

ББК 74.202.4

С92

С92 Сходінками творчості. Методика ТРВЗ в початковій школі /  
Автори-упорядники: О. В. Лесіна, В. П. Телячук. — Х.: Вид. група  
«Основа»: «Тріада+», 2007. — 112 с. — (Серія «Педагогічні інновації.  
Майстерня»)

ISBN 978-966-495-056-2.

Даний методичний посібник знайомить вчителів з ТРИЗ (ТРВЗ)-педагогікою як науковим і педагогічним спрямуванням, що сформувалося в кінці 80-х років ХХ ст. і в основу якого була покладена теорія розв'язування винахідницьких задач (ТРИЗ-технологія) Г. Альтшуллера; з цілями та принципами ТРИЗ-педагогіки; з типологією відкритих задач; з методами розвитку творчого мислення та розвитку творчої уяви (РТУ) у дітей молодшого шкільного віку; розкриває поняття психологічної інерції; вчить практично виконувати різноманітні творчі завдання.

Методичний посібник присвячений методам і прийомам формування мислення, уяви й мовлення дітей молодшого шкільного віку на основі загальної теорії сильного мислення (ОТСМ — ТРИЗ); знайомить з інноваційними підходами до організації навчально-виховного процесу в початковій школі.

Посібник адресований педагогам-практикам, батькам, студентам педагогічних коледжів, вузів, викладачам, методистам і всім, хто шукає себе у творчості.

ББК 74.202,4

*Навчальне видання*

Автори-упорядники:

**ЛЕСІНА Олена Володимирівна**  
**ТЕЛЯЧУК Валентина Петрівна**

## **СХОДИНКАМИ ТВОРЧОСТІ. МЕТОДИКА ТРВЗ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

*Навчально-методичний посібник*

Підписано до друку 18.09.2007. Формат 60×90<sup>1/16</sup>. Папір друкарський.  
Гарнітура Ньютон. Друк офсетний. Ум. друк. арк. 7,0.  
Зам. № 7—10/15—05.

Виробник: ПП «Тріада+»  
Свідоцтво ДК № 1870 від 16.07.2007 р.  
Харків, вул. Киргизька, 19. Тел.: (057) 757-98-16, 757-98-15

ТОВ «Видавнича група «Основа». Свідоцтво ДК № 1179 від 27.12.02 р.  
61000, м. Харків, вул. Плеханівська, 66  
Тел. (057) 731-96-31.  
e-mail: office@osnova.com.ua

ISBN 978-966-495-056-?

© О. В. Лесіна, В. П. Телячук, упорядкування, 2007  
© ТОВ «Видавнича група «Основа», 2007

## **ЗМІСТ**

<b>Передмова</b> .....	5
<b>Розділ 1. Що таке ТРИЗ (ТРВЗ)?</b> .....	11
I. Коротка історична довідка .....	11
II. Чого вчити? Основні функції та суперечності педагогіки .....	13
III. Цілі та задачі школи .....	15
IV. Принципи, які лежать в основі ТРИЗ (ТРВЗ) .....	17
V. Принципи педагогічної техніки .....	18
VI. Типи відкритих творчих задач .....	20
<b>Розділ 2. Методи розвитку творчого мислення та уяви (РТУ)</b> .....	31
I. Вступ .....	31
II. Поняття про психологічну інерцію .....	32
III. Правила оцінки рівня творчих робіт учнів .....	35
IV. Методи розвитку творчої уяви (РТУ) .....	36
V. Типові прийоми фантазування (ТПФ) .....	44
<b>Розділ 3. Прийоми фантазування Джанні Родарі</b> .....	54
<b>Розділ 4. Розвиток зв'язного мовлення молодших школярів. Складання творчих розповідей за картиною, серією малюнків</b> .....	58
Вступ .....	58
I. Методика складання розповіді за картиною .....	64

II. Методика складання казок морально-етичного характеру .....	84
III. Складання римованих текстів за мотивами змісту картини .....	85
IV. Ігри і творчі завдання для роботи з картиною .....	86
V. Методика навчання молодших школярів розповіді за серією картинок .....	89
<b>Розділ 5. Як навчити молодших школярів складати тексти казкового змісту .....</b>	<b>93</b>
I. Загальна характеристика текстів казкового типу .....	93
II. Підготовча робота до складання текстів казкового змісту .....	94
III. Складання казок за допомогою методу «Каталог» .....	97
IV. Складання казок динамічного типу.....	99
V. Складання казок описового типу.....	101
VI. Складання казок морально-етичного типу.....	102
VII. Складання казок конфліктного типу.....	104
<b>Післямова .....</b>	<b>108</b>
<b>Література .....</b>	<b>111</b>

*Щоб щось робити інакше, потрібно  
уміти й бачити інакше...*

Пол Еллер

Сучасний період розвитку суспільства, оновлення всіх сфер його соціального і духовного життя потребує якісно нового рівня освіти, який відповідав би міжнародним стандартам.

