по картинкам, соблюдая их последовательность.

Можно использовать различные варианты: ребенок самостоятельно сочиняет сказку целиком, следующий малыш не должен повторять его сюжет. Если детям это сложно, можно сочинять сказку всем

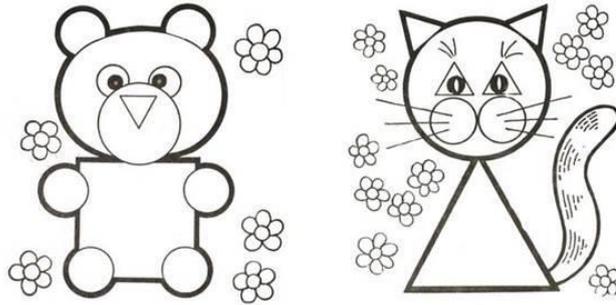
одновременно: первый начинает, следующий продолжает. Далее изображения меняются местами, и сочиняется новая сказка.



### Игра «Что это такое?»

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

**Руководство:** Используются геометрические фигуры разных цветов. Дети встают в круг. Воспитатель показывает одну из фигур, кладет её в центр и предлагает рассказать, на что она похожа. Ответы не должны повторять друг друга. Затем предлагает дорисовать фигуру до знакомого предмета и придумать рассказ о нем.



### «Волшебная мозаика»

**Цель:** учить детей создавать в воображении предметы, основываясь на схематическом изображении деталей этих предметов.

**Руководство:** Используются наборы вырезанных из плотного картона геометрических фигур (одинаковые для каждого ребенка): несколько кругов, квадратов, треугольников, прямоугольников разных величин.

Взрослый раздает наборы и говорит, что это волшебная мозаика, из которой можно сложить много интересного. Для этого надо разные фигурки, кто как хочет, приложить друг другу так, чтобы получилось какое-то изображение. Предложить соревнование: кто сможет сложить из своей мозаики больше разных предметов и придумать какую-нибудь историю про один или несколько предметов.



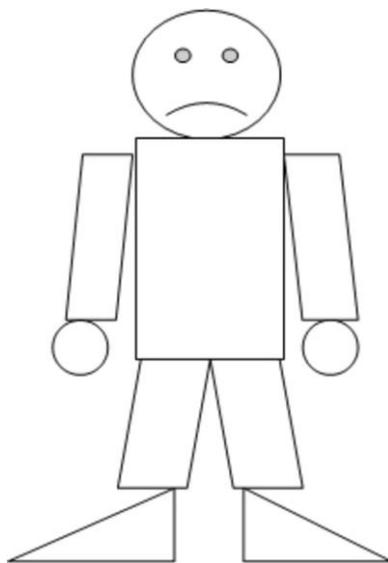
### «Весёлые человечки»

**Цель:** учить детей воображать предметы на основе заданной им

схемы, развивать речь детей.

**Оборудование:** большой лист бумаги, прикрепленный к доске, с нарисованным на нем схематическим изображением человека. Цветные карандаши или краски.

**Руководство:** Взрослый рассказывает, что один художник не успел дорисовать картину и попросил ребят ему помочь закончить картину. Вместе с педагогом дети обсуждают, что и какого цвета лучше нарисовать. Самые интересные предложения воплощаются в картине. Постепенно схема дорисовывается, превращаясь в рисунок. После предложить детям придумать историю про нарисованного человека.



### Игра «Сказка – рассказ»

**Цель:** развитие творческого воображения, умение отличать реальность от фантазии.

**Руководство:** Воспитатель предлагает придумать и нарисовать сказку. После показывает картинку и рассказывает свою сказку, дети с помощью воспитателя отделяют в ней то, что может произойти реально, от того, что является фантастическим. Получаются две истории. Одна полностью фантастична, другая полностью реальна.

### «Волшебный островок»

**Цель:** учить видеть необычное, думать и придумывать, проявлять оригинальность.

**Руководство:** На лист приклеивается произвольной формы лоскуток или кусочек цветной бумаги и предлагается придумать, что это может быть, и дорисовать или доклеить – сделать

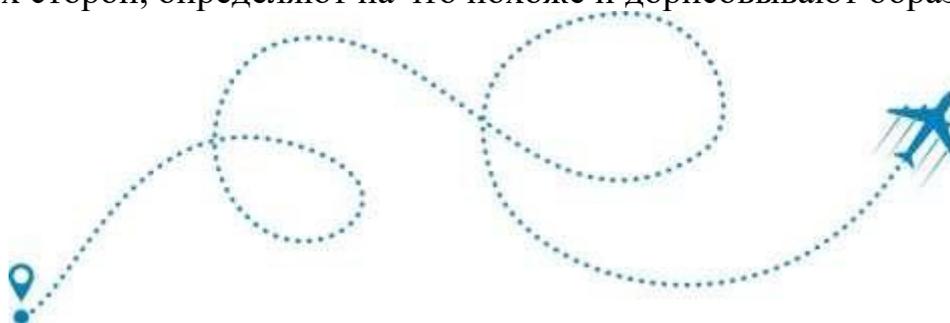
аппликацию.



### «Точка путешествует»

**Цель:** развивать навыки быстрого и четкого рисования, устанавливая связь изображения с реальным объектом.

**Руководство:** Дети рисуют точку и представляют, что она отправилась в гости к ..., потом в магазин, затем в... (проводят линии-траектории движения точки). Затем рассматривают рисунок со всех сторон, определяют на что похоже и дорисовывают образ.



### «Кто внимательный?»

**Цель:** закрепить представления о принципах действия приемов фантазирования.

**Руководство:** Воспитатель показывает картинки с изображением объектов с явно выраженными признаками действия Волшебников (Большого и Маленького размеров; Оживления – Окаменения) и символы этих Волшебников. Дети, увидев схематичное изображение Волшебника, например, Великана, должны встать (или поднять руки вверх), а, увидев схематичное изображение Маленького Волшебника, – присесть (опустить руки вниз).

Один и тот же Волшебник может быть изображен по-разному (схемой, рисунком, лепкой или просто объявлен по имени).

Символы Волшебников создаются воспитателем совместно с

детьми.

### «Волшебные предметы и их хозяева»

**Цель:** учить анализировать знакомый сказочный предмет, находить в нем волшебные свойства, побуждать детей к объединению волшебного предмета со знакомым сказочным персонажем.

**Руководство:** Воспитатель предлагает набор картинок с изображением волшебных предметов (черный плащ, волшебная палочка, ступа и т.д.). Детям необходимо выбрать картинки, соответствующие тому или иному сказочному персонажу.

Усложнение игры: превращение в сказочного персонажа и показ действиями его образа, представление возможных волшебных преобразований окружающего мира.

Изобразительная деятельность: рисование волшебного предмета и его хозяина.



### «Мастерская поделок»

**Цель:** учить объединять разные части для создания нового объекта, определять его назначение.

**Руководство:** 1 вариант. Детям предлагается различный бросовый материал, части игрушек для создания новой игрушки. Дети должны объяснить, как играть с новой игрушкой.

2 вариант. Вместо природного материала воспитатель может предложить части сломанных игрушек, которые дети скрепляют с помощью пластилина.



*Пример проведения игры «Мастерская поделок» по варианту 1  
(Приложение №3)*

### «Завод игрушек»

**Цель:** учить видеть многофункциональность применения множества одинаковых объектов.

**Руководство:** 1 вариант. Детям предлагается придумать и изготовить как можно больше игрушек или предметов из пластмассовых стаканчиков (используется прием дробления – объединения).

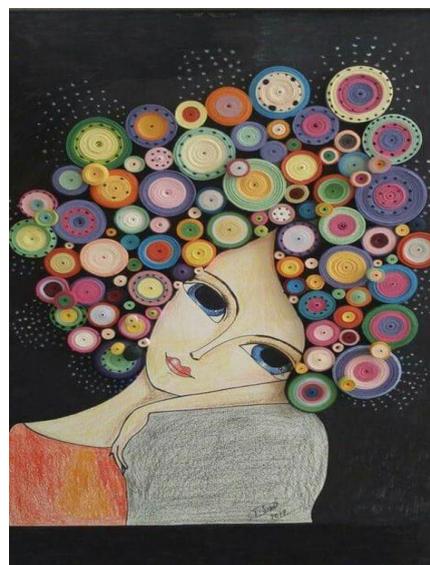
2 вариант. Усложнением является анализ сказочных образов, созданных на основе объединения однородного множества.



### «Необычный портрет»

**Цель:** учить детей моделировать графическое изображение на конструктивном языке.

**Руководство:** Детям предлагаются пуговицы разного цвета и размера, из которых им предстоит сделать любой понравившийся образ.



### «Витражи»

**Цель:** учить детей витражному дизайну; закреплять цвета, оттенки, форму, ориентировку на плоскости. Развивать творческое воображение.

**Руководство:** на карточках, имитирующих витражные окна, дети выкладывают мозаичные узоры из разноцветных пластиковых стеклышек, цветных камушков, фольги.



### «Волшебник Наоборот просит выполнить задание»

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

**Руководство:** 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.

Например, карточка с изображением утюга; свойство – разглаживание белья; противоположное – умеет мять что-либо. Практическое использование нового свойства (делать юбки в складку). Придумывание названия такому утюгу. Придуманый предмет зарисовать.

### «На что похоже?»

**Цель:** учить детей моделировать целостный образ на основе детали, части, схемы, дорисовывать детали объектов, полученных в

ходе спонтанного изображения, для придания им законченности и сходства с реальными образами.

**Руководство:** Дети складывают лист пополам по длинной стороне и тщательно проглаживают линию сгиба, раскрывают лист. Набирают на кисточку побольше краски любого цвета и капают на одну половину листа. Складывают лист пополам и хорошенько разглаживают. Раскрывают лист, смотрят, что получилось.

Затем, глядя на кляксы, дети пытаются увидеть образы, предметы или их отдельные детали и ответить на вопросы: «На что похожа твоя или моя клякса?», «Кого или что напоминает?». Далее можно перейти к следующему этапу – обведение или дорисовка клякс. Образы «живых» капель, клякс помогают сочинить сказочную историю.

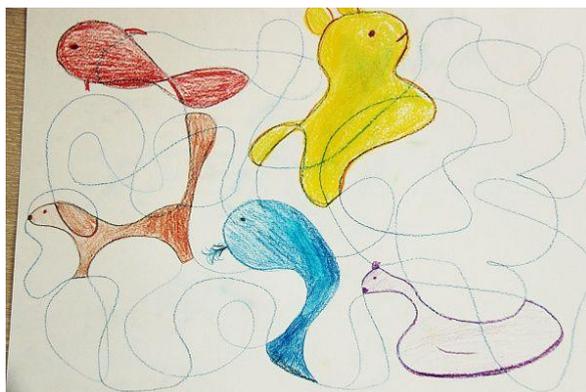


*Пример проведения игры «На что похоже?» (Приложение №4)*

### **«Что получилось?»**

**Цель:** развивать воображение, мышление, находя в нарисованных самими ребятами линиях образы (рисовать с закрытыми глазами).

**Руководство:** «Ребята, закройте глаза. Будет звучать приятная музыка. Под эту музыку вы будете рисовать на листе бумаги фломастером любые линии. Когда музыка закончится, посмотрите на свой рисунок и найдите в нем знакомые вам предметы, образы животных, людей и т.д. Закрасьте и дорисуйте им необходимые части».



*Пример проведения игры «Что получилось?» (Приложение №5)*

### **«Путаница»**

**Цель:** развитие у детей внимания, логического мышления.

**Руководство:** Требуется найти и выделить из зашумленных изображений названный воспитателем предмет (обвести, закрасить, заштриховать, вырезать силуэт с помощью ножниц и т.п.).

Дополнительное задание: составить группы из предметов, с общими и различными свойствами.

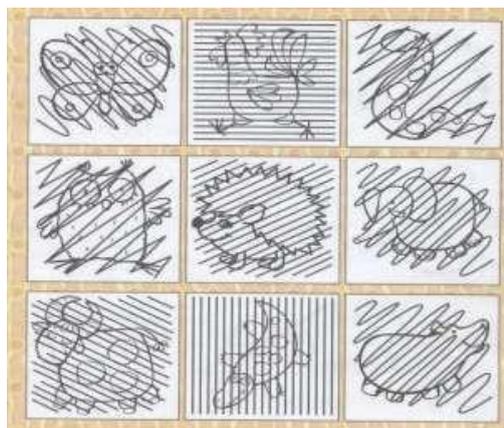


*Пример проведения игры «Путаница» (Приложение №6)*

### **«Прятки»**

**Цель:** учить детей узнавать спрятанные изображения.

Использовать приём штриховки разного вида для развития произвольного внимания детей.



### **«Изобретатель»**

**Цель:** учить пользоваться приемом разделения – соединения; придумывать новые предметы из двух разных.

**Руководство:** Педагог предоставляет детям 10 предметных картинок, дети рассматривают каждый предмет и называют его функцию.

«Давайте поиграем в изобретателей. Будем изобретать новые предметы».

Ведущий показывает 2 картинки и предлагает нарисовать новый предмет. Например, вилка – нож; табуретка – книжная полка; молоток – клещи. Затем обсуждается функция нового предмета.



*Пример проведения игры «Изобретатель» (Приложение №7)*

### **«Волшебная ниточка»**

**Цель:** развивать творческое воображение, формировать умение находить сходство изображения неясных очертаний с реальными образами и объектами.

**Руководство:** Педагог в присутствии детей обмакивает ниточку 30-40 см в краску и кладет на лист бумаги, произвольно

свернув. Сверху на нить кладется другой лист и прижимается к нижнему. Педагог вытаскивает нить, придерживая листы. На бумаге от нити останется след, детям предлагается определить и дать название полученному изображению.

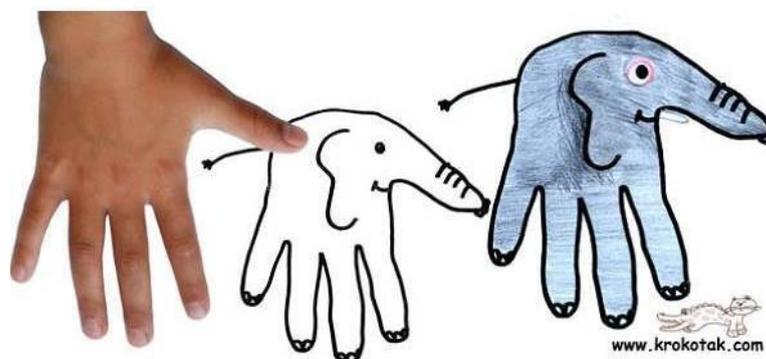


*Пример проведения игры «Волшебная ниточка» (Приложение №8)*

### «Ладочки - художники»

**Цель:** развитие воображения и внимания.

**Руководство:** Предложить детям обвести красками или карандашами собственную ладошку (или две) и придумать, пофантазировать «Что это может быть?» (дерево, птицы, бабочка и т.д.). Предложить создать рисунок на основе обведенных ладошек.



### «Цвета осени»

**Цель:** развивать творческие способности детей.

**Руководство:** Детям даётся задание нарисовать осеннее дерево. У них ещё нет умения и навыков передавать форму листьев, ствола дерева, но очень хочется выполнить работу. На помощь приходит принцип посредника: обводим кисть и часть руки – получается ствол дерева, листья используются для печати.



### «Во что превращаются кляксы?»

**Цель:** знакомить с техникой «монотипия», учить находить общие (отличительные) свойства, развивать умение сравнивать, анализировать.

**Руководство:** Дети рассматривают работы, выполненные в технике «монотипия». Предложить определить, какими материалами выполнены эти работы (гуашь, бумага, тушь, карандаш и т.д.). Спросить у детей, знают ли они как нарисовать такие картины, что для этого надо сделать. Выслушать ответы детей. Посмотрите, как это делается – кляксы рисуются на оргстекле, а затем накрываются листом бумаги. Детские работы выполняются с использованием ткани, картона, пуговиц.



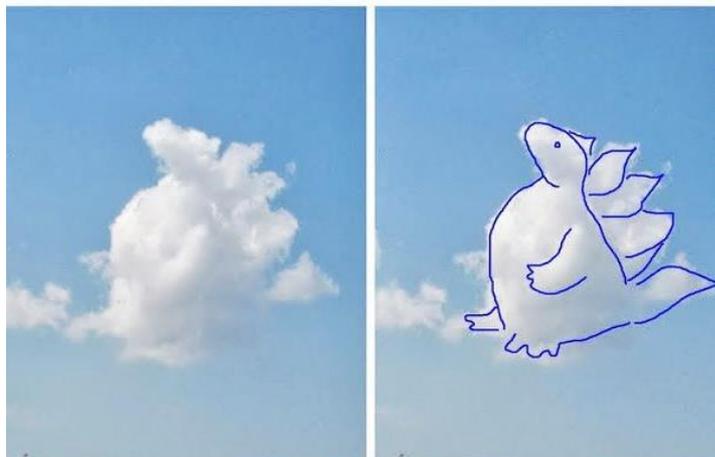
### "Тучи по небу летают"

**Цель:** развитие творческого воображения, способность применять, комбинировать прежние знания в новые сочетания и создавать на этой основе относительно новые образы, выявить способность находить в пятнах и цветовых сочетаниях образ, настроение, движение, изображать это на бумаге.

