



ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИВАЮЩЕГО ОБУЧЕНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В РАБОТЕ ПЕДАГОГА- ПСИХОЛОГА ДОО ДЛЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ (ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ)

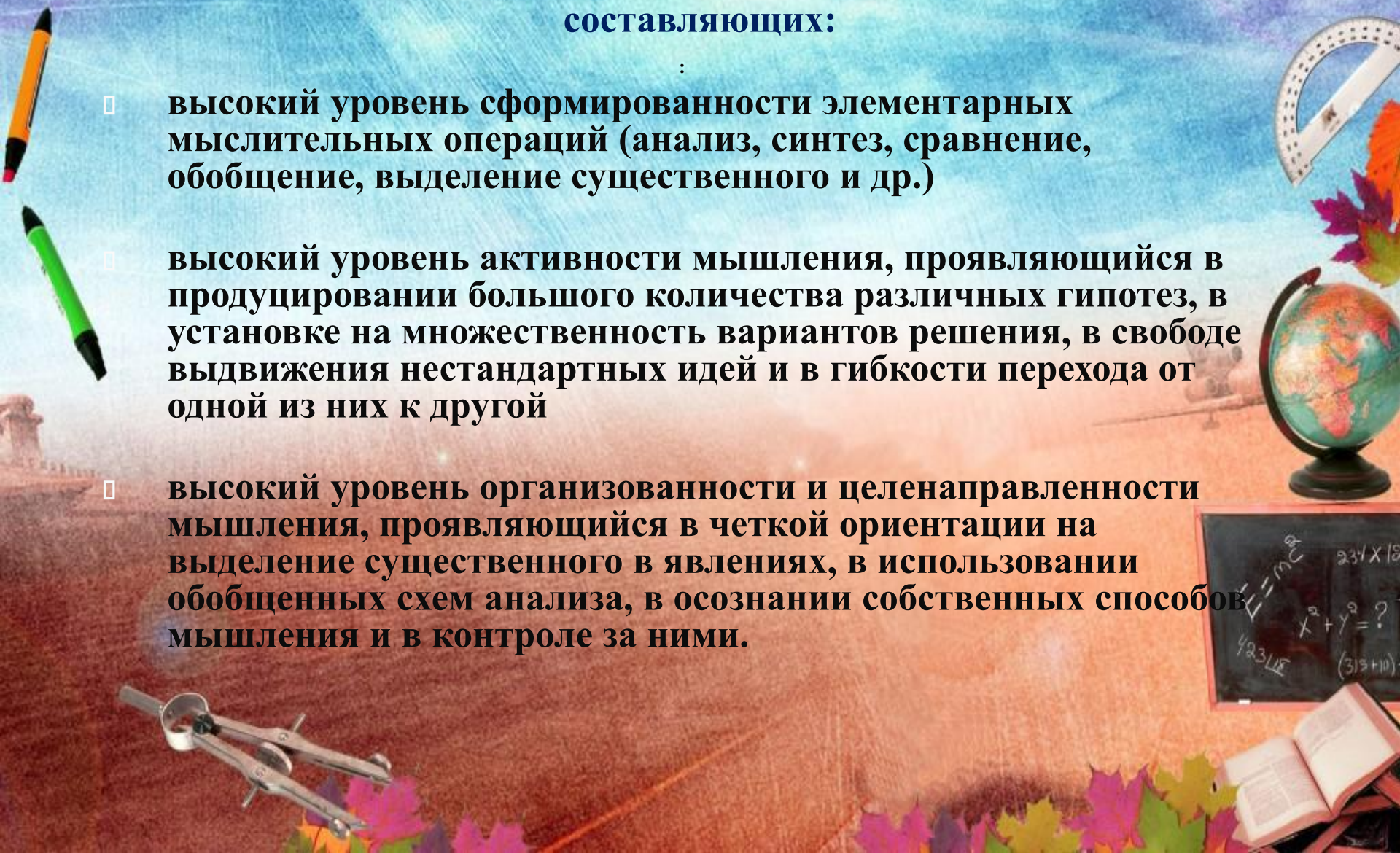


Автор: Е.Н. Кривошеева,
педагог-психолог
МБДОУ № 6 «Рябинка»

Основой любого полноценного мыслительного процесса, направленного на понимание усваиваемого материала и творческое его преобразование, является наличие трех универсальных составляющих:

:

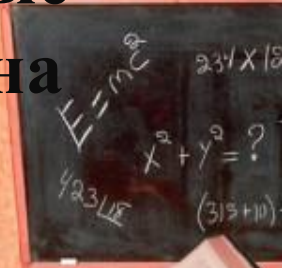
- **высокий уровень сформированности элементарных мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение, выделение существенного и др.)**
- **высокий уровень активности мышления, проявляющийся в продуцировании большого количества различных гипотез, в установке на множественность вариантов решения, в свободе выдвижения нестандартных идей и в гибкости перехода от одной из них к другой**
- **высокий уровень организованности и целенаправленности мышления, проявляющийся в четкой ориентации на выделение существенного в явлениях, в использовании обобщенных схем анализа, в осознании собственных способов мышления и в контроле за ними.**





Задача педагога - психолога

Стимулировать мыслительную активность детей, вовлекать в игру тех, кто предпочитает отмалчиваться, последовательно проводить мысль о том, что в предлагаемых заданиях не существует одного решения, что правильными могут оказаться разные решения, иногда совсем не похожие друг на друга

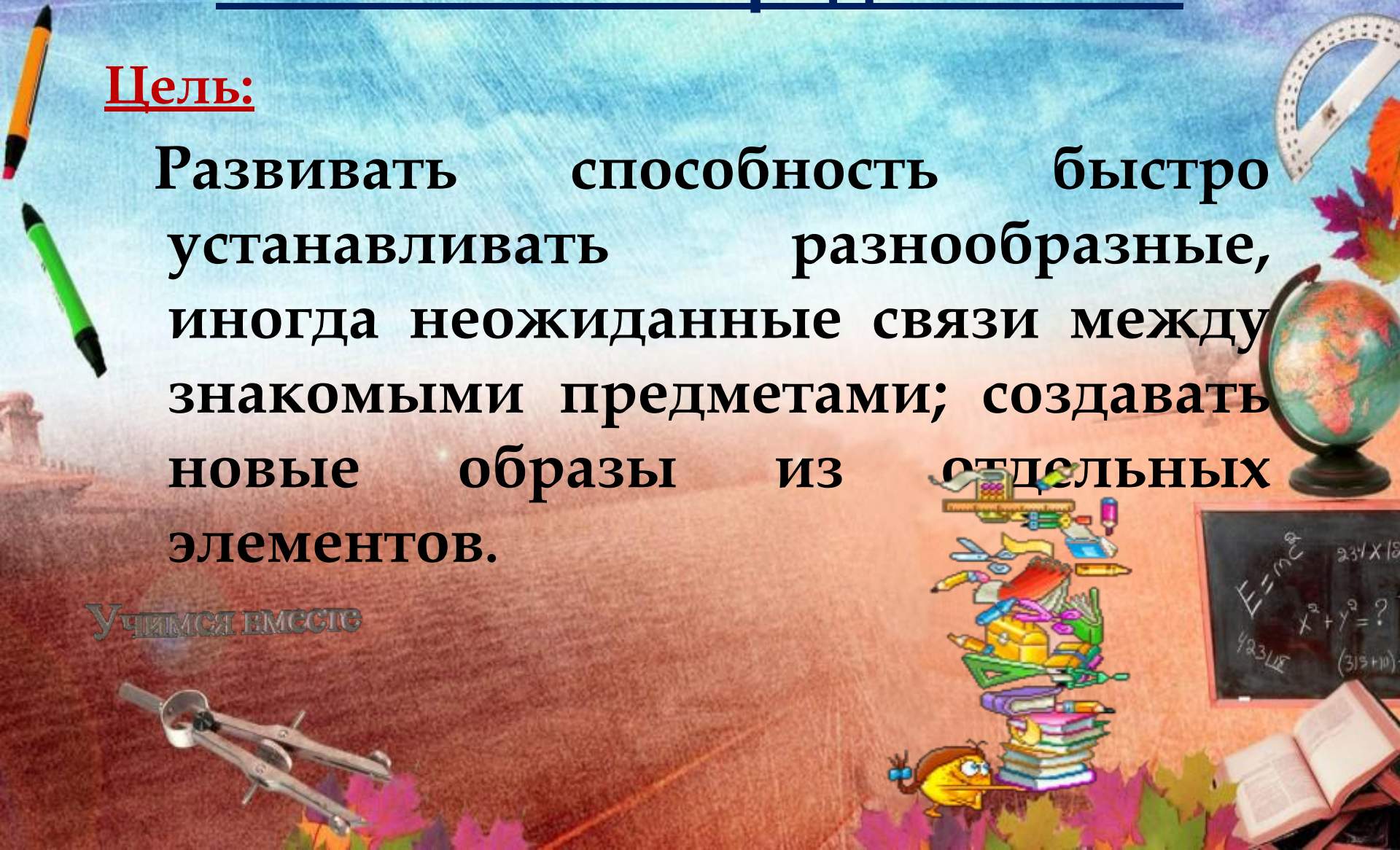


«Составление предложений»

Цель:

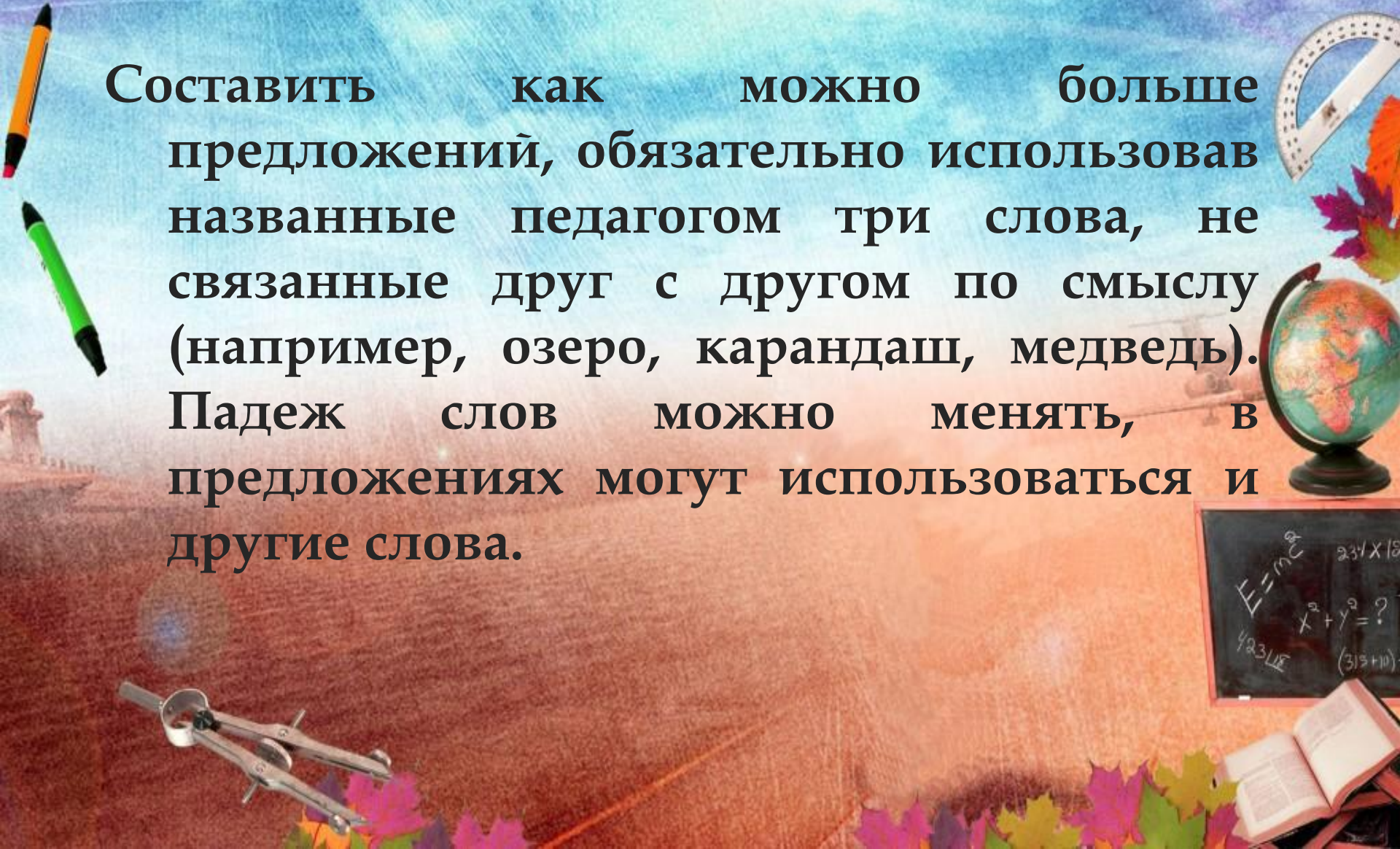
Развивать способность быстро устанавливать разнообразные, иногда неожиданные связи между знакомыми предметами; создавать новые образы из отдельных элементов.

Учимся вместе

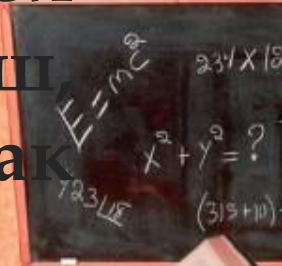


Игровое задание

Составить как можно больше предложений, обязательно использовав названные педагогом три слова, не связанные друг с другом по смыслу (например, озеро, карандаш, медведь). Падеж слов можно менять, в предложениях могут использоваться и другие слова.



- Ответы могут быть стандартными («Медведь утопил в озере карандаш»);
- Сложными, с выходом за пределы 1 ситуации, обозначенной тремя словами, и с введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»);
- Творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш стоял возле озера, которое ревело, как медведь»).





КОРОВА АЭРОДРОМ СОЛНЦЕ



Метод фокальных объектов

Цель:

- требуется совместить несовместимое; продуцирование большого количества различных гипотез;
- установка на множественность вариантов решения





Игровое задание

В столбце слева приводятся имена существительные, обозначающие предметы, а справа - прилагательные, обозначающие свойства

Автобус

Барабан

Бетон

Веревка

Газета

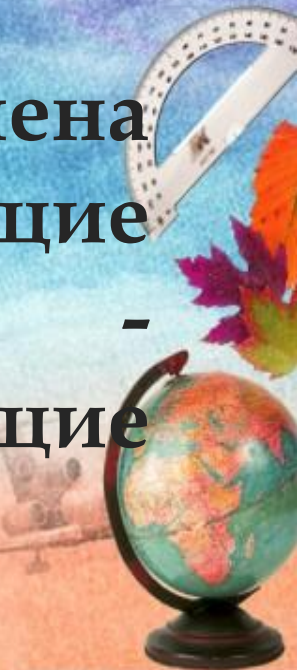
Ароматный

Беспрерывный

Воздушный

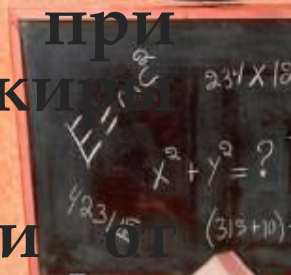
Жидкий

Изменчивый





- Возьмем первое слово "автобус" и будем соединять его с каждым словом второго столбца.
- Ароматный автобус - в его салоне запах ландыша, хвои.
- Бесперывный автобус - длинный - предлинный.
- Воздушный автобус - аэробус.
- Жидкий автобус - его салон с жидкостью, а в ней в специальной капсуле - люди, при лобовом столкновении машин пассажиров даже не ощутят удара.
- Изменчивый автобус - в зависимости от обстановки может менять свои размеры, цвет, мощность.





Барабан

Бетон

Веревка

Газета

Ароматный
Бесперывный

Воздушный

Жидкий

Изменчивый





«Поиск общего»

Цель:

формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков.





Игровое задание

Назвать как можно больше общих признаков двух предметов, указанных педагогом-психологом (например, тарелка и лодка).

- Ответы могут быть стандартными («Это вещи, сделанные человеком»; «Они имеют глубину»);
- необычными, позволяющими увидеть знакомые предметы в новом свете.





СТОЛ и ЗАБОР





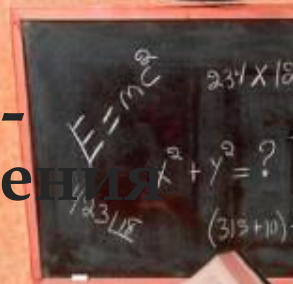
«Мозговой штурм»

Метод "мозгового штурма" еще называют "мозговой атакой", имея в виду атаку на задачи.

На первый взгляд, метод предельно прост, так как содержит всего четыре шага:

- 1. Постановку задачи.
- 2. Выдвижение идей.
- 3. Обсуждение идей.
- 4. Принятие решения.

Это коллективный метод решения задач, поэтому срабатывает системный эффект - увеличивается сила решений от объединения усилий многих людей (эффект "коллективного" ума) и возможности развивать идеи друг друга.





«Буриме»

Означает стихотворение, обычно, шуточного характера, на заранее заданные рифмы, которые нельзя ни переставлять, ни изменять и которые должны быть связаны осмысленным текстом.

Например: «тишина – весна»

«...Все умолкло. Тишина.

Где же ты, скажи, весна?»



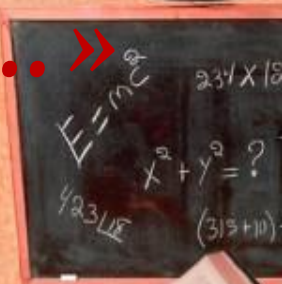


»



«... Нарисовали краски,
Детям прекрасные
сказки...»

«... Купила мама краски,
Ну, прямо, как из сказки...»





«Лимерик»

Это английский вариант организованной и узаконенной нелепицы.

Например:

- «... Жил да был старик болотный,
- Вздорный дед и тягомотный,
На колоде он сидел,
Лягушонку песни пел
Въедливый старик болотный... »





По данной схеме придумайте свои
лимерики:

- первая строчка - выбор героя,
- вторая - указание на его черту характера, проявившуюся в действии,
- третья и четвертая - само действие,
- пятая - выбор конечного эпитета, пародирующего содержание образа





*«... Жил на свете крокодил
Жадным был и очень злым
Он на дереве сидел
Мух и комаров всех съел
Потому что был один,
злой и вредный крокодил...»*