Розвиток науки і техніки сприяв появі нових форм навчальної комунікації, новітнім методам розв'язання освітніх завдань. Водночас відбувається еволюція змісту, форм і методів навчання, яка спонукає до розробок і впровадження новітніх освітніх технологій.

Одним із стратегічних завдань реформування освіти в Україні, згідно з державною національною програмою «Освіта», є формування освіченої, творчої особистості, становлення її фізичного і морального здоров'я. Розв'язання цього завдання передбачає психолого-педагогічне обґрунтування змісту і методів навчально-виховного процесу, спрямованого саме на розвиток особистості учнів. Однак цьому процесові поки що бракує цілеспрямованості та науково-методичного забезпечення. Тому процес «особистісної» перебудови навчально-виховного процесу відбувається спонтанно, повільно, неефективно. У зв'язку з цим педагоги і психологи усвідомлюють гостру потребу у створенні та реалізації особистісного підходу до учня як одного з принципів організації навчально-виховної роботи.

**Особистісно орієнтоване навчання** — це таке навчання, центром якого є особистість дитини, її самобутність, самоцінність: суб'єктивний досвід кожного спочатку розкривається, а потім узгоджується зі змістом освіти.

**Особистісно орієнтоване навчання** — це система спільної діяльності учнів і вчителя з планування, організації та коректування навчально-виховного процесу, де головною одиницею є діалогічна цілісність: особистість педагога — особистість учня.

*Роль вчителя в процесі особистісно орієнтованого навчання:*

1. Організатор навчання, який через зміст передає соціокультурні зразки пізнання.
2. Організатор учіння, тобто індивідуальної пізнавальної діяльності учня через колективні форми роботи.
3. Компетентний консультант і помічник, який володіє необхідними для цього знаннями та вміннями.
4. Посередник між дитиною, учнівським колективом в цілому та засобами інформації.

Дитина для педагога — початкова точка відліку в різних життєвих ситуаціях.

«Чи подумали ви про дітей?» — запитуємо ми батьків, що розлучаються.

«Чи подумали ви про дітей?» — запитуємо ми вчителів, що проводять «заходи» для власного самоствердження.

«Чи думаю я про дітей?» — запитання із запитань, яке повинно виникати у педагога, перш ніж він починає справу, якою б гарною і доброю вона не здавалася на перший погляд.

«Дитина — це хлопчик чи дівчинка у віці від немовляти до підлітка». Так тлумачиться це слово в енциклопедичному словнику. Досить короткий строк відвела природа для чудового, захоплюючого і найпам'ятнішого періоду в житті людини.

Радість — домінанта будь-якої справи. По-справжньому творчо працювати можна лише тоді, коли власне процес праці приносить радість. Спитайте в дошкільника: чи хоче він до школи? Кожен відповідь ствердно. Дитина розкаже, що в школі буде вчитись рахувати, читати, писати, а значить — працювати, іншими словами, дошкільнятко рветься до праці. Пізніше діти досить швидко починають розуміти, що дається легко, а що — ні. І ось одні учні намагаються досягнути успіхів в навчанні, активні та старанні. Інші — швидко втомлюються, втрачають інтерес, намагаються уникнути труднощів. Навчальна діяльність приносить в одному випадку радість, задоволення, а в другому — ні. Як зробити дитину, яка навчається у школі, щасливою?

Незважаючи на значне розмаїття нововведень в організації навчальної діяльності учнів, урок є і залишається основною організаційною формою навчально-виховної роботи в школі. Однак модернізаційні процеси, які відбуваються у всіх сферах освітньої галузі, у тому числі й у найважливішій її ланці — шкільному педагогічному процесі, — вимагають від учителя суттєвих змін у визначенні мети уроку, організації пізнавальної діяльності учнів, системі інформаційних, дидактичних засобів навчання.

Зважаючи на Національну доктрину розвитку освіти, передові педагогічні теорії, до сучасного уроку висуваються такі найважливіші вимоги:

- гуманістична спрямованість;
- особистісно орієнтований підхід до організації навчально-виховного процесу;
- орієнтація на розвиток пізнавальних та творчих здібностей учнів;
- розвиток позитивної мотивації до процесу навчальної діяльності як основи виховання активної життєвої позиції;
- виховання здатності до навчання упродовж життя;
- технологічність;
- інноваційний характер змісту діяльності.

Сучасний урок відрізняється від традиційного не тільки технологізацією навчального процесу, а й умінням прогнозувати результативність діяльності кожного учня.

