

Игра «Перечислить возможные причины» (5—7 лет).

Цель: развивать способность при решении задачи или осмыслении какого-либо явления искать все возможные причины, чтобы можно было проработать самые различные версии и только после этого принять решение.

Игровое задание: педагог описывает какую-либо ситуацию, например: «Вернувшись с прогулки, вы обнаружили, что дверь вашей квартиры распахнута настежь...». Дети должны быстро назвать как можно больше возможных причин этого факта, возможных его объяснений, чтобы решить, что им следует предпринять (начиная от самых банальных — «забыл закрыть дверь» и, заканчивая нетривиальными — «марсиане прилетели») [4].

Игра «Исключение лишнего слова» (5—7 лет).

Цель: развивать способность устанавливать неожиданные связи между явлениями, переходить от одних связей к другим, удерживать в «поле мышления» сразу несколько предметов и сравнивать их между собой. Формировать установку на то, что возможны разные способы объединения и расчленения предметов.

Игровое задание: берутся три слова (например, собака, помидор, солнце). Надо оставить два слова, обозначающие предметы, в чем-то сходные между собой, и исключить третье, лишнее слово, называющее предмет, не обладающий общими для первых двух предметов признаками.

Задача педагога — стимулировать детей к поиску как можно большего числа вариантов исключения лишнего слова, начиная от лежащих на поверхности решений (исключить слово «собака», так как и помидор, и солнце круглые) и заканчивая самыми неожиданными.

Заключение. Использование методов и приёмов ТРИЗ в педагогическом процессе способствовало повышению уровня интеллектуально-творческого развития дошкольников, развитию речевых способностей. Дети стали более активно проявлять интерес к объектам окружающего мира, приобрели способность к переносу знаний и умений в новую ситуацию, научились видеть неизвестное в известном, стали логически и творчески мыслить, а главное — стремиться фантазировать, изобретать, рассуждать.

Технология ТРИЗ позволяет снять психологические барьеры, убрать боязнь перед новым, неизвестным, сформировать восприятие жизненных и учебных проблем не как непреодолимых препятствий, а как очередных задач, которые следует решить [5].

Таким образом, ТРИЗ помогает формировать у детей творческое мышление, способствует воспитанию творческой личности, подготовленной к стабильному решению нестандартных задач в различных областях действительности [6].

Список цитируемых источников

1. Креативный мир [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.trizland.ru/>. — Дата доступа: 06.01.2019.
2. Сидорчук, А. Т. К вопросу об использовании элементов теории решения изобретательских задач с детьми дошкольного возраста / Т. А. Сидорчук. — Ульяновск : [б. и.], 1991. — 55 с.
3. Мурашкова, И. Н. Игры для занятий ТРИЗ с детьми младшего возраста / И. Н. Мурашкова. — Гомель, 1997.
4. Сидорчук, Т. А. Методы развития воображения дошкольников / Т. А. Сидорчук, И. Я. Гуткович. — Ульяновск : [б. и.], 1996. — 44 с.
5. Корзун, А. В. Весёлая дидактика: элементы ТРИЗ и РТВ в работе с дошкольниками / А. В. Корзун. — Минск : [б. и.], 2000.
6. Сидорчук, Т. А. Технология обучения дошкольников умению решать творческие задачи / Т. А. Сидорчук. — Ульяновск : [б. и.], 1996. — 152 с.

УДК 373.2

Е. В. Лемеш,

магистрант сетевой образовательной магистерской программы «Экспертиза качества дошкольного образования»,

Л. В. Финькевич,

кандидат психологических наук, доцент

Учреждение образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка», Минск

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ LEGO-ТЕХНОЛОГИЙ В РАЗВИТИИ ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

Введение. Развитие творческого мышления старших дошкольников в педагогической практике часто становится затруднительным вопросом, как для педагогов, так и для родителей. Это обуславливается тем, что в методической литературе преимущественно приводятся вопросы и задания, ориентирующие детей на осуществление репродуктивной и частично поисковой деятельности. Задания творческого характера встречаются редко. Так же и педагоги испытывают определенные трудности при организации познавательной работы дошкольников, направленной на развитие творческого мышления. В то же время

педагог, на наш взгляд, должен искать оригинальные, интересные, привлекательные для ребёнка и несложные в исполнительском контексте способы развития не только мышления, но и всей интеллектуально-познавательной сферы и личности ребёнка в целом. Трудно заинтересовать детей абстрактными понятиями и уж тем более невозможно заставить выучить материал, если он не имеет для них субъективно значимого смысла, не видится возможность его использования для достижения определённого результата. Важным показателем развития способностей ребёнка выступает усилие, которое он использует для выполнения задания, решения умственной или практической задачи. Основными личностными причинами, влияющими на поведение, действия ребёнка выступают мотивация и желание — направленность. В связи с этим для педагогов и родителей актуализируется вопрос поиска мотиваторов такой социально желательной активности, как умственной, так и социальной, даже и физической [1].

Основная часть. Педагогическая практика рассматривает эту проблему в контексте разработки оптимальных педагогических технологий, содержащих стройную систему разнообразных приёмов, методов, адекватных содержанию вносимого культурного знака и сообразных природе детского развития. При этом, педагог сам должен владеть и постоянно обучаться новым, современным технологиям, ведь наши дошкольники живут в современном мире компьютеров, интернета, электроники и автоматики. Они хотят видеть это и в образовательной деятельности, изучать, использовать, понимать. В информационную эпоху происходит смена и компонентов детской субкультуры, в том числе, как создаваемой самими детьми, так и создаваемой взрослыми. Одним из элементов игрового компонента детской субкультуры становятся сложные технические игрушки, наиболее популярной среди которых является конструктор LEGO. Это уникальный конструктор, из деталей которого можно построить, как обычный предмет, например, здание, так и модель способную к действию, например робота, запрограммированного на определённые движения, замеры, решение поставленных задач. Возможность самостоятельно спроектировать и «сотворить» свой собственный мир, однозначно влияет на развитие творческого мышления. Ребёнок старшего возраста в процессе создания постройки использует не только шаблонные и знакомые формы, а старается усовершенствовать и модернизировать свою работу. В данном случае мы связываем особенность развития творческого мышления, со специфическим явлением, упоминаемым в литературе как «ручная умелость» [2]. К «ручной умелости» можно отнести все виды ручного труда, умение шить, вязать, столярничать, работать на земле, работать с бумагой и различными художественными материалами. Видов и способов развития ручной умелости множество, одним из самых актуальных и легко усваиваемых детьми дошкольного возраста мы считаем занятия с использованием LEGO-технологии. LEGO-конструктор позволяет привлечь внимание ребёнка, актуальными формами, которые легко трансформируются по желанию и замыслу самого ребёнка, а также педагога, либо родителя, вариативностью систематизации по замыслу ребёнка, созданием ситуации успеха и возможностью увидеть конкретный результат своей деятельности [3, с. 24].

К 5—6 годам развивается наглядно-образное и модельно-образное мышление ребёнка. Дети начинают планировать свою предстоящую деятельность, обучаются совершать действия в уме. В качестве объектов манипулирования выступают уже не реальные предметы, а их образы-представления. В качестве цели, результата своей деятельности дети представляют наглядный зрительный образ предмета или явления.

В процессе формирования детского мышления, развития способности к творческому решению умственных и практических задач LEGO-конструктор, как нельзя более доступно может показать составляющие любого предмета и явления, позволяет экспериментировать — «творить» разнообразными способами и добиваться желаемого результата. При этом ребёнок нередко переживает чувство удивления (с которого начинается зарождаться интерес!) от собственного решения, испытывает чувство гордости за достижение, переживает успех.

С использованием LEGO-конструктора можно провести следующие игры: «Что снаружи, что внутри?». Ребёнку предлагается сконструировать любой предмет в соответствии с темой, например яблоко. Конструирование сопровождается вопросами педагога:

- Какого цвета яблоко?
- Какой формы?
- Из чего состоит яблоко? Что снаружи? (кожура).
- Что под кожурой? (мякоть).
- Что в середине яблока? (сердцевина, семечки).

Игра-моделирование «Приключение капельки». В данном упражнении LEGO-конструктор является функциональной моделью, с которой предлагается действовать ребёнку. Педагог обращается к знаниям дошкольников о воде, её происхождении, круговороте воды в природе. Каждый факт выкладывается на платформе как на наборном полотне и перед детьми появляется наглядная модель.

Очень важным для развития мышления являются задания на исследование образа-представления. К 5 годам дети обучаются расчленять представление на отдельные части, анализировать контуры предметов, сопоставлять похожие предметы между собой и находить сходство и различие. И вновь, обращаясь к образовательным возможностям LEGO, мы можем предложить детям выделять части от целостной постройки, либо образа, а также соотносить сконструированные предметы между собой.

Игра «Чего не хватает?». Предлагаем детям достроить отсутствующую часть и определить название и предназначение предмета.

Игра «Дорисуй/придумай узор». Детям предлагается рассмотреть выложенные из конструктора коврики и выложить недостающую часть узора, либо самостоятельно придумать узор.

Игра «Чудо-Юдо». Выделение отдельных компонентов образа позволяет ребёнку соединить детали разных образов, придумывая новые фантастические объекты или явления. Так, ребёнок может представить животное, соединяющее в себе части многих животных и поэтому обладающее такими качествами, которых нет ни у одного существующего животного в мире [3, с. 27].

