

Методические разработки по развитию познавательных способностей детей

I

Изучая особенности смыслообразования, психолог В.К. Виллонас обнаружил, что личностные смыслы существуют в двух формах: эмоционально-непосредственной и вербализованной (словесной). Вербализованная форма - это осознание, обозначение того, что придаёт смысл ситуации; эмоционально-непосредственная - её эмоциональное проживание. Вербализованная форма осмысления практически недоступна детям дошкольного возраста. Единственно возможная форма, благодаря которой детям становится понятен смысл деятельности, в том числе и познавательной, эмоциональное проживание различных познавательных ситуаций - ситуаций решения познавательных задач. Необходимость положительного отношения ребёнка к познавательной задаче - условие развития его познавательных интересов. В связи с этим педагогу необходимо ставить перед собой цель, развивать познавательную мотивацию, познавательные интересы детей. Для этого педагог должен создать ситуацию, в которую включена познавательная задача, осмысленная ребёнком, создать условия для положительного эмоционального отношения к ней.

Очень важно, чтобы эмоциональное отношение было связано с познавательной задачей посредством воображаемой ситуации, возникающей в результате игрового или символического обозначения. Для этого целесообразно проводить познавательные игры-занятия с включением проблемных ситуаций, задач-загадок, какого-либо сказочного или познавательного материала, связанного одним сюжетом, куда вплетаются задания на развитие воображения, памяти, мышления. Например, изучая тему "Домашние и дикие животные" можно предложить детям ситуацию, что Незнайка запутался и никак не может различить их. Поэтому, предлагая задание на развитие памяти предложить отобрать схематичные изображения отличительных признаков и подложить их к соответствующему животному (дикому или домашнему). Далее предлагается задание на развитие воображения: представьте себя каким-нибудь диким (домашним) животным и теперь посмотрите вокруг: что вы можете увидеть? И, наконец, даётся задание на развитие мышления. Детям предлагается карточка с 5-6 окошечками, где располагаются схематично изображённые признаки диких животных, и здесь же среди них в каком-либо окошечке один кружок лишний, относящийся к домашнему животному. Детям необходимо закрыть лишний, ненужный признак.

В ситуации, требующей для своего решения применения новых способов, дети, испытывая неудовлетворённость из-за возникающих противоречий, направляют себя на поиск. Нахождение способа или ответа на вопрос приводят к положительной эмоции, которая может быть названа как познавательная и вести к возникновению познавательного интереса. Следовательно, познавательные игры-занятия направлены на развитие ребёнка, а не на сообщение ему суммы знаний, умений и навыков.

Познавательные игры-занятия могут проводиться как комплексные, которые включают в себя разные виды деятельности. Л.С. Выготский писал, что если школьник обучается по программе, предложенной ему взрослыми, то дошкольник принимает эту программу в той мере, в какой она становится его собственной. Как добиться того, чтобы ребёнок сделал нашу программу своей? Для этого есть один путь - использование тех видов деятельности, которые привлекают ребёнка, соответствуют его возрасту. Поэтому педагогу необходимо определить виды деятельности, в которых происходит формирование способностей к наглядному моделированию и развитие воображения. Такими видами деятельности будут являться: ознакомление детей с художественной литературой, ознакомление детей с природой, занятия по рисованию.

а) Восприятие детьми художественной литературы. Работу рекомендуется проводить в два этапа. На первом этапе целесообразно вводить наглядные модели только в процесс пересказывания детьми русских народных сказок. Цель на этом этапе работы - научить, с помощью заместителей, выделять самые главные события, последовательность изложения; научить детей абстрагироваться (на сколько это вообще возможно в данном возрасте) от мелких деталей и подробностей, помочь понять принципы замещения: заместители обладают теми же признаками и свойствами, что и реальные предметы.

Второй этап является уже творческим и направлен на обучение составлению историй, сказок, рассказов самими детьми, используя наглядные модели и схемы. Здесь правомерно включать в работу с детьми разные игры, упражнения, задания на развитие воображения, которые помогают детям стать свободнее, избегать готовых образцов, штампов, шаблонов, и подталкивают к поиску своих оригинальных собственных решений, к свободному высказыванию их и запечатлению.