Учитель творить педагогічний процес. І дуже важливо, щоб у цей час дитина могла проявити свою активність та творчість достатньою мірою. Гуманна педагогіка йде шляхом творчості й інновацій і тому є далекою від консерватизму.

Нові технології навчання викликають особливий інтерес у педагогів. Саме застосування інновацій передбачає докорінні зміни існуючих стереотипів організації навчального процесу, його змісту. Виникає потреба у розвитку творчої ініціативи учителів, у пошуках нових форм і методів роботи.

Сьогодні, в умовах науково-технічного прогресу, класно-урочна система перестала задовольняти потреби суспільства в освіті й потребує вдосконалення. Причиною цього стало як закономірне і неминуче зростання обсягу загальноосвітніх знань, що підлягають обов'язковому засвоєнню, так і зміна вимог суспільства до освіти.

Критика класно-урочної системи найчастіше пов'язана з:

- пасивністю учнів на уроках;
- відсутністю інтересу до навчання;
- зі зниженням якості знань;
- перевантаженням дітей домашніми завданнями й уроками;
- шкідливим впливом навчальних занять на здоров'я школярів тощо.

Процес реформування освіти в Україні, який мав би усунути вади шкільної практики, насправді часто зводиться до *спроб введення нового змісту в рамки старої системи*. Адже проблеми радянської системи освіти, що була орієнтована значною мірою на інформативні цілі, автоматично переносяться на сучасний розвиток школи. Вносяться зміни в навчальні плани та програми, збільшується число років навчання в початкових та старших класах, проте ці заходи істотно не впливають на якість навчання. Як і раніше, в центрі цих перетворень залишається питання: «Що вивчати?»

Такий підхід уже вичерпаний самою практикою розвитку освіти. Адже обсяг знань не може зростати до безкінечності. Все гострішою стає проблема вдосконалення форм організації процесу навчання, знаходження відповіді на запитання: «Як навчати, як створити умови для розвитку та самореалізації особистості в процесі навчання». Як, залишаючись у рамках класно-урочної системи, підвищити ефективність навчального процесу, досягти високого інтелектуального розвитку учнів, забезпечити оволодіння ними навичками саморозвитку особистості? Значною мірою цього можна досягти, використовуючи сучасні інноваційні педагогічні технології та технології навчання.

Досвід сьогодення доводить, що педагогічні інновації — це результат творчого пошуку оригінальних, нестандартних рішень різноманітних пе-

дагогічних проблем. Педагогічним продуктом інновацій як процесу творчої діяльності є зростання педагогічної майстерності вчителя і керівника, рівня його культури, мислення, світогляду.

Ядром, смисловим центром інновацій є нова ідея, її джерелом може бути дослідницька діяльність ученого-педагога або пошукова практика вчителя, керівника, колективу закладу.

**Педагогічна інновація** — процес створення, поширення й використання нових засобів (нововведень) для розв'язання тих педагогічних проблем, які досі розв'язувалися по-іншому.

У 1979 р. Асоціація з педагогічних комунікацій і технологій США опублікувала «офіційне» визначення педагогічної технології: «Педагогічна технологія є комплексний, інтегративний процес, що охоплює людей, ідеї, засоби і способи організації діяльності для аналізу проблем і планування, забезпечення, оцінювання й керування вирішенням проблем, що стосуються всіх аспектів засвоєння знань».

**Педагогічна технологія** — науково обгрунтована педагогічна (дидактична) система, яка гарантує досягнення певної навчальної мети через чітко визначену послідовність дій, спроектованих на розв'язання проміжних цілей і наперед визначений кінцевий результат.

Педагогічні технології відображають прийняту в різних країнах систему освіти, її загальну цільову і змістовну спрямованість, організаційні структури і форму, відображені в державних нормативних документах, зокрема — в освітніх стандартах.

Як вже взагалі ставиться вчительство школи до інновацій? Зараз значна кількість навчальних закладів охоплена пошуком нових підходів, засобів і форм освітньої діяльності.

Разом із тим масовий характер ініціатив «знизу» породив стихійність, випадковість та безсистемність новацій, їхню недостатню соціальну й наукову обгрунтованість. І до цієї справи необхідно підходити, чітко усвідомлюючи те, якими будуть майбутні випускники шкіл, яку користь вони принесуть Україні. Намагання змінити кожну конкретну методику без критичного аналізу всіх сторін і аспектів діяльності, а також прогнозу можливих наслідків нововведень призводять до захоплення новими формами без принципових змін суті, змісту, зростання обсягу навчальної інформації без змін технології навчання.

**Технологія навчання** відображає шлях освоєння конкