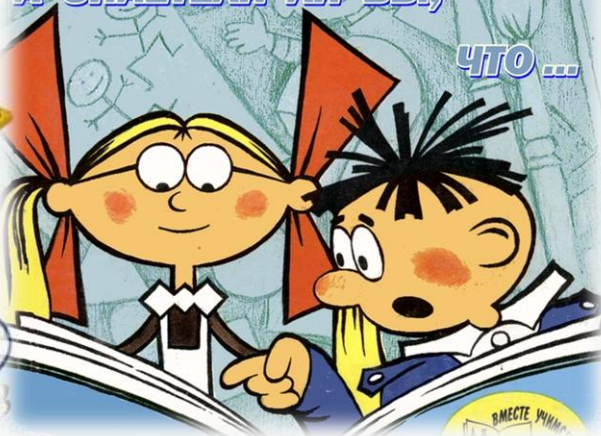


А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ,

ЧТО...



Формирование творческих способностей детей старшего дошкольного возраста посредством использования игровых полей

Родина Ольга Валерьевна,
воспитатель
МАДОУ «ДС № 23 г. Челябинска»





«Главное – начать движение...»

Взрослый :

- 1. Генерирует идеи для разнообразных сюжетных движений в игре.**
- 2. Стимулирует переход в игре от одного сюжетного события к другому.**
- 3. Демонстрирует возможности.**
- 4. Включается в игру как партнер.**



«Как начать движение?..»

Ключевые слова :

НЕСТАНДАРТНО И НЕОЖИДАННО

**Изобрести что-то новое, а не повторить уже
известное**



«С помощью чего ?..»

- Ролевая проекция – игрушки персонажи.
- Пространственная проекция – маркеры пространства.
- Словесное направление – не использовать вспомогательный материал.



«К чему приведёт ?..»

« + »

Взрослый с помощью разных средств переориентирует детей с привычного сюжета, на неведомую область.

« - »

Лишь высекает искру детского воображения, но не надолго. Взрослый является генератором идей, а дети потребителями идей.



**«Можем ли мы на этом
остановиться?»»**



Сегодняшним дошкольникам предстоит:

- работать по профессиям, которых пока нет;
- использовать технологии, которые ещё не созданы;
- решать задачи, о которых мы можем лишь догадываться.