Каждый этап имеет подробное описание. Работу по обучению предсказыванию русских народных сказок целесообразно начинать с трёх лет. Разыгрывать с заместителями можно такие сказки, как "Колобок", "Кот, Петух и Лиса", "Лиса и Рак", "Волк и козлята", "Заяц, Лиса и Петух", "Маша и Медведь", "Три медведя". Для выявления структуры сказки, формирования умения выделять наиболее существенные моменты, можно использовать разные наглядные модели.

Наиболее простой вид наглядных моделей - модель сериационного ряда. Она выглядит как постепенно увеличивающиеся полоски разной величины. Например, чтобы разыграть сказку "Репка" нужен жёлтый кружок (репка) и шесть полосок разной длины для персонажей. Вместе с детьми можно обсудить, кого из героев произведения должна замещать та или иная полоска. Затем, когда эту часть работы дети успешно осваивают, уместно предложить самим раскладывать заместители в нужном порядке.

Введение наглядной модели позволило детям понять логику сказки. Интересно, что если до проведения занятия Ася Ч. на вопрос: "Кого надо пригласить, если Жучка не сможет вытянуть репку?" ответила: "Медведя, он сильный", то после занятий по моделированию девочка ответила, что надо пригласить кошку, то есть ответ соответствует логике сказки.

Позже, после овладения детьми сериационным рядом, можно использовать двигательное моделирование. Для этого вида моделирования характерна следующая особенность: воспитатель рассказывает сказку, а дети выполняют все нужные действия (ушёл, пришёл и так далее). Предварительно к сказкам готовятся круги одинакового размера, но разных цветов, каждый из которых обозначает конкретный персонаж. Например, к сказке "Лиса, Заяц и Петух" нужны следующие круги: белый (заяц), оранжевый (лиса), серый (собака), коричневый (медведь), красный (петух).

В некоторых сказках целесообразно сочетать два вида моделирования: двигательный и сериационный ряд. В этом случае дети сначала вспоминают сказку и решают, какому медведю какой круг подходит. Затем воспитатель рассказывает сказку, а дети показывают на соответствующий круг и выполняют с ним простые действия.

При проведении таких занятий особенно важно, чтобы ребёнок понимал принцип замещения. Поэтому до начала занятия следует обсудить, какой круг и почему замещает какого-либо героя сказки. Ребёнок может использовать заместители на основе цвета, характерного для внешнего вида персонажа (например, круг красного цвета будет обозначать Красную Шапочку). Если брать за основу соотношение величин героев (например, в сказке "Теремок"), тогда заместителями будут полоски разной длины. Возможно также использование символики цвета, когда положительный герой обозначается светлыми тонами, а отрицательный - тёмными (например, Баба Яга или Злой Волк могут обозначаться чёрным кругом, а Добрый Молодец - белым).

Ребёнку нужно помочь не просто играть с предметами-заместителями, но чётко соблюдать последовательность действий сказки, что поможет ему анализировать основные события и связь между ними. Теперь ребёнок делает не то, что ему хочется в данный момент, а то, что нужно для решения задачи - показать основные действия и события сказки.

Например, сказка "Снегурushка и лиса". После прочтения слов о том, как Снегурushка отпрашивается у бабушки и дедушки в лес погулять, кто-то из детей выкладывает кружок, обозначающий Снегурushку возле бабушки и дедушки, воспитатель зарисовывает эту ситуацию на схеме. Затем последовательно зарисовываются следующие эпизоды. Каждая схема делается взрослым после того, как дети с помощью кружков изобразят соответствующую ситуацию. Потом детям предлагается по этим рисункам рассказать сказку. Если дети путают последовательность рисунков, то можно лишние прикрывать листом бумаги, оставляя открытым только тот рисунок, по которому они должны рассказывать в данный момент.