*Материал:* краски, бумага, кисти, салфетка, карандаши.

*Предварительная работа:* наблюдение за тучами.

**Руководство:** Вспомнить с детьми наблюдения о тучах. Определить, на что они похожи. Заметьте, что они постепенно изменяют свою форму. Нарисуйте их. Можно использовать метод "кляксографии".

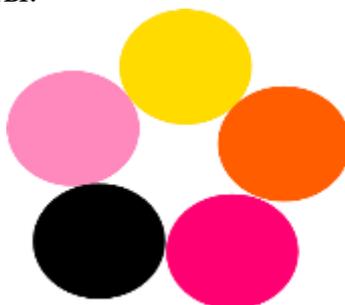


### «Что это такое?»

**Цель:** формировать умение на основе восприятия заместителей предметов создавать в воображении новые образы.

Используются круги разных цветов, полоски разной длины.

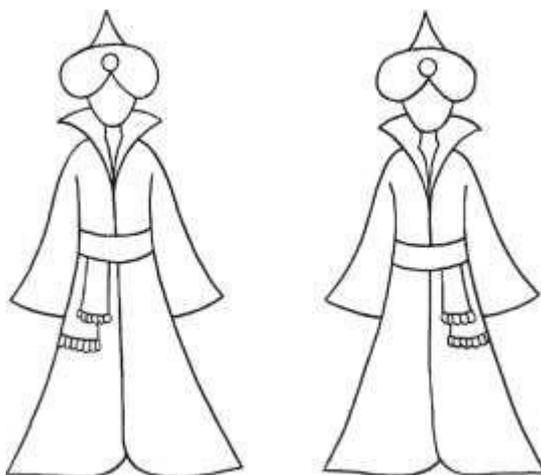
**Руководство:** Дети встают в круг. Педагог показывает один из цветных кругов, кладет его в центр и предлагает рассказать, на что он похож. Ответы не должны повторять друг друга. Затем педагог предлагает зарисовать предметы.



### «Оживи фигуру»

**Цель:** развивать эмоциональный интеллект и творческое воображение.

**Руководство:** Без предварительной беседы педагог предлагает детям с помощью карандашей оживить две совершенно одинаковые фигуры, изображенные на листе. Далее предложить детям придумать и объяснить, какие герои у него получились, с каким настроением и почему.



*Пример проведения игры «Оживи фигуру» (Приложение №9)*

### **«Нарисуй настроение»**

**Цель:** развивать творческое воображение детей.

**Материал:** бумага, акварельные краски

**Руководство:** 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.



### **«Рисунки с продолжением»**

**Цель:** развивать творческое воображение детей.

**Руководство:** В центре листа бумаги ставим красную точку. Предлагаем следующему продолжить рисунок.

### **"Рисунок в несколько рук"**

**Цель:** приобщать детей к противоестественному сочетанию в произведениях искусства фантастических и реальных элементов.

**Руководство:** Дети делятся на подгруппы в три человека. На подгруппу дается один лист бумаги.

Первый ребенок рисует нечто, подсказывающее образ, со смыслом или без.

Второй ребенок рисует, отталкиваясь от первоначального замысла (пометки) использует ее в качестве элемента другого изображения, но с иным значением.

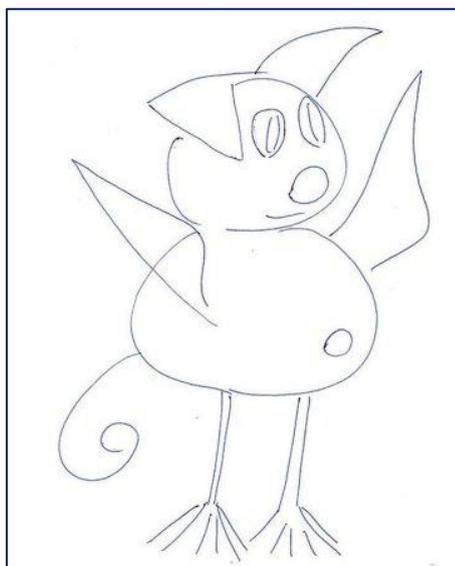
Третий ребенок не дополняет рисунок первых двух детей, а меняет его направленность, трансформирует замысел.

Например, первый ребенок рисует овал глаза, второй ребенок рисует к нему куриные ноги, третий ребенок рисует вместо головы цветок.

При большом количестве детей можно увеличить количество детей, рисующих на одном листе (в одной подгруппе).

В данной игре конечный результат интересует воспитателя меньше, чем сама игра, интересна сама борьба, возникающая при попытке завладеть чужими формами и навязать свои.

В результате игры появляются необычные персонажи, чудо-юдо, фантастический пейзаж и т.д.



### "Новые игрушки"

**Цель:** развивать творческое воображение, способствовать умению создавать новые образы, используя трафареты геометрических фигур, подбирая цветовую гамму.

**Материал:** бумага, набор трафаретов, фломастеры.

**Руководство:** Предложите детям придумать и зарисовать такие игрушки, которые не продаются в "Детском мире", которых нет на свете, а очень хочется иметь.

### «Сказочное животное /растение/»

**Цель:** развитие творческого воображения.

**Руководство:** предложить детям придумать и нарисовать фантастическое животное или растение, не похожее на настоящее. Нарисовав рисунок, каждый ребенок рассказывает о том, что он нарисовал, придумывает название. Другие дети ищут в его рисунке черты настоящих животных /растений/.



### Д/И «Что это может быть?»

**Цель:** Развивать воображение.

**Руководство:** Педагог предлагает детям нарисовать сладкое, круглое, ароматное, свежее, душистое, солёное, зелёное и т.д. Игру можно повторять неоднократно, используя каждый раз новый материал.

### Д/И «Поможем художнику»

**Цель:** Развивать творческое воображение.

**Руководство:** Педагог предлагает детям нарисовать необычную машину, на которой можно попасть в волшебную страну. Нарисовать и рассказать о своей машине.

### Д/И «Придумай сам»

**Цель:** Развивать воображение, фантазию.

**Цель:** Развивать воображение, фантазию.

**Руководство:** Педагог предлагает ребенку представить, что он прилетел на другую планету и нарисовать то, что он мог бы там увидеть. Когда рисунок будет готов, можно предложить ребенку придумать историю.

## **Дидактические игры на развитие творческого воображения с использованием методов и приёмов ТРИЗ для организации совместной деятельности с ребенком в домашних условиях.**

### **Игра «Камешки на берегу»**

**Цель:** учить создавать новые образы на основе восприятия схематических изображений.

**Руководство:** Используется большая картина, изображающая морской берег. Нарисовано 7-10 камешков разной формы. Каждый должен иметь сходство с каким – либо предметом, животным, человеком. Взрослый рассказывает: «По этому берегу прошел волшебник и все, что было на его пути, превратил в камешки. Вы должны угадать, что было на берегу, сказать про каждый камешек, на кого или на что он похож» Далее предложить детям придумать историю про свой камешек: как он оказался на берегу? Что с ним произошло?

### **"Фантастическая история"**

**Руководство:** Вырежьте малышу (а лучше пусть он сделает это сам) цветные изображения различных животных или растений (из журналов и старых книг). Изображение каждого животного следует разрезать еще на несколько частей. Перемешайте. Вот и готова игра "разрезные картинки". Однако главное задание впереди. Для его выполнения требуется лист бумаги и клеящий карандаш. Игра состоит в том, чтобы из кусочков изображений разных животных или растений склеить невиданное, но симпатичное существо, придумать ему имя и историю. Если в игре примет участие и взрослый, у фантастического зверя появится товарищ.

### **Представь себе, что ты...**

Эта игра — разновидность известного всем со студенческой скамьи «Крокодила». Она способствует развитию не только воображения, но и актерского мастерства. Играть в нее можно на занятиях, прогулках и даже в гостях. Причем число участников не ограничено.

**Руководство:**

- Загадайте ребенку слово и попросите его изобразить. Начинать игру нужно со слов: «Представь, что ты... арбуз (медведь, грузовик, доктор, камень и т.д.)»

- Сообщите, что вы забыли слово, которое загадали малышу, и постарайтесь

«угадать» изображаемое ребенком. Не торопитесь с правильным ответом. Сделайте вид, что никак не получается — выдвигайте смешные версии. Но не переусердствуйте, 2–3 ошибки достаточно. Потом обязательно похвалите ребенка и предложите ему угадать слово, которое вы будете изображать.

Со временем вы можете привлечь к этой игре всех домочадцев. В этом случае угадавший слово будет показывать следующее. Поверьте, такая игра хорошо развлечет вас и разовьет воображение ребенка!

### Что будет, если...?

В этой игре вы и ребенок будете оперировать словесными образами. Для подкрепления фантазии продукт воображения можно фиксировать на бумаге.

