



ПАЛИТРА ТВОРЧЕСТВА
СОСТАВЛЕНИЕ ЗАГАДОК ДЕТЬМИ
ПО ЗНАКОМЫМ ИМ ПРОИЗВЕДЕНИЯМ

Журавлева Надежда Михайловна, 2002
Преподаватель дошкольного блока
образовательного учреждения школы «Грант»
г.Тольятти Самарской области.
Сидорчук Татьяна Александровна,
sid@mail.uin.ru

Кандидат педагогических наук.
Научный руководитель НИЦ 242
г.Ульяновск

Хоменко Николай Николаевич,
jipro@gmail.com
Консультант по ОТСМ-ТРИЗ-технологиям анализа проблем.
Руководитель проекта «Джонатан Ливингстон»

В

основу нашей работы с дошкольниками положены технологии ОТСМ-ТРИЗ и РТВ-адаптированные к дошкольной аудитории. Предлагаемая методика проходила успешную апробацию в подготовительных группах школы «Грант» г.Тольятти с ноября 1997.

Наряду со специализированными занятиями велась работа по обучению некоторым способам обработки информации: систематизации и классификации объектов материального мира, фантастическое их преобразование и др.

• **Цель работы:**

- обучение детей кодированию содержания знакомых сказок;
- формирование умений задавать вопросы системного характера;
- развитие способности к анализу ситуации и их интерпретаций.

На фоне этого решались задачи расширения разговорной практики, снятия психологических «зажимов», стимулирования детской активности, создание творческой атмосферы в группе и другие.

Используемые в методике алгоритмы составления загадок дают

достаточно гарантированные результаты:

- дети задумываются над смыслом литературных произведений,
- описывают глубинные связи между объектами,
- кодируют основную идею произведения,
- производят анализ содержания.

Занятия по разгадыванию и составлению загадок вызывают устойчивый интерес к процессу осмысления литературного произведения как у детей так и у воспитателей.

Методика состоит из двух этапов, которые взаимосвязаны между собой:

1. Разгадывание детьми закодированного воспитателем текста. Основное педагогическое средство: игра «Да-Нет».

2. Собственное составление загадок по текстам сказок. Основное педагогическое средство: коллективная работа.

• **Ход работы по разгадыванию закодированных воспитателем текстов.**

• **Цель:**

- развитие способности по отдельным штрихам определять целое;
- формировать умение задавать вопросы, сужающие поле поиска.

• **Необходимые условия:**

- основные принципы игры «Да-Нет» должны быть знакомы детям.

• **Краткое описание игры «Да-Нет»:**

Предлагается детям разгадать некоторую тайну, загадку, найти объяснение загадочным событиям.

Для этого участники игры могут задавать ведущему вопросы на которые ответы могут быть:

- «Да»,
- «Нет»,
- «И Да, и Нет» (если дети вышли на противоречие),

— «Это не существенно» (для разгадывания текста заданный вопрос не важен),

— «Нет информации» (в случае, если в содержании сказки речь об этом не идет).

• **Роль ведущего.**

Ответы на вопросы — это чисто внешняя роль ведущего форма.

Роль ведущего по сути стимулировать детские способности:

- сужения поля поиска разгадки,
- составления вопросов обобщенного характера,
- системного анализа полученной информации,
- работы с противоречивой информацией,
- отрабатывать навыки коллективной работы по обсуждению сложных проблем.

• **Роль детей в обучающей игре.**

По форме: Ребята должны определить литературное произведение и объясняется смысл загадки.

По сути ребята должны от игры к игре шаг за шагом осваивать всю ту систему навыков, на развитие которых направлена роль ведущего по сути.

Система вопросов по сужению поля поиска при разгадывании загадки, созданной на основе известного детям литературного произведения:

1. Устанавливается уровень реальности ситуации.

2. Определяется жанр произведения.

3. Выясняются неизвестные признаки каждого из объектов.

4. Устанавливается время происхождения.

5. Уточняются уровни связей между объектами.

6. Определяется место происхождения.



При этом детям позволяется задавать вопросы в произвольном порядке. Главное, чтобы они носили не перечисляющий характер.

Сам процесс игры и есть обучение умению задавать вопросы,

сужающие поле поиска. А уже в процессе размышления над такими вопросами и формируются все перечисленные выше навыки, на развитие которых направлена по сути роль ведущего.

• **Пример:**

Воспитателем объявляется «таинственный» текст: «Она ничего не делала, поэтому осталась одна».

Вопросы от детей, на которые педагог ответил «Да»:

Это из мира литературы.

Стихотворение.

Она — это женщина, которая ничего не делала дома.

От нее ушла посуда в лес.

Ответ детей: «Федорино горе».

• **Ход работы по составлению детьми «таинственных» текстов (загадок).**

• **Цель:**

• развивать способность кодировать основные идеи сказки.

• **Необходимое условие:**

• коллективный способ работы, организованный после того, как дети отгадали литературную загадку.