Данное задание не предусматривает дословный пересказ. Оно направлено на то, чтобы научить детей воспринимать и передавать общий смысл прочитанной сказки, выделять основные происходящие в ней события.

Постепенно дети учатся соотносить два вида действительности (изображаемая и изображающая, моделируемая и моделирующая), рассматривать и использовать одну из них как копию или заместитель другой. У детей появляется возможность придумывать собственные истории, рассказы, сказки, то есть в работу включается воображение. И эта работа предусматривается на втором этапе введения моделей и схем при ознакомлении с художественной литературой.

Чтобы дети почувствовали в себе и желание творить, поверили в свой успех, необходимо провести подготовительную работу, которая заключается в формировании у детей внутреннего комфорта, бесстрашия перед новым шагом, ощущения полноты жизни. Поэтому целесообразно

подобрать комплекс игр и упражнений "открытого типа", то есть имеющие не единственное верное решение, и одновременно развивающие наблюдательность. Например, игры "Хорошо - плохо", "Какой - какая", "На что похожи(а)", "Цепочка слов", "Что это может быть?" и другие. Эта работа может проводиться следующим образом. Для того чтобы активизировать внимание детей, заинтересовать их, можно ввести сказочный персонаж, от имени которого будут даваться задания. Например, это может быть сказочница или художник. Он (или она) сообщает, что принёс (принесла) волшебный кружок. Прикатится он только к тому, кто сам придумает, на что (на кого) этот кружок похож. В течение года целесообразно проводить целую серию подобных занятий с участием кружков самых разных цветов (синий, зелёный, белый, коричневый, чёрный), фигурки разных форм (треугольник, квадрат, круг, овал), палочки разной длины. И постепенно почти ко всем приходит свобода фантазии, ребята придумывают что-то своё, почти исчезают беспомощные повторы уже услышанных ответов.

Позже, когда достигаются такие результаты, можно усложнить задания. Например, после прочтения сказки "Смоляной бычок" предложить оранжевый кружок и попросить детей придумать, кто такой, похожий на этот кружок мог бы прийти к бычку и потом что-то принести Тане. Такое же задание целесообразно давать к сказке "Лисичка со скалочкой", "Колобок", "Теремок" и др.

Очень важно отметить, что ребята не просто придумывают, свободно фантазируют, а решают задачу с вполне определёнными условиями.

На этом этапе работы дети научились представлять предметы, отталкиваясь только от одного видимого признака. Теперь уже можно дать задание, представить, придумать некоторую целостную ситуацию, ввести её в несложный сюжет, включить её в свою выдумку, хотя и с опорой на наглядную реальность.

Детям предлагается от имени художника дорисовать картину. На листе бумаги схематично изображён человек. Детям предлагается придумывать про человека, а воспитатель должен зарисовывать всё, что дети предложат. Потом после окончания изобразительной части работы, целесообразно предложить задание: придумать про мальчика любую историю.

Позже можно давать задания: придумать домик и того, кто в нём живёт и рассказать, что с ним однажды случилось; а также про цветок и бабочку, поезд и котёнка, грузовую машину и др.

Теперь можно попробовать ещё усложнить задание. Надо уменьшить опору на реальность. Ведь ребёнку проще рассказать что-то, когда он видит перед собой детально нарисованные изображения, чем просто представлять себе что-нибудь. Но в то же время рано переводить детей к сочинениям только по собственным представлениям, надо сохранить направленный характер воображения, необходимость следовать определённой задаче. Целесообразно вновь вернуться к цветным кружкам. Но теперь они даются детям индивидуально и не по одному кружку, а для начала по два - три разных цвета. И уже недостаточно просто назвать, на кого или на что они могут быть похожи, а надо придумать, кто это такие и что с ними однажды случилось.

И, конечно, новое задание вызывает новые трудности. Одно дело, когда придумывали все вместе, когда перед глазами была довольно полная картина, и совсем другое, когда надо фантазировать, глядя на кружки. И уже не просто придумать, на что они могут быть похожи, но и составить историю.

Таким образом, дети учатся придумывать собственные истории и сказки, у многих отмечается оригинальность, развёрнутость сюжета, последовательность изложения. Собственные творения получают эмоционально окрашенными, дети избегают повторений, каждый старается сам.

б) Ознакомление детей с окружающим миром. Организуя работу по ознакомлению детей с объектами и явлениями органического и неорганического мира с помощью схематических изображений (схем, таблиц-опор, планов-схем) с целью обучения составлению описательных рассказов, загадок ставилась задача: помочь в усвоении и применении простейших форм символизации, условного обозначения объектов при выполнении заданий на составление описательных рассказов, загадок о том или ином объекте, явлении. Важно, чтобы дети могли подмечать и выделять их основные свойства, а также объяснять те или иные закономерности природы. В этом помогали схемы, символы, модели. Наглядное моделирование в данном случае является тем специфическим средством, которое, как следует из работ А.Л. Венгера, позволяет упорядочить разрозненные представления и впечатления, учит анализировать, выделять существенное, учит наблюдательности и любознательности.

Работу с использованием карт-схем и символов можно начинать с обучения составлению описательных рассказов об овощах, фруктах, одежде, посуде, временах года. На первых порах при составлении рассказов предлагается карточку с описываемым предметом передвигать от пункта к

пункту (окошки со схематическим изображением свойств и признаков, отличительных особенностей предмета). Это делается для облегчения выполнения задания, так как детям легче описывать предмет, когда он непосредственно видит нужный пункт карты-схемы рядом с описываемым предметом. Затем можно их отделить друг от друга: держать карточку с описываемым предметом в руке и рассказывать по порядку в соответствии с пунктами карты-схемы.

Так же для того, чтобы повысить интерес к изучаемым материалам, для усвоения принципов замещения и для развития воображения детям предлагалось задание придумать рассказ используя ленту-схему. На ленте-схеме, расположенной горизонтально или вертикально, изображаются по порядку символы, обозначающие:

Для составления рассказа о человеке:

1. Имя.
2. Во что одет.
3. Кто по профессии.
4. Чем любит заниматься в свободное время.
5. К кому в гости собирается.
6. Что подарит и как выглядит подарок.

Для составления рассказа о животных:

1. Кличка.
2. Внешний вид.
3. Поведение (повадки).
4. Что любит есть.
5. Как с ним можно играть.

Эти схемы можно использовать и для развития воображения. Но вместо рассказа о реальном человеке можно предложить составить рассказ о каком-нибудь сказочном герое (Иван-царевич, сестрица Алёнушка, Снегурочка), а в место животного предложить сказочный персонаж (Колобок, Мышка-норушка, Серый Волк).

Другим заданием, где используется символика в данном виде деятельности, является шифровка различных объектов (домашних и диких, хищных и травоядных животных; овощей и фруктов). Для выполнения задания с начала следует выделить признаки и свойства, которые будут зашифрованы и вместе с детьми придумать несложные символические обозначения.

Вниманию детей могут предлагаться несколько вариантов заданий. По ходу освоения темы можно варьировать материал, добавляя обозначения какого-либо признака.

I вариант.

Воспитатель предлагает кому-то из детей выбрать животного, которого нужно будет зашифровать. Ребёнок (или несколько детей по очереди) выбирает карточки-символы, отображающие отличительные признаки данного объекта (сезона). Затем выкладывает их перед остальными детьми, и они отгадывают объект (сезон).

II вариант.

Кому-то из детей предлагается выйти из класса или отвернуться, а остальные дети сообща выбирают объект (сезон), который хотят зашифровать и раскладывают карточки-символы с соответствующими ему признаками. Вернувшемуся ребёнку предлагается отгадать кто (что) зашифрован.

III вариант.

Воспитатель называет или показывает объект (сезон) и выкладывает карточки-символы с соответствующими признаками, но здесь специально допускает ошибку. Дети должны исправить её.

IV вариант.