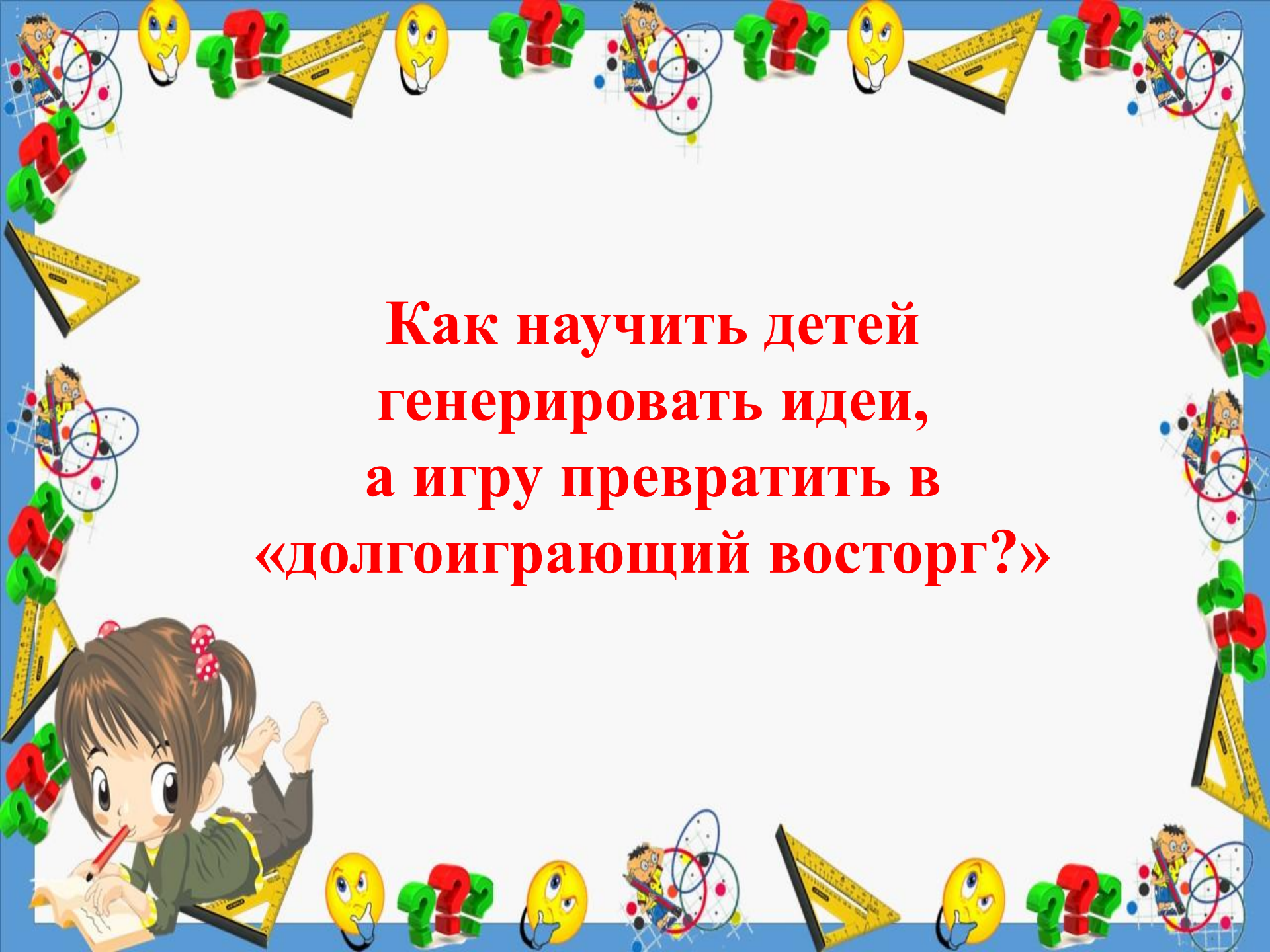


A decorative border surrounds the central text. It features repeating elements: a cartoon boy with a pencil, a yellow smiley face with a hand to its chin, a green and red question mark, and a yellow ruler. The background is a light blue gradient.

Ребенку необходимо научиться:

- понимать новые реалии;
- быстро ориентироваться;
- обучать самого себя;
- принимать самостоятельные решения;
- быстро справляться с массой постоянно «сваливающихся» творческих задач




The image features a decorative border around the text. The border includes a yellow triangular ruler, a cartoon boy with a pencil and a Bohr-style atomic model, a yellow thinking face emoji, and a 3D question mark. In the bottom-left corner, a cartoon girl with brown hair in pigtails, wearing a green jacket and black pants, is sitting on a yellow ruler and writing in a notebook with a red pencil. The background is white with a blue border.

**Как научить детей
генерировать идеи,
а игру превратить в
«долгоиграющий восторг?»**

Умение фантазировать – это:

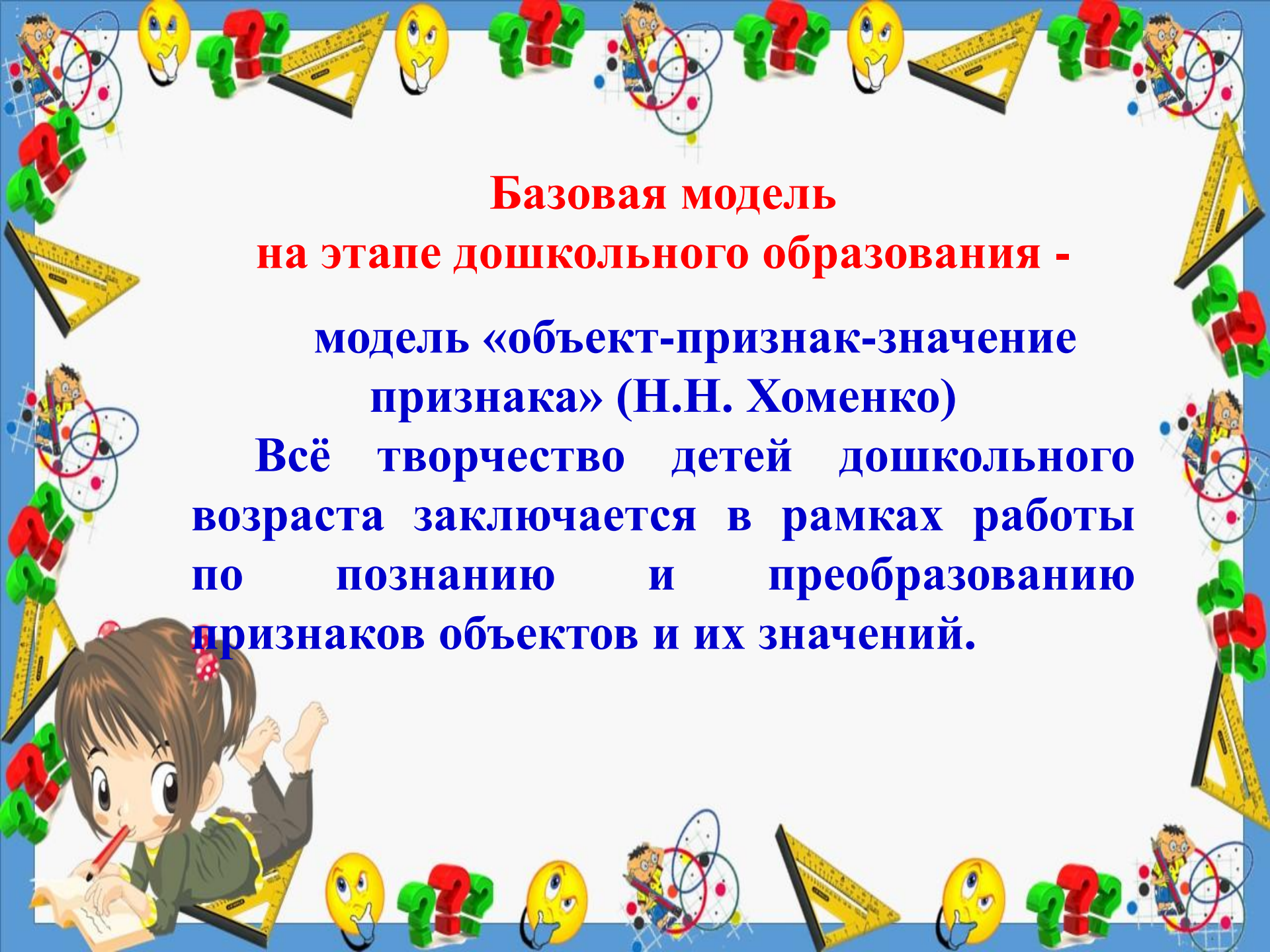
- учиться рассуждать;
- строить цепочки причинно-следственных связей;
- придумывать фантастические сюжеты для игр и рассказов.





ТРИЗ –
это инструмент, усиливающий
интеллектуальные возможности
человека






**Базовая модель
на этапе дошкольного образования -**

**модель «объект-признак-значение
признака» (Н.Н. Хоменко)**

**Всё творчество детей дошкольного
возраста заключается в рамках работы
по познанию и преобразованию
признаков объектов и их значений.**



Приёмы типового фантазирования

Преобразователи (волшебники):


- увеличение-уменьшение (с 3-х лет);
 - статика-динамика (с 3-х лет);
 - дробление-объединение (с 3,5 лет);
- специализация-универсализация (с 4-х лет);
- преобразование признаков времени (с 3-5 лет);
 - наоборот (с 5 лет)





Как мы сочетаем приемы фантазирования и игровых полей

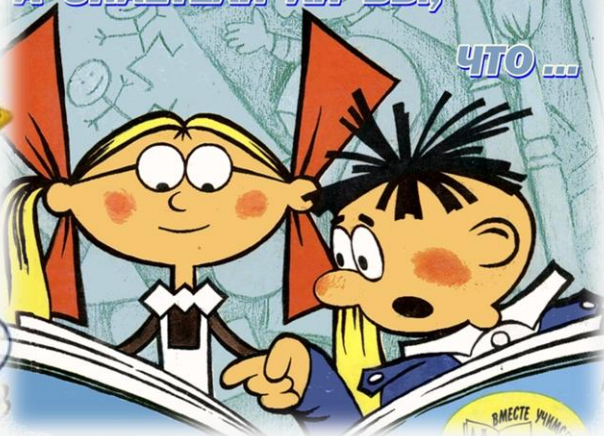


The image features a decorative border with various school-related icons: a boy with a pencil, a yellow thinking emoji, green and red question marks, a yellow ruler, and a Bohr-style atomic model. In the bottom-left corner, a girl with brown hair in pigtails is sitting on a yellow ruler, writing in a notebook with a red pencil. The central text is in a bold, red, sans-serif font.

**Мы убиваем
завтрашний день,
если сегодня даем
знания вчерашнего дня!**

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ,

ЧТО...



Формирование творческих способностей детей старшего дошкольного возраста посредством использования игровых полей

Родина Ольга Валерьевна,
воспитатель
МАДОУ «ДС № 23 г. Челябинска»