• **Описание работы:**

1. Детям предлагается самим составить другой вариант этой же загадки, но с изменением действия. Например: «Она ленилась, поэтому осталась одна.»

2. Составление вариантов при условии сменяемости мест героев в коде. Например: «Они убежали от лентяйки». Здесь на первое место в тексте загадки выходят уже другие герои.

3. Введение дополнительных объектов, отсутствовавших в первом варианте загадки. Например: «Они ползали по ним, из-за этого кое-кто сбежал» (имеются введу тараканы и пауки, которые ползали по посуде и из-за этого она сбежала).

4. Смена места нахождения объектов: «Она жила плохо в одном месте, из-за этого ей пришлось бегать в разные места».

5. Смена признаков объектов во времени: «Они сначала были до-

машними, а потом бездомными» или «Сначала не хотели домой, а потом почему-то вернулись».

Усложнением является индивидуализация процесса составления нового варианта загадки.

В процессе прохождения объявленных этапов, детьми усваивается базовая модель составления кода текста литературного произведения: **ОБЪЕКТ, ДЕЙСТВИЕ ОБЪЕКТА, ПОСЛЕДСТВИЯ ДЕЙСТВИЙ ОБЪЕКТА** (с ним самим или др. объектом)

Порой возникают варианты:

А) Вместо **ДЕЙСТВИЯ** дети включают краткое описание **ХАРАКТЕРА** героя.

Например:

1. «Она была очень нежная и избалованная из-за этого плохо спала» («Принцесса на горошине»).

2. «Некто стал очень гордым из-за этого пострадали кто-то» («Черная курица»).

Б) Ребята производят увеличение количества героев.

• **Пример:**

«Некто что-то принес в дом и это всех расстроило» («Курочка Ряба»).

Нами замечено, что и для педагогов и для детей составление загадок не менее интересно, чем их разгадывание. В этом состоит еще одна сторона процесса формирования навыков необходимых для работы с трудными творческими задачами. Процесс формирования таких навыков должен содержать как процесс решения задач, так и обратный ему процесс — процесс синтеза учебных задач. Это два взаимосвязанных, взаимодополняющих процесса. Нельзя отдавать предпочтение только одному из них.

Оба эти процесса творческие, по сути. Ни в первом, ни во втором случае, заранее неизвестно каким путем пойдет работа и каков будет результат.

Если в процессе составления новой загадки результатом является новая загадка, то в процессе разгадывания загадки результатом является сам процесс разгадывания загадки, то какими путями дети выходят на решение, какие практические навыки у них формируются, какие приемы работы с проблемой они осваивают на инструментальном уровне.

Надо отметить что и в процессе синтеза загадки новая загадка для игры в «Да-Нет» — это внешний результат. Более глубинный результат и у процесса синтеза и у процесса решения задачи один и тот же — развитие навыков необходимых для творческой работы.

• Новизна работы.

В отличие от других методик, использующих игру «Да-Нет», предлагаемая здесь методика несет еще одну дополнительную функцию. Формирование у детей навыков анализа идей литературных произведений.

Это с точки зрения общего развития ребенка.

Но с точки зрения развития навыков сильного мышления данная методика имеет еще одно положительное преимущество: она более целенаправленно развивает навыки перехода от описаний конкретных ситуаций к их абстрактному описанию. И наоборот: переход от абстрактного описания к его наполнению конкретными деталями. Без таких навыков становится невозможной работа с аналогиями. Что в свою очередь, играет перво-

степенную роль в анализе и решении сложных проблем.

Приложение

Загадки для игры «Да-Нет», составленные детьми шести лет школы «Грант» г.Тольятти

1. Она очень хотела получить подарок, из-за этого кто-то пострадал. (*«Аленький цветочек»*)

2. Кто-то заговорил с не знакомым, из-за этого пострадал родственник. (*«Красная шапочка»*)

3. Они не выполнили поручения и случилась беда. (*«Волк и семеро козлят»*)

4. Он хотел увидеть свет, а увидел тьму. (*«Колобок»*)

5. Некто хотел есть и упал во что-то большое (*«Три поросенка»*)

6. Она вошла в чужую квартиру и что-то испортила (*«Три медведя»*)

7. Кое-кто попался в ловушку, из-за этого нашел себе принца сердца. (*«Муха-Цокотуха»*)

8. Ленивый один раз не поленился и получил чудо. (*«По-щучьему велению»*)

9. Она не выполнила просьбу родителей и ей пришлось есть то, что она не любит. (*«Гуси-лебеди»*)

10. Некто был жадный и злой и чуда ее не изменили. (*«Сказка о рыбаке и рыбке»*)

11. Она была очень доверчивой и жизнь для нее остановилась. (*«Сказка о мертвой царевне»*)

12. Он был жадным. Из-за этого пострадала часть его тела. (*«Сказка о попе и его работнике Балде»*)

13. Кто-то быстро рос и смог освободиться от тесноты и темноты. (*«Сказка о царе Салтане»*)