Воспитатель называет признаки объекта (сезона), дети схематично зарисовывают их. Затем, глядя на свои рисунки, отгадывают зашифрованный объект (сезон).

Для уточнения, закрепления знаний о сезонных изменениях в природе, жизни животных и растений в разное время года большую помощь в работе оказывают упражнения типа:

"Когда это бывает" - детям показываются схематичные изображения изменений в природе в разное время года, дети называют сезон;

"Рассели жителей" - воспитатель сообщает, что художник нарисовал дома для каждого из сезонов, но никак не может расселить их обитателей (сезонные изменения в природе). Детям предлагается помочь ему.

Во время работы было замечено, что ни одного ребёнка не оставляет равнодушным хорошая загадка. На материале загадок можно решить множество проблем: от систематизации свойств предметов и явлений до построения моделей и развития ассоциативного мышления. В то же время, сочинение загадок - это творчество, доступное практически всем детям.

Для осуществления такого вида задания необходимо создать таблицу, которую правильной назвать опорой.

В первом столбце опорой будут слова (или символические изображения), которые заключают в себе смысл: "Какая?", а во втором - "Что такое же?". Например, предположим, решается составить загадку о моркови. Следует заполнить опору:

Какая?	Что такое же?
Длинная	Сосулька
Оранжевая	Апельсин
Хрустящая	Сухарь

Получилась загадка: Длинная - как сосулька,

Оранжевая - как апельсин,

Хрустящая - как сухарь.

Или, например, загадка о снеге. Можно применить опоры:

На что похоже?	Чем отличается?
На вату	Тает
На покрывало	Утюгом не погладишь
На сухарь	Нельзя есть

Получилась загадка: Как вата - но тает,

Как покрывало - но утюгом не погладишь,

Как сухарь - но есть нельзя.

Опоры можно давать устно, они хорошо запоминаются. К тому же очень часто можно заменять слова рисунками.

в) Занятия по рисованию. Организуя работу с детьми по развитию воображения и способности к наглядному моделированию в изобразительной деятельности, во-первых, обращалось внимание на обучение различной технике рисования (кляксография, рисование пальцами, оттиск со стекла, рисование губкой, рисование по мокрому, набрызг, набрызг с помощью трафаретов, отпечаток комка бумаги, отпечаток ладони, ступни с преобразованием отпечатков в рисунок и др.), применению каждого вида изображения отдельно и в комплексе различные их виды, и, во-вторых, предлагались задания, где детям надо было анализировать внешний вид объектов, выделить характерные признаки и затем использовать анализ схем с изображением характерного признака и на этой основе предлагалось самим создавать подробные, близкие с реальным изображениям образы.

Ещё одним видом работы было использование опорного материала (в качестве которого выступали как тела, слова, так и схематическое изображение геометрических фигур). Например, детям предлагалось нарисовать (слепить) то, что бывает круглой формы или детям вывешивались контуры фигур и предлагалось изобразить предметы, которые бывают такой же формы или "разгадать", кто "в них спрятан".

В этом случае, с одной стороны творческая активность детей направляется на формирование конечной цели, организацию и планирование замысла, а с другой стороны, получались интересные изображения, не похожие друг на друга, так как каждый из детей придумывал и решал рисунок самостоятельно и посвоему видел конечный результат.

Так же очень помогают в развитии воображения задания на создание новых образов: "Дорисуй всё, что захочется", "Оживи камешки", "Превращения", "Какая игрушка?", "Нарисуй такое животное, какого нет и не было на белом свете" и другие. Это, по сути, творческие задания, поэтому нецелесообразно давать оценки детям типа "верно - не верно". Практически любое решение, которое подчинено задаче, оказывается верным, более или менее удачным.

Стимулировать творческое воображение можно и с помощью такого упражнения. Например, детям даётся задание нарисовать дерево. После его выполнения предлагается придумать и нарисовать определённые фрукты (яблоки, груши, сливы и так далее); того, кто может сидеть на дереве (птица, бабочка, кошка, муравьи); того, кто поливает дерево (девочка, мальчик, мама, папа) и так далее. Объекты, которые предлагается нарисовать, можно обозначить схематично: если предлагается нарисовать фрукт - рисуется круг, если животное - фигура в виде восьмёрки, если человек - его схематичное изображение.

