

МЕТОДЫ :

- метод «мозгового штурма»
- метод маленьких человечков
- метод «вепольного анализа»
- метод ассоциаций
- метод синектики
- метод нахождения и разрешение противоречий и сходства (непосредственно изобретательские задачи, которые делят на
 - а) задачи с недостатком данных (на сужение поля деятельности)
 - б) задачи прогностического характера
 - в) собственно изобретательские)
- круги Луллия
- метод морфологического анализа
- метод фокальных объектов
- метод эмпатии
- типовые приемы фантазирования (уменьшение – увеличение
изменение строения
изменение подвижности
преобразование свойств времени
прием «Наоборот»)
- метод проектирования и метод получения ИКР (идеальный конечный результат)

Модели составления сказок:

- модель составления сказки с помощью метода "Каталога",
 - модель составления сказки с помощью метода "Морфологического анализа",
 - модель составления сказки с помощью метода "Системного оператора",
 - модель составления сказки с помощью ТПФ,
 - модель составления сказки с помощью метода "Волшебного треугольника" (вепольного анализа).
- «Мозговой штурм». Для развития связной речи широко используем этот метод, т.к. он позволяет детям высказывать свое мнение, аргументировать его, учить детей выслушивать других, давать оценку другим. Предлагаем детям разные темы: по хорошо известным сказкам (спасение Колобка от Лисы, Красной Шапочки от Волка), по бытовым проблемам (как выбраться из комнаты, если тебя закрыли, чем и на чем рисовать, если в группе кончилась бумага и сломались все карандаши). Одна из задач предлагается для обсуждения и решения воспитателям. Проводим занятия «Дом для Жирафа», «Рыбаки и море», «Мяч и лужа», «Почему моряки в тельняшках ходят» (воспитателям на рассмотрение предлагается один из конспектов).
- Метод проектирования и получения ИКР. Метод проектирования позволяет изменять предмет или явления приемами фантастического сложения и вычитания: например: к дому прибавить колеса, из детского сада убрать кухню. При использовании метода ИКР (идеальный конечный результат) сначала формулируется сам ИКР, т.е. ставится задача, например: как спасти Колобка от Лисы? И формулируется ИКР: Лиса сама не захотела его есть. А затем идет рассуждение и выбор способов, которые помогают этого достичь. Предложенный детьми ИКР: убедить Лису, что пение полезно, они останутся с Колобком друзьями, Лиса будет его ото всех защищать, а он ей будет каждый день песни петь. Воспитателям предлагается найти и сформулировать ИКР по одной из проблем.
- Метод фокальных объектов. При этом методе мы с детьми экспериментируем с тем, что получится, а затем совершенствуем объект, примеряем на него свойства другого объекта. Так, при исходном объекте «колыбель» и при «фокусе» «белка – пушистая, прыгающая», мы получали новый объект: пушистая колыбель – значит изнутри оббита мехом, в ней

пуховая перина, прыгающая – потому что подвешена на пружинах. С помощью этого метода мы учим детей придумывать сравнения, загадки, метафоры. Используем его как индивидуально, в свободное время с подгруппой детей, так и как отдельный элемент на занятиях (все модели составления загадок и метафор). Предлагается применить данный метод на конкретном объекте, обсудить результат. При сочинении сказок или историй применяем

- «Типовые приемы фантазирования». Сначала анализируем сказки, где они используются («Репка», «Дюймовочка», «По Щучьему велению», «Сказка о потерянном времени», «Путаница» и другие), затем придумываем ситуации на основе этих приемов: например – в детском саду время ушло на 10 лет вперед. Вечером родители пришли за детьми. Что они увидели, почувствовали, спросили? Как дети пойдут домой? Куда придут завтра? – в садик нельзя, а в школу можно? А на работу? Так хорошо это или плохо? Игра «Хорошо – плохо» - очень распространенный прием. Стараемся использовать его практически ежедневно.

- Метода нахождения и разрешения противоречий и сходства. Это непосредственно изобретательские задачи, которые делятся на линейные, прогностические и собственно изобретательские. Самая распространенная игра для решения задач с недостатком данных – игра «Да-нет-ка». Чтобы решать такие задачи, необходимо научить детей выбирать из всей известной информации ту, которая нужна для решения, т.е. научить детей сужать поле поиска решения. Игры «Да – нет» условно делят на объектные (поиск заданного объекта в линейном, плоскостном или объемном пространстве) и ситуационные (сюжетные). Воспитателям предлагается решить одну из задач «Да – нет». Примером линейной игры является игра «Волшебные поясок», с помощью которой мы не только учим детей задавать вопросы, рассуждать, но и отрабатываем употребление понятий «между, после, перед, слева – справа» и других. Поиски объекта в плоскостных играх помогают нам учить детей оперировать понятиями «верхний левый угол, нижний правый, над, под, центр, справа от...» и т.д. В работе используем картины с пейзажами, иллюстрации к сказкам и рассказам, учебные картины. Дети хорошо справляются с такими играми, затем используем и объемные игры – поиск объекта в пространстве. Воспитателям предлагается алгоритм сужения поля поиска для детей при отгадывании объекта по набору разнообразных признаков. Он помогает детям быстрее усвоить принципы формулировки вопросов. Ситуационные задачи – игры – это ситуации, для понимания которых не хватает информации. Задачи прогностического характера помогают сформировать у детей полноценное системное мышление, обучить умению на основании представлений об объекте и его истории определить линию его развития (делать прогнозы). Решать прогностические задачи помогает «Волшебный экран» (системный оператор).

- Метод маленьких человечков. Этот метод позволяет моделировать и анализировать природу вещества или явления. Используем этот метод, чтобы научить детей анализировать агрегатное состояние вещества и помочь им понять причины такого состояния.

- Метод «синектики» предлагает поставить себя на место кого (чего) – либо. В детском саду этот метод работает как метод эмпатии, подразумевающим представление детьми себя каким – то конкретным предметом или явлением и передачу чувств, переживаний, настроения этого образа. Детям предлагаются такие ситуации: что думают воробьи, когда они нашли зерно или крошки? Когда за ними охотится кошка? Когда на улице сильный мороз? Что думает звездочка, когда увидит, что ночью где – то не спит ребенок? Почему он не спит? Как его успокоить? и т.д.

Прием «Наоборот»- для проведения творческих игр со словами: «Скажи наоборот» - подбор антонимов, «Скажи по – другому» - подбор синонимов, «что еще значит это слово» - подбор омонимов (предлагается для дальнейшей работы картотека таких игр).