#### **Руководство:**

- Попросите ребенка рассказать, что будет, если... любое фантастическое действие (у холодильника вырастут ноги, слон проглотит дом, рыба купит шубу и т. д.).
- Внимательно слушайте рассказ малыша и можете даже нарисовать комикс на бумаге.
- Если ребенок затрудняется самостоятельно фантазировать, помогите ему: задавайте наводящие вопросы, предлагайте свой вариант развития событий.

Если ребенку очень тяжело, начните игру с нефантастических идей.

Предложите ему представить, что будет, если в гости придет его друг или бабушка испечет пирожки.

И не переживайте, что ребенок может не справиться с продуцированием сложных фантазий. Всему свое время!

### «Нарисуй картинку»

**Цель:** развитие внимания, памяти, воображения, снятие психоэмоционального напряжения.

**Руководство:** Взрослый показывает детям мягкую игрушку и говорит: «Ребята, к нам в гости пришел Цветик. Он хочет рассказать нам интересную историю».

История Цветика: «Однажды я бежал по лужайке и подпрыгивал то на одной, то на другой ноге. Один раз я так сильно подпрыгнул, что улетел на облако. Сел на него поудобнее и решил путешествовать на нем. Облако летело-летело и вдруг столкнулось с другим облаком. Меня подбросило вверх, я перекувырнулся через голову и начал падать, только не пойму - вверх или вниз? Как вы думаете, ребята? В том-то и дело, что не вниз, а вверх.

И упал на звезду. Звезда была очень горячая, поэтому я не мог стоять на месте и стал прыгать и допрыгнул до необыкновенного цветка, Я долго любовался этим цветком. Все лепестки у него были разноцветные и такие яркие, что мне пришлось закрыть глаза. А когда я их открыл, то оказался у себя дома в кровати! Это был сон!»

Взрослый: «Цветик хотел нарисовать то, что он увидел во сне, но у него ничего не получилось. Давайте поможем ему. Возьмите листы бумаги, карандаши и нарисуйте сновидения Цветика».

## «Друдлы»

**Цель:** развитие гибкости мышления, воображения и творческих способностей у детей дошкольного возраста.

*Как использовать друдлы в работе с дошкольниками?*

1. Дети высказывают свое мнение (взрослый записывает ответ каждого ребенка под друдлом, напротив каждого ответа пишет имя ребенка)
2. Друдл находится в группе - на стене двери, доске на уровне глаз детей – это позволяет самостоятельно, без участия педагога взаимодействовать со средой), дописываем новые «версии» детей.
3. Предложить рабочий друдл в родительскую группу в социальных сетях для обсуждения с детьми в домашних условиях.
4. В завершении работы с друдлами, дети делятся – какое высказывание было самым необычным (веселым, интересным, смешным).

*Этапы работы с друдлами:*

1. Знакомство детей с технологией: игра «На что похожа куракуля, рисунок?», где участники перечисляют варианты, педагог фиксирует ответы.
2. Игра «Дорисуй», где детям предлагается самим закончить рисунок.
3. Создание рассказа по получившимся картинкам (дорисованным) друдлам.
4. Игра «Создай свой друдл», что подразумевает рисование, создание детьми своих друдлов.

*Методика изготовления дидактической игры «Друдлы»  
(Приложение №10)*

## Приложения

### Приложение № 1

#### Пример проведения игры по варианту 2.

Материалы: ватман, гуашь, салфетки, стаканчики – непроливайки.

На занятии по изобразительной деятельности «Подарок для мамочки» воспитатель предложила игру «Разноцветный мир».

1 этап: способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
Ребята, сегодня у нас с вами творческое занятие. Предлагаю вам поиграть в игру «Разноцветный мир». Будем рисовать букет, а какие цветы будут в букете, вы решите сами. А что значит решите сами?	Мне важно узнать ваше мнение.  Мы будем рисовать тот цветок, который сами придумаем.
У нас нет кисточек, но есть краски. Уверена, что вы сможете использовать краски разного цвета. Что думаете по этому поводу?	Здорово.  Очень интересно.

2 этап: способствуем планированию детьми их деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
Думаю, чтобы не допустить ошибок, нам необходимо составить план. Что нам понадобится для этого? Где удобно расположиться? И если нет кисточек, как выйдем из ситуации? План составлен, приступаем.	Отлично! Какой стол выберем?  Я уверена, у вас все получится!

3 этап: способствуем реализации детского замысла

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
Готовы приступить к реализации замысла? Хочу напомнить один палец обмакнуть в красную краску, другой – в синюю, третий – в желтую... Чем не палитра!	Маша (имя ребенка), как хорошо у тебя получается! Вася, как здорово ты придумал!

4 этап: способствуем проведению детской рефлексии по итогам деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание

<p>Какой результат мы получили?  Ваня, какие цвета ты использовал?  Что было сложно сделать?  Что нового вы узнали? Хотели бы  выещё раз порисовать пальчиками?  Посмотрите, по-моему, у нас  все получилось.  Мы отлично поиграли.</p>	<p>Совершенно верно! Мы справились  без кисточек.</p> <p>Отличная идея!  Может, нам расположить наш букет  для мам на стене творчества?  Совершенно верно. Давайте  так и поступим.</p>
---	---

*Приложение №2*

*Пример проведения игры «Каким будет новый цвет?»*

1 этап: способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
<p>Ребята, в детском саду есть мальчик, Артем, он уверен, что если смешать 4 краски разного цвета (синий, красный, желтый, зеленый цвета), то можно получить белый. Что думаете по этому поводу?</p>	<p>Для меня важно знать ваше мнение!</p> <p>Интересная мысль.  Как сможем узнать, что получится?</p>
<p>Проведем эксперимент?</p>	<p>Здорово. Очень интересно.</p>

2 этап: способствуем планированию детьми их деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
<p>Что нам понадобится для эксперимента? Какие цвета? На чем будем смешивать? Где удобно расположиться?  Думаю, чтобы не допустить ошибок нам необходимо составить план.  Результат эксперимента будем фиксировать на бумаге. Предлагаю нарисовать кружочки, которые потом закрасим полученными цветами. Как вам идея?  План составлен, приступаем.</p>	<p>Отлично! Какой стол выберем?</p> <p>Здорово.  Отличная идея!</p>

3 этап: способствуем реализации детского замысла

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
------------	---

<p>Готовы приступить к реализации эксперимента?</p> <p>Напоминаю, кисточку необходимо промывать в воде, перед тем, как окунуть в другой цвет краски.</p> <p>Происходит реализация эксперимента. Дети смешивают 4 цвета и получают новый цвет, делают закраску на плане.</p>	<p>Супер! Прекрасно!</p>
<p>Что хотите сказать про результат эксперимента?</p> <p>Почему получились разные цвета, ведь смешивали одни и те же краски?</p> <p>Может продолжим экспериментировать?</p> <p>Будем смешивать не по 4 цвета, а по 2 цвета и фиксировать результат в нашем плане, как идея?</p> <p>Что вы можете сказать про результат нашего эксперимента?</p>	<p>Точно!</p> <p>Совершенно верно!</p> <p>Возможно, каждый набрал на кисточку разное количество краски?</p> <p>Может из-за этого получился разный цвет?</p> <p>Совершенно верно!</p> <p>Я знала, что у нас все получится</p>

4 этап: способствуем проведению детской рефлексии по итогам деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
<p>Ребята, кто помнит для чего мы смешивали 4 краски?</p> <p>Какой результат получили?</p> <p>Мария, какой цвет ты</p> <p>Мы отлично потрудились и поиграли.</p>	<p>Совершенно верно!</p> <p>А что утверждал Артем?</p> <p>Может схему разместим в уголке творчества?</p> <p>Возможно.</p> <p>Необычное предложение.</p>

### Приложение №3

#### Пример проведения игры «Мастерская поделок» по варианту 1

1 этап: способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Воспитатель обращает внимание на коробку.</p> <p>Ребята, есть проблема! Вам дали коробку дети младшей группы, что с ней делать, не знаю. А вы знаете?</p> <p>Давайте посмотрим!</p>	<p>Если дети говорят «выбросить»:</p> <p>Можно ли превратить эту коробку в другой, полезный предмет.</p> <p>Замечательно!</p> <p>Спасибо, что поделились своим мнением, ребята!</p>

<p>Что в ней? (Бросовый материал и части игрушек)  Теперь я знаю, почему вам дали коробку.  Что будем делать с этим делать?</p>	<p>Согласна!  Прекрасно! Здорово!  Действительно! Рада, что ты знаешь!  В нашем центре творчества множество дополнительных материалов.</p>
---	--

2 этап: способствуем планированию детьми их деятельности:

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Но как мы сможем сделать... у нас все для этого есть? Мы можем сделать это сейчас?  (коробка, бумага, втулки, клей, скотч, ножницы, карандаши)  Где нам удобно будет заниматься?  Где материал брать, вы знаете?  Договоритесь друг с другом, чтобы у вас все получилось.</p>	<p>Замечательно! Интересный вариант!  Мне нравится ваша идея!  Здорово!  Это интересно!</p>

3 этап: способствуем реализации детского замысла

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<p>Как вы думаете, мы готовы? Тогда вперед! (дети определились, кто, что будет делать)</p>	<p><i>Воспитатель при необходимости предлагает помощь детям.</i>  Вы не против, если я к вам присоединюсь?</p>
<p>Ребята, я хотела бы вам показать один секретный прием в работе. У нас есть клейкие подушечки, покажу, как с помощью них можно соединить детали.</p>	<p><i>При необходимости воспитатель поясняет как использовать клейкие подушечки.</i></p>
<p>Желаю вам интересной творческой работы!  В центре творчества проходит интересная и увлекательная работа.  Ребята, для тех, кто заканчивает, напоминаю, что у настоящих мастеров рабочее место всегда в порядке!</p>	<p>Как здорово! Мне очень нравится!</p>

4 этап: способствуем проведению детской рефлексии по итогам деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
------------	--------------------------------------

<p>А что бы случилось, если мы не сделали игрушки? Я отдам ребятам эту коробку, как вы думаете, какое настроение у них будет? Значит мы не зря работали.</p>	<p>Здорово! Замечательно! Это действительно так! Еще мы своим трудом создали замечательный театр! <i>Если дети не предложили никаких вариантов:</i> Мне очень нравится твоя работа! Спасибо за твое мнение! Я так рада, что у вас все получилось!</p>
<p>Кто считает, что мы здорово провели время, дайте свои «пятерочки»</p>	

#### Приложение № 4

##### Пример проведения игры «На что похоже?»

1 этап: способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
<p>До изображения ручки люди писали пером, обмакивая его в чернила – особую окрашенную жидкость чёрного цвета. Детям того времени часто снижали оценку за то, что, выполняя работу в тетради, они делали кляксу – неаккуратное чернильное пятно. Но, оказывается, клякса может быть и способом рисования, за который никто не будет ругать!</p>	
<p><i>Педагог предлагает посмотреть образцы готовых рисунков.</i> Кляксы бывают разные: страшные и милые, добрые и злые – всё зависит от фантазии художника.</p>	<p>Дети делятся своими впечатлениями.</p>

2 этап: способствуем планированию детьми их деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание

Давайте попробуем дорисовать эти кляксы, превратить их в животных или сказочных существ или во что-то еще.	Отличная идея! Приступаем к работе.
--	-------------------------------------

3 этап: способствуем реализации детского замысла

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
Дети дорисовывают кляксы. При необходимости педагог помогает. Педагог и дети рассматривают получившиеся рисунки, обсуждают их.	Прекрасно! Молодцы!

4 этап: способствуем проведению детской рефлексии по итогам деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
Какие замечательные рисунки у вас получились! Что вам больше всего понравилось? Что было сложным? Кому вы можете об этом рассказать?	Совершенно верно! Мы отлично потрудились и поиграли.

*Приложение № 5*

*Пример проведения игры «Что получилось?»*

1 этап: способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
<i>Воспитатель обращает внимание на рисунок, который держит в руках.</i> Ребята, давайте рассмотрим рисунок! Что он вам напоминает? Что на нем изображено?	Замечательно!  Мне очень приятно было узнать ваше мнение, ребята! Согласна! Супер! Здорово!

2 этап: способствуем планированию детьми их деятельности:

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
Мы можем сделать это сейчас? Где материал брать, вы знаете?	Если дети не проявляют инициативу: Вам хочется попробовать? Замечательно! Интересный вариант! Мне нравится ваша идея! Здорово!

1 этап: способствуем реализации детского замысла

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
Ну что вы думаете, мы готовы? Тогда вперед!	<i>Воспитатель при необходимости предлагает помощь детям. Вы не против если я к вам присоединюсь?</i>
Ребята, я хотела бы вам рассказать один секретный прием в работе, когда вы проводите линии на листе, надо закрыть глаза.	<i>При необходимости воспитатель поясняет, как использовать цветные карандаши</i>
Желаю вам интересной творческой работы! <i>В центре творчества проходит интересная и увлекательная работа.</i>	Как здорово! Мне очень нравится!
Ребята, для тех, кто заканчивает, напоминаю, что у настоящих мастеров рабочее место всегда в порядке!	

3 этап: способствуем проведению детской рефлексии по итогам деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей
Ребята, поделитесь, пожалуйста, своими впечатлениями. Что вам больше всего понравилось?	Здорово! Замечательно! Спасибо за твое мнение! Я так рада, что у вас все получилось!
Кто считает, что мы здорово провели время, дайте свои «пятерочки»	

### *Приложение №6*

#### *Пример проведения игры «Путаница»*

Материалы: картинки-путаницы, картинки домашних диких животных и птиц.

Воспитатель показывает детям картинки-путаницы, в которых совмещены части животных и птиц. Спрашивает, кого дети видят на картинках. Дети высказывают свои предположения. Затем подбирают картинки с полным изображением тех животных и птиц, части которых изображены.

Детям 5 лет предлагаются картинки, состоящие из двух частей тела (гусь - ворона, гусь - курица, утка - петух, свинья - баран и т. д.). Детям 6-7 лет – из трёх частей тела (кот - белка - собака, заяц - змея - утка, попугай - паук - змея и т. д.). Воспитанникам предлагается узнать – части тела, каких животных или птиц перепутались на этих картинках.

Подведение итогов. Дети делятся своими впечатлениями, предлагают собрать из картинок с неполным изображением частей разных животных и птиц несуществующих животных.

### Приложение № 7

#### Пример проведения игры «Изобретатель»

Материалы: 10 предметных картинок.

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
<p>Ребята, а вы знаете кого называют изобретателем?</p> <p>Воспитатель предлагает детям изобретать новые предметы</p> <p>На столах картинки парные, детям надо придумать и нарисовать новый предмет</p> <p>Например, вилка – нож; табуретка – книжная полка; молоток – клещи.</p>	<p>Если дети не знают, воспитатель задает наводящие вопросы, которые помогут узнать ответ.</p> <p>Как вам эта идея? Прекрасно! Ты отлично справился!</p>

#### 2 этап: способствуем планированию детьми их деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
<p>Где удобно расположиться?</p> <p>Все ли необходимое есть для работы?</p>	<p>Отлично! Какой стол выберем? Я уверена, у вас все получится!</p>

#### 3 этап: способствуем реализации детского замысла

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
<p>Готовы приступить к реализации замысла? Напоминаю, что из двух картинок необходимо нарисовать новый предмет.</p>	<p>Алена (имя ребенка), как хорошо у тебя получается!</p> <p>Милан, как здорово ты придумал!</p>

#### 4 этап: способствуем проведению детской рефлексии по итогам деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
<p>Какой результат мы получили?</p> <p>Ваня, какие предметы ты использовал и что получилось?</p> <p>Что было сложно сделать? Что нового вы узнали?</p>	<p>Совершенно верно! Мы справились Отличная идея!</p> <p>Расположим на стене творчества?</p> <p>Совершенно верно. Давайте так и поступим.</p>

Посмотрите, по-моему, вы все великолепно справились	Вы настоящие изобретатели!
---	----------------------------

*Приложение № 8*

*Пример проведения игры «Волшебная ниточка»*

Материалы: лист белой бумаги формата А 4, нитки, краски, шерстяная или акриловая нить, кисточка для рисования, вода, стаканчик для рисования.

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
<p>Сегодня мы познакомимся с еще одной нетрадиционной техникой рисования, а с какой именно, вы узнаете, отгадав загадку.</p> <p>Иголкина подружка, Что ловко лезет в ушко И «бегает» с толком По ситцу и шёлку!</p> <p>Нетрадиционная техника рисования называется «ниткография». Мы научимся создавать удивительные узоры с помощью обычных ниток и красок.</p>	<p>Что это? (Нитки)</p> <p>Как вы думаете, что мы будем делать?</p> <p>Прекрасно! Ты отлично справился!</p> <p>Здорово! А как это?</p>

2 этап: способствуем планированию детьми их деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
<p>«Я познакомлю вас с одним из способов». Будьте внимательны.</p> <p>Где удобно расположиться? Все ли необходимое есть для работы?</p>	<p>Отлично! Какой стол выберем? Я уверена, у вас все получится!</p>

3 этап: способствуем реализации детского замысла

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание

Приложение № 8

Пример проведения игры «Волшебная ниточка»

Материалы: лист белой бумаги формата А 4, нитки, краски, шерстяная или акриловая нить, кисточка для рисования, вода, стаканчик для рисования.