При рисовании сказочного домика дети могут сами придумать не только украшения для него, но и окружающую обстановку (что вокруг), и кто живёт в домике. Всякий раз дополненное детьми важно отмечать, подчёркивать разнообразие решений. Опыт показывает, что это стимулирует выдумку, фантазию детей.

Вышеназванные задания, упражнения, являются прекрасным приёмом на играх-занятиях, когда разные виды деятельности переплетаются между собой и когда поставлена задача развивать воображение и стимулировать способность к использованию схем, заместителей предметов. Такой подход к проведению занятий по изобразительной деятельности или части игр-занятий позволил избежать штампов и шаблонов при выполнении заданий и повысил творческую активность детей.

II

Практический материал по развитию творческого воображения и формированию способности к наглядному моделированию.

Примерное перспективное планирование по использованию наглядных моделей и схем при ознакомлении детей с объектами и явлениями органического и неорганического мира и составление описательных рассказов об объектах ближайшего окружения.

Месяц	1-3 неделя	2-4 неделя
Сентябрь	Дидактические игры и упражнения на закрепление признаков: "Логическая цепочка", "Исправь ошибку", "Вершки - корешки", "Чудесный мешочек", "Если знаешь - продолжай ...", "Разложи правильно"; придумывание вместе с детьми символов, которые обозначают разные признаки объектов и явлений природы (в ходе изучения нового материала в течение года придумываются символы, обозначающие признаки объектов и явлений по изучаемой теме).	
Октябрь	Составление рассказов об овощах, фруктах, используя схемы.	Составление рассказов об одежде, посуде, используя схемы.
Ноябрь	Шифровка диких животных I, II, III, VI варианты, используя символику.	
Декабрь	Шифровка домашних животных I, II, III, VI варианты, используя символику.	
Январь	Составление описательных рассказов о посуде, одежде, используя схемы.	Составление описательных рассказов об овощах, фруктах, используя схемы.
Февраль	Шифровка домашних животных I, II, III, VI варианты, используя символику.	Игра "Рассели жителей" (закрепление при знаках времён года).
Март	Составление загадок об овощах, используя таблички-опоры.	Составление загадок о фруктах, используя таблички-опоры.
Апрель	Составление загадок о явлениях неорганического мира, используя таблички-опоры.	Составление загадок о диких животных, используя таблички-опоры.
Май	Составление загадок о домашних животных, используя таблички - опоры.	Игра "Рассели жителей", "Прочитай шифровку".

Перспективное планирование с использованием наглядных моделей и схем и упражнений на развитие воображения при ознакомлении с художественной литературой.

Месяцы	I половина дня	II половина дня
Сентябрь	Игра "На что похоже" (кружки разных цветов). Подбор признаков к предмету, подбор предметов к признаку.	Сказки "Репка", "Теремок" - сериационный ряд.
Октябрь	Игра "На что похоже" (фигуры разной формы). Подбор признаков к предмету, подбор предметов к признаку.	Сказка "Лиса, заяц, петух" - сериационный ряд. Та же сказка - двигательное моделирование.
Ноябрь	Игра "Цепочка слов", игра "На что похоже" (фигуры разной формы и кружки разных цветов).	Сказка "Три медведя" Л.Н. Толстого - двигательное моделирование (по эпизодам).
Декабрь	Упражнение "Дорисуй картинку" (дорисовать к кружку, овалу и др. всё, что захочется, но чтобы получилась какая-нибудь картинка).	Упражнение "Расскажи сказку" (ребёнок называет определённый эпизод и предлагается его продолжить).
Январь	Игра "Говори наоборот" - выделение противоположностей.	Игра "Поможем художнику" - совместное дорисовывание деталей и придумывание историй: кто это и что с ним однажды случилось.