Заключение. Хочется подчеркнуть безграничные возможности использования LEGO-конструктора в педагогической деятельности, обратить внимание на его исключительную способность быть актуальным, многофункциональным и мобильным. Средствами данного конструктора можно решить большинство педагогических задач, при условии соблюдения определенных технологических процессов. LEGO-технология характеризуется высокой речевой, социальной и деятельностной активностью. Ребёнок занимает исключительно активную позицию, включаясь в различные технологические этапы:

- постановка задачи / проблемной ситуации / выбор темы;
- использования конструирования как средства включения ребёнка в данную тему;
- возможность самостоятельного решения поставленной задачи путем действий, сопряженных с экспериментированием, опытом, сравнительным анализом;
- презентация/обобщение/выводы/высказывания о своей работе.

Список цитируемых источников

1. *Кряжева, Н. Л.* Развитие эмоционального мира детей / Н. Л. Кряжева. — М. : МПСИ, 2013. — 184 с.
2. *Цвынтарный, В. В.* Играем пальчиками и развиваем речь / В. В. Цвынтарный. — СПб. : Лань, 1996. — 158 с.
3. *Болба, Н. Г.* Развитие связной речи детей дошкольного возраста средствами LEGO-конструирования / Н. Г. Болба, Е. В. Лемеш, С. В. Сабурова. — Минск : Мин. обл. ин-т развития образования, 2017. — С. 24 — 27 с.

УДК 373.2

А. Я. Маршалак

Дзяржаўная ўстанова адукацыі «Санаторны яслі-сад № 9 г. Смаргоні», Смаргонь

НАВУЧАННЕ І ВЫХАВАННЕ ДЗЯЦЕЙ СТАРШАГА ДАШКОЛЬНАГА ЎЗРОСТУ СРОДКАМІ ТЭАТРАЛІЗАВАНАЙ ГУЛЬНІ

Уводзіны. Тэндэнцыя цяперашняга жыцця такая, што першаснай задачай у развіцці дашкольніка дарослыя вылучаюць назапашванне ведаў і ўменняў, неабходных яму для аптымальнай арыентацыі ў свеце камп'ютарызацыі і новых тэхналогій. Пра гэта сведчыць мноства гаджэтаў і прылад у руках дзіцяці. Невыпадкова даследчыкі гэтай праблемы (А. Ю. Коркіна, С. Л. Навасёлава і інш.) непакояцца аб фізічным і псіхічным здароўі тых дзяцей, якія аддаюць перавагу камп'ютарным гульням замест традыцыйных.

Менавіта таму, як адзначае Э. Г. Чурылава, сучасныя дзеці сталі радзей захапляцца і здзіўляцца, адчуваць і суперажываць, яны ўсё часцей праяўляюць абьякавасць і чэрствасць, яны не разважаюць адзін з адным, а іх інтарэсы абмежаваныя. Дзеці з цяжкасцю знаходзяць сабе прымяненне, не імкнуцца да пераадолення цяжкасцяў [1]. Найбольш кароткі шлях да паляпшэння сітуацыі — стварэнне спрыяльных умоў для натуральнай дзіцячай гульні, казкі, фантазіі, пазнання і творчасці. Мы прышлі да высновы, што знайсці выхад з негатыўнага ўплыву сучаснасці дапаможа тэатралізаваная гульня, якая з'яўляецца адным з любімых відаў творчай дзейнасці дзяцей, яна блізкая і зразумелая дашкольніку, паколькі ў яе аснове ляжыць натуральная гульня. Патрэба ў гульні ў дзяцей вялікая. Такім чынам, праз адчуванне станоўчых пачуццяў і эмоцый дзіцяці тэатралізаваная гульня максімальна ўздзейнічае на ўзбагачэнне яго ўнутранага свету, развівае, забяўляе і выходзіць (Л. В. Арцёмава, Т. Н. Даронава, Л. В. Куцакова, М. Д. Маханёва, С. І. Мерзлякова, Е. В. Мігунова, Л. А. Тарасова і інш.).

Мэтай нашага даследавання з'явілася тэарэтычнае абагульненне і метадалагічнае забеспячэнне працэсу навучання і выхавання сродкамі тэатралізаванай гульні. Задачы, якія мы вырашалі ў працэсе даследавання: прааналізаваць змест вучэбнай праграмы дашкольнай адукацыі для старшай групы ў вызначаным кірунку; раскрыць сістэму работы па пастаноўцы тэатралізаваных гульняў з дзецьмі старшага дашкольнага ўзросту.

Асноўная частка. Выбар дадзенага напрамку працы звязаны з некаторымі асаблівасцямі вучэбнай праграмы дашкольнай адукацыі: асобная галіна, якая вырашае задачы толькі па развіцці тэатралізаванай дзейнасці, тут не прадугледжана. Дадзеныя задачы ўключаны ў комплексы асобных адукацыйных абласцей.