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
<p>Сегодня мы познакомимся с еще одной нетрадиционной техникой рисования, а с какой именно, вы узнаете, отгадав загадку.</p> <p>Иголкина подружка, Что ловко лезет в ушко И «бегает» с толком По ситцу и шёлку!</p> <p>Нетрадиционная техника рисования называется «ниткография». Мы научимся создавать удивительные узоры с помощью обычных ниток и красок.</p>	<p>Что это? (Нитки)</p> <p>Как вы думаете, что мы будем делать?</p> <p>Прекрасно! Ты отлично справился!</p> <p>Здорово! А как это?</p>

2этап: способствуем планированию детьми их деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
<p>«Я познакомлю вас с одним из способов». Будьте внимательны.</p> <p>Где удобно расположиться? Все ли необходимое есть для работы?</p>	<p>Отлично! Какой стол выберем? Я уверена, у вас все получится!</p>

3этап: способствуем реализации детского замысла

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
<p>Для этого нужно взять шерстяную или акриловую нить, немного распушить ее. Изображения, получаемые от нитей с большим ворсом, гораздо интереснее. Длина нити – 30-40 см.</p> <p>.Приготовьте обычный лист бумаги формата А4.</p> <p>.Опустите нить в краску любого цвета.</p> <p>.Положите нить на листок бумаги.</p> <p>4.Накройте лист с нитью другим бумажным листом. Можно</p>	<p>Чтоб не испортить одежду, что сделаем?</p> <p>Вероника (имя ребенка), как хорошо у тебя получается!</p> <p>Милан, как здорово ты придумал! Если понадобится моя помощь, говорите.</p>

<p>использовать не два, а один лист. В этом случае его нужно сложить пополам и ниточку располагать между двумя половинами листа.</p> <p>5. Поводите нитью в любом направлении, придерживая лист.</p> <p>6. Раскройте половинки листа (если используете один листок) или уберите второй лист (если работаете с двумя листами).</p> <p>7. Аккуратно уберите нить с краской.</p> <p>8. Дорисуйте причудливое изображение, полученное от ворса нити, проявив фантазию</p> <p>Готовы приступить к реализации замысла?</p>	
--	--

4 этап: способствуем проведению детской рефлексии по итогам деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
<p>Какой результат мы получили? Что нового вы узнали?</p> <p>Посмотрите, по-моему, у нас все получилось.</p>	<p>Совершенно верно! Мы справились Отличная идея! Дети рассматривают рисунки, которые у них получились. Обсуждают друг с другом, делятся впечатлениями.</p>

### *Приложение № 9*

#### *Пример проведения игры «Оживи фигуру»*

Материалы: листы бумаги с изображением двух одинаковых фигур, карандаши.

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
------------	---

<p>Воспитатель приглашает детей в игру: «Внимание! Внимание! Начинается игра! Собирайся детвора! Не стесняйся, отвечай! Правила все соблюдай!».</p> <p>«Я очень хочу играть. Кто тоже хочет, присоединяйтесь! На стене творчества расположены листы бумаги с изображением двух одинаковых фигур. Давайте оживим их так, чтобы они стали разными, с разным выражением лица и настроением!</p> <p>Как вам такая идея?»</p>	<p>Это будет чудесно! Ух ты, класс!</p> <p>Думаю, получится здорово!</p> <p>Супер!</p>
--	--

2 этап: способствуем планированию детьми их деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
<p>Где удобно расположиться? Все ли необходимое есть для работы?</p>	<p>Отлично! Я уверена, у вас все получится!</p>

3 этап: способствуем реализации детского замысла

Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
<p>Готовы приступить к реализации замысла? Напоминаю, что с помощью карандашей оживить две совершенно одинаковые фигуры, изображенные на листе.</p> <p>Дети берут листы с фигурами, оживляют их с помощью цветных карандашей.</p>	<p>Вот это да!</p> <p>Интересный вариант!</p> <p>Как необычно!</p>

4 этап: способствуем проведению детской рефлексии по итогам деятельности

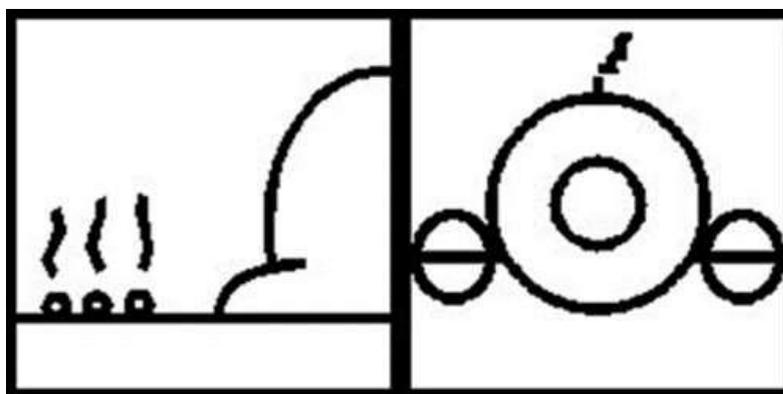
Содержание	Обратная связь на высказывание детей/примечание
<p>Мне очень интересно посмотреть, что же у вас все получилось! Какая красота!</p> <p>«Как вам игра?», «Чему мы в ней научились?», «Что было самое смешное, самое тяжелое?».</p>	<p>Мне очень нравится твоя работа!</p> <p>Ни у кого такой нет! Хорошая идея!</p> <p>«Играть с друзьями очень весело и интересно!».</p>

### Методика изготовления дидактической игры «Друдлы»

Друдлы – это черно-белые картинки загадки, смотря на которые невозможно точно сказать, что это такое. Самый лучший ответ – тот, который мало кому придет в голову, но услышав его, рисунок кажется очевидным. Смысл друдлов – придумать как можно больше вариантов видения картинки.

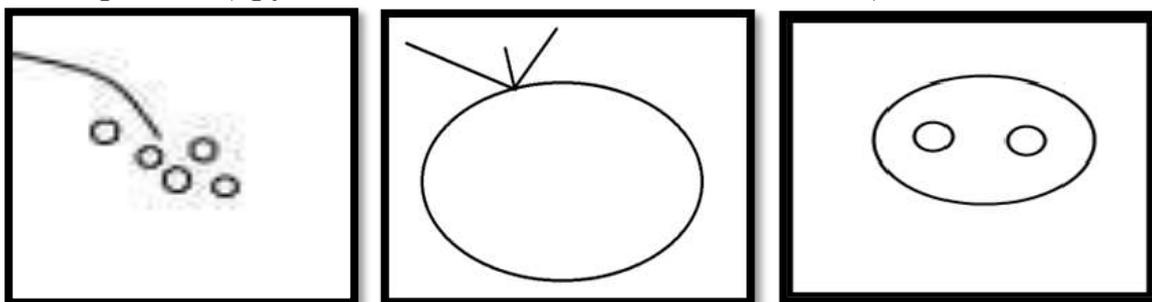
Данная игра проводится в несколько этапов:

1 этап – Знакомство. На данном этапе педагог знакомит детей с технологией «Друдлы», дети рассматривают несколько простых картинок и угадывают, что на них изображено.

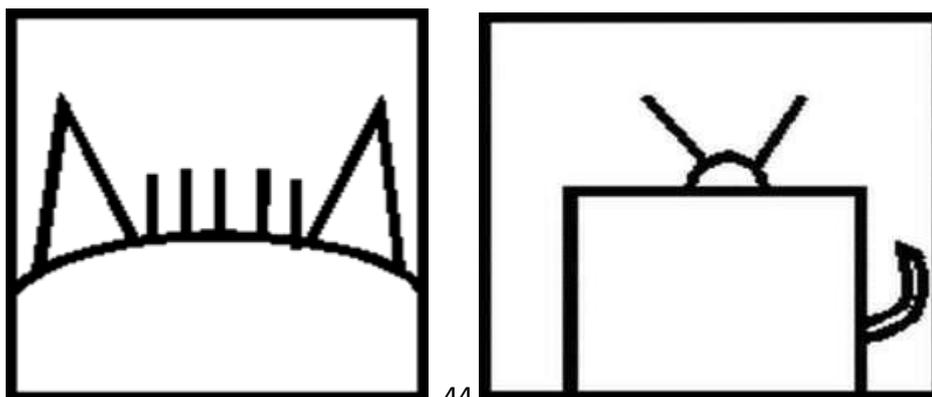


Друдлы можно разделить на несколько групп по уровню сложности:

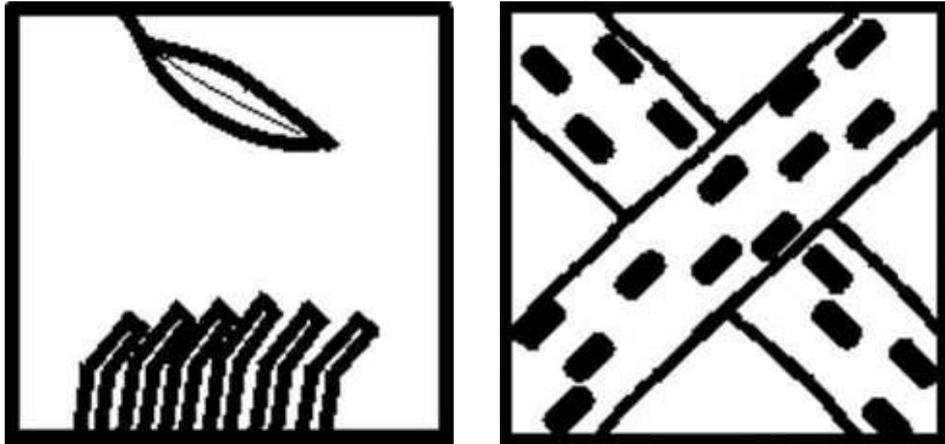
- простые (друдлы, где имеется немного элементов);



- средней (друдлы, где элементов уже больше);

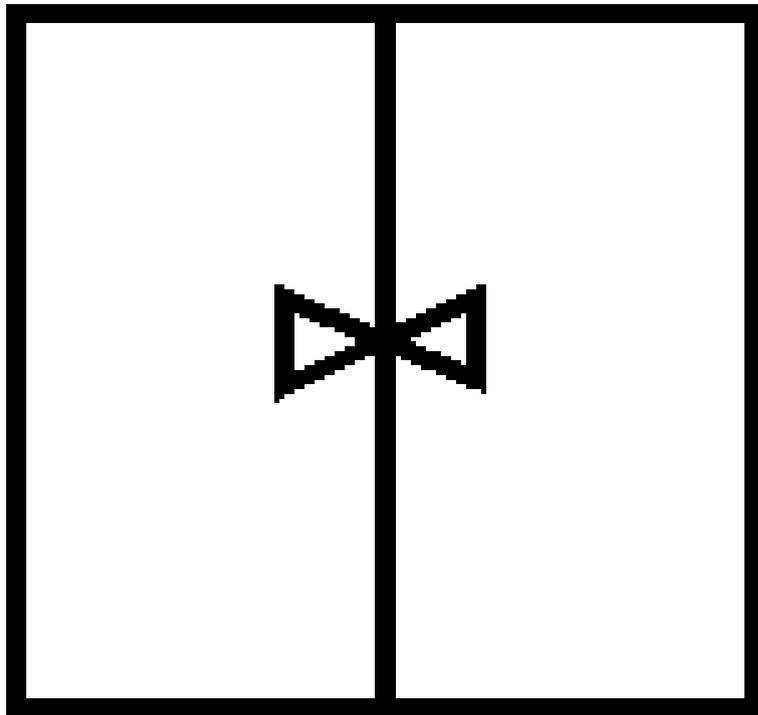


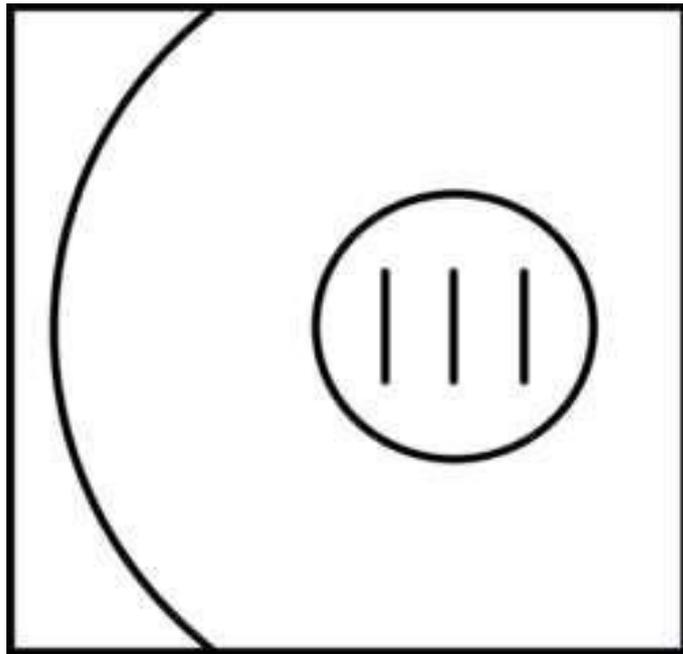
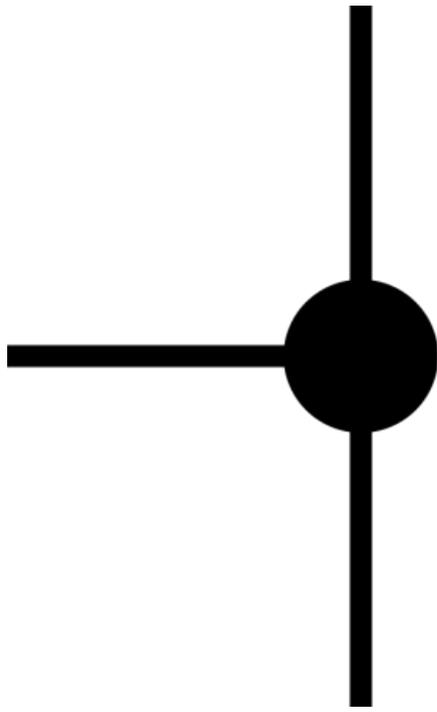
- сложные (друдлы, где максимальное количество элементов).



2 этап – «Простая» практика. Используются простые друдлы, где наиболее ясно видно, что может картинка напоминать. Один друдл, распечатанный на листочке, и большое количество его копий, чтобы дети могли дорисовать каждый новый друдл и превратить его в то, что им видится в нем.

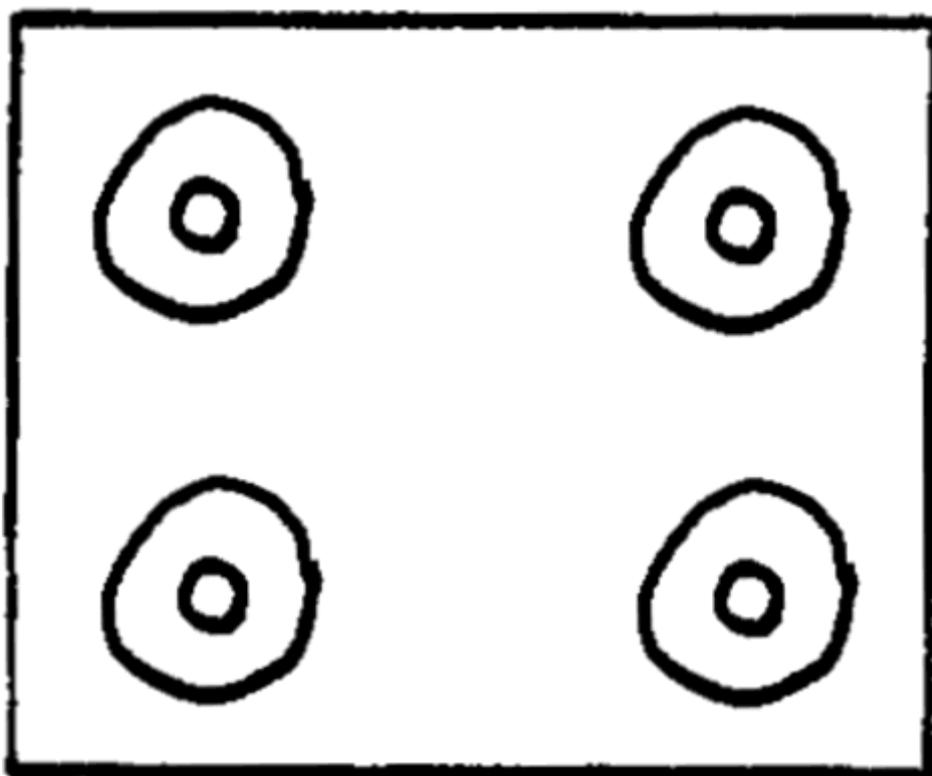
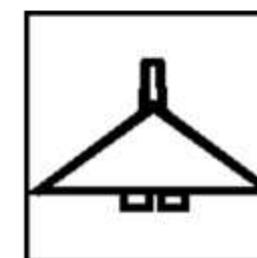
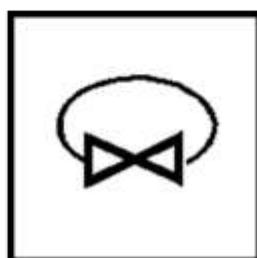
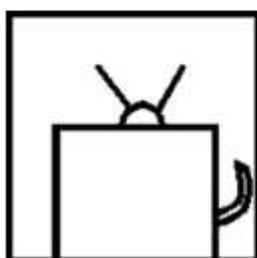
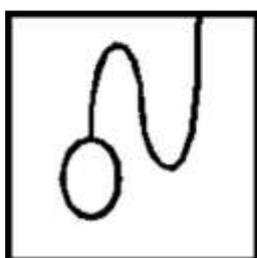
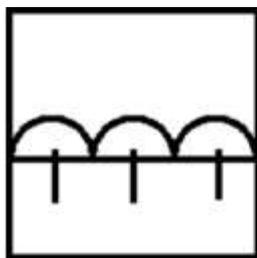
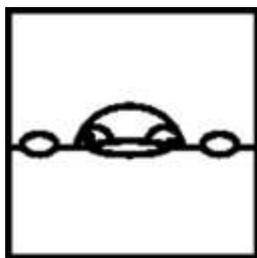
Педагог обсуждает с детьми то, что получилось, отмечает похожие варианты и, наоборот, редкие и необычные версии.