Февраль	Игра "Хорошо - плохо", "Кто без кого не может быть?" - понимание противоположностей.	Игра "Поможем художнику". Рисование домика - придумывание историй: кто в этом домике живёт и что с ними однажды случилось.
Март	Игра "Делаем зарядку", выполнение упражнений, используя схематическое изображение человека. Игра "Кто кем будет", развитие диалектического мышления.	Игра "Поможем художнику" (темы рисунков: "Мальчик и машина", "Девочка и цветок", "Котёнок и мышонок" и др.)
Апрель	Упражнение "Дорисуй картинку" (дорисовать к кружку, овалу и др. всё, что захочется, но чтобы получилась какая-нибудь картинка).	Упражнение на сочинение сказки по представлению (даются два, три кружка разных цветов).
Май	Игра "Цепочка слов"	Придумывание концовки сказки "А что было потом?".

Игры на развитие воображения.

Игра "Укрась слово".

Эта игра хорошо развивает образное мышление, воображение, ассоциативный процесс. Основной задачей игры является подбор к предлагаемому существительному как можно больше прилагательных. Группа детей делится на две команды. Каждой команде даётся существительное и ставится задача за определённое время набрать как можно больше прилагательных, которые подходят к этому существительному. Выигрывает та команда, которая набрала больше прилагательных.

НАПРИМЕР:	
существительное	прилагательные
платье	красивое, нарядное, лёгкое, тёплое, узорчатое, праздничное и т.д.
солнце	яркое, блестящее, лучистое, тёплое, доброе, горячее, ослепительное и т.д.

Игра "Выведение следствий".

Эта игра используется как в развитии воображения, так и словесно-логического мышления. Предлагается ряд вопросов, начинающихся со слов "Что произойдёт...". Задача ребёнка дать как можно более полные и оригинальные ответы на поставленные вопросы.

Список примерных вопросов:

- "Что произойдёт, если дождь будет лить, не переставая?"
- "Что произойдёт, если все животные начнут говорить человеческим голосом?"
- "Что произойдёт, если все горы вдруг превратятся в сахарные?"
- "Что произойдёт, если у тебя вырастут крылья?"
- "Что произойдёт, если солнце не зайдёт за горизонт?"
- "Что произойдёт, если оживут все сказочные герои?"
- "Что произойдёт, если смогут читать мысли друг друга?"

Игра "Рисунок в несколько рук".

Это групповая игра, тесно связывающая воображение и эмоции, и сама насыщена высоким эмоциональным потенциалом. Предлагается всем участникам вообразить про себя какой-либо образ. Затем на листе бумаги первый участник группы изображает отдельный элемент задуманного образа. Второй участник игры, отталкиваясь обязательно от имеющегося элемента, продолжает рисунок, используя работу предшественника для трансформации в свой замысел. Точно так же поступает третий и так далее. Конечный результат чаще всего представляет нечто абстрактное, поскольку ни одна из форм не завершена, но все плавно перетекают друг в друга. Но, как правило, конечный продукт мало интересует детей. Удовольствие доставляет борьба, возникающая при попытке завладеть чужими формами, навязать свои, а также неожиданности и открытия нового содержания и образа, возникающее на каждом этапе работы.

Игра "Волшебники".

Список использованной литературы. Используется для развития чувств на базе воображения. Вначале ребёнку предлагаются две совершенно одинаковые фигуры "волшебников". Его задача дорисовать эти фигуры, превратив одну в "доброго", а другую в "злого" волшебника. Для девочек можно заменить "волшебников" на "волшебниц".

Теперь вторая часть игры. Ребёнок должен сам нарисовать "доброе" и "злое" волшебников, а также придумать, что совершил плохого "злой" волшебник и как его победил "добрый". Если в игре участвовала группа детей, целесообразно сделать выставку рисунков и оценить, чей волшебник лучше.

Эмоции имеют очень яркую форму выражения через мимику и пантомимику. Когда у ребёнка работает воображение, то эмоциональное отношение к воображаемому образам также можно увидеть на его лице.

Игра "Танец".

Детям предлагается потанцевать. Причём каждый танцует "что хочет". Ребёнок должен выразить в танце какой-либо образ. Лучше, если образ он придумает сам, при затруднении можно помочь ему подсказкой.

Темы для подсказки: станцуй "бабочку", "зайчика", "кошку", "лошадку", "утюг", "конфету", "молоток" и так далее.

Когда ребёнок справился с первой частью задания, можно перейти к следующему этапу. Теперь в качестве предлагаемых тем для танца выступают чувства.

Темы для второй части задания: станцуй "радость", "страх", "горе", "веселье", "удивление", "каприз", "счастье", "жalousть".

Необходимо следить, чтобы дети именно танцевали, и изображали соответствующие чувства мимикой. Музыка можно использовать любую танцевальную, вальсовую, плясовую, джазовую. Важно, чтобы это не были песни со смысловым, понятным для детей текстом.

Игра "Цепочка слов".

Слово, случайно запавшее в голову (или намерено взятое), вызывает цепную реакцию, распространяя волны вглубь и ширь, извлекая при этом образы, ассоциации, воспоминания, представления и мечты.

Детям предлагается составить длинный поезд из слов, каждое слово - вагончик. Вагончики, как и слова, должны быть соединены между собой. Значит, каждое слово должно тянуть за собой следующее.

Например: зима (какая?) - холодная, снежная (что ещё бывает холодным?) - мороженное, лёд, снег, ветер (какой ветер?) - сильный, северный (что ещё может быть сильным?) и так далее. За

Заключение

Таким образом, в процессе игр-занятий при использовании заданий на развитие воображения и заданий с использованием схем, моделей происходит умственное развитие детей. В силу важности и значимости каждого из этих психических процессов необходимо помогать их развитию. Этому в значительной мере могут способствовать привнесённые в данную работу методы и приёмы. Они достаточно просты в исполнении и доступны широкому кругу педагогов. Предложенные задания и упражнения интересны детям и вызывают у них положительные эмоции; их можно многократно варьировать, изменять, модифицировать при изучении разных тем. Однако, необходимо заметить, что фантазия, как и любая другая форма психического отражения, должна иметь позитивное направление развития. Она должна способствовать лучшему познанию окружающего мира, самораскрытию и самосовершенствованию личности, а не перерастать в пассивную мечтательность. Для выполнения этой задачи необходимо помогать ребёнку использовать свои возможности воображения в направлении протренированного саморазвития.

В области развития мышления основным, как уже отмечалось, в дошкольном возрасте является овладение действиями наглядного моделирования. Любое моделирование начинается с простого замещения предметов, ведущего к использованию символов и знаков. Но понимание отдельных обозначений ещё недостаточно для решения задач. Любая задача требует анализа условий, выявления отношений между предметами. Эти отношения могут быть представлены в виде наглядных моделей. Поэтому предлагаемые задания можно использовать и для активизации познавательной деятельности дошкольников, в частности, образного мышления и, в целом, творчества.

Литература:

1. О. М. Дьяченко "Что на свете не бывает?", Москва, "Знание", 1994.
2. Л. А. Венгер, А. Л. Венгер, "Домашняя школа", Москва, "Знание", 1994.
3. Л. Ю. Сдобнина, "Развитие воображения у детей", Ярославль, "Академия развития", 1996.

4. О. М. Дьяченко, Н. Ф. Астаськова, А. И. Бульчева, "Дети, в школу собирайтесь", Москва, "Просвещение", "Учебная литература", 1996.
5. Программа "Развитие" под редакцией Л.А. Венгера.
6. В.А. Милашевич, В.И. Дубрович, "Воспитатель: в чём секрет успеха", Витебск, 1995.
7. Журнал "Дошкольное воспитание", 4-94.
8. Журнал "Дошкольное воспитание", 7-97.
9. Журнал "Дошкольное воспитание", 1 - 97.
10. Журнал "Дошкольное воспитание", 6-97.
11. Журнал "Дошкольное воспитание", 8 - 98.