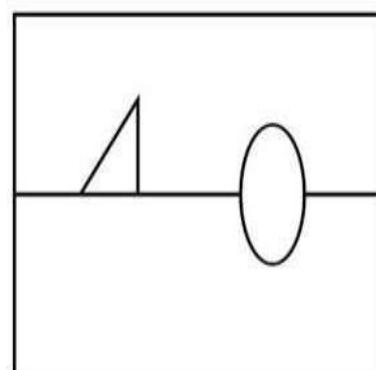
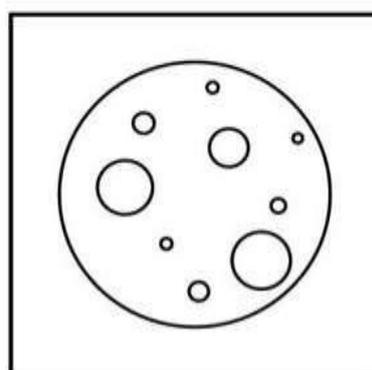
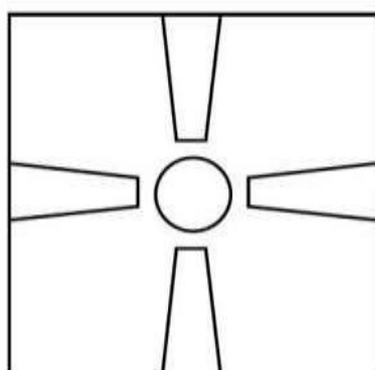
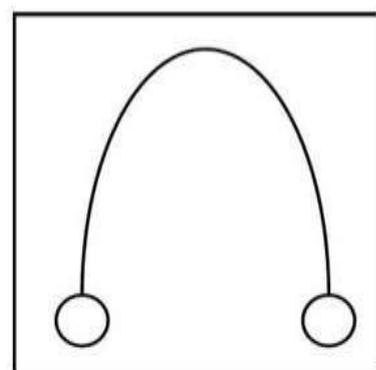
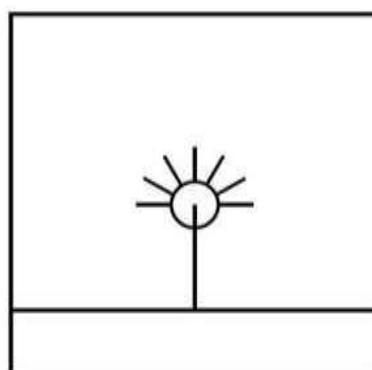
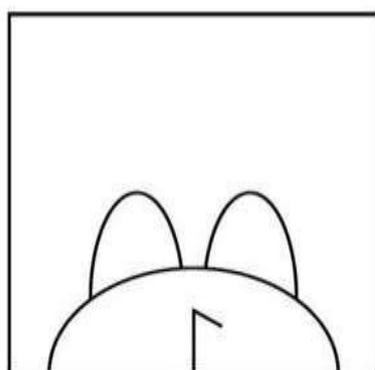
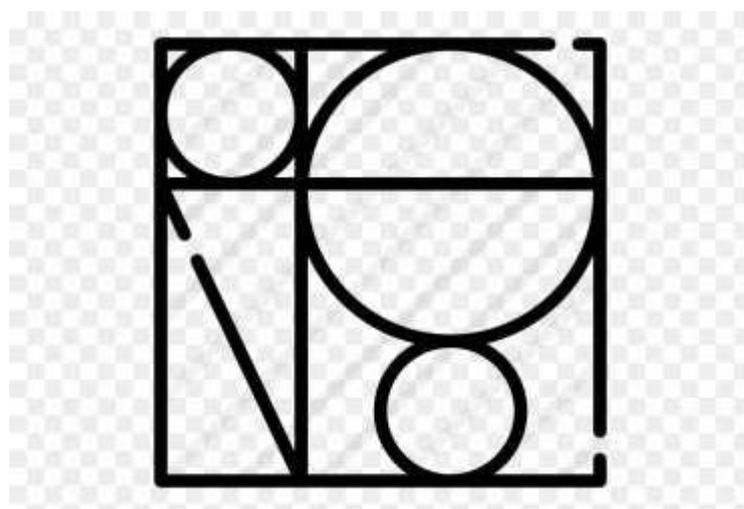
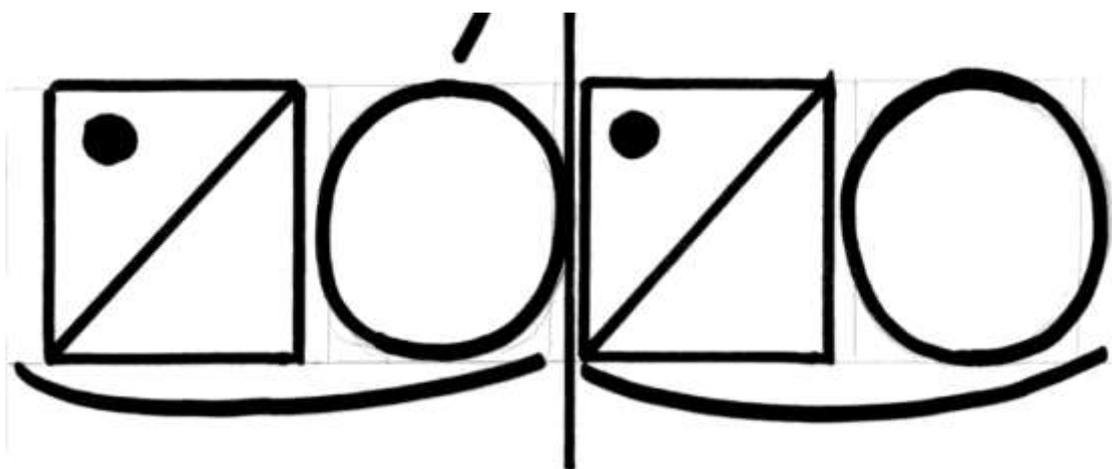




3 этап – Разнообразие работы с друдами.

Рисование картин из предложенных друдлов. Раздаются напечатанные друдлы, а дети подрисовывают что-то свое.





В результате, получаются очень интересные картины, о которых можно подолгу беседовать. Каждый хочет рассказать, что изобразил.



Весь предоставленный материал необходимо распечатать в определенном порядке, чтобы подготовить дидактическую игру «Друдлы».

## Литература

1. Альтшуллер Г.С. Краски для фантазии. Прелюдия к теории развития творческого воображения //Шанс на приключение. /Сост. А.Б. Селюцкий. Петрозаводск, 1991.
2. Альтшуллер Г.С. Творчество как точная наука. – М.: Сов. радио, 1979.
3. Гин А.А. «Объяснить необъяснимое». – М.: Вита-Пресс, 2017.
4. Гин А.А. ТРИЗ-педагогика. Учим креативно мыслить. – М.: Вита-Пресс, 2018.
5. Гин С.И. Занятия по ТРИЗ в детском саду. Минск: ИВЦ Минфина, 2008.
6. Гуткович И.Я., Сидорчук Т.А Учимся системно думать вместе с детьми. – М.:АРКТИ,2018.
7. Дидактические игры для развития творческого воображения детей /Сост.А.И. Никашин. Ростов-н/Д, 1991.
8. Корзун А.В. Веселая дидактика: элементы ТРИЗ и РТВ в работе с дошкольниками. – Минск: Университетское, 2000.
9. РА ТРИЗ. Ассоциация российских разработчиков, преподавателей ипользователей ТРИЗ. <http://ratriz.ru>
10. Садыкова Г. ТРИЗ-педагогика. Универсальный конструктор (алгоритм)ТРИЗ-занятий. – М.: Галактика, 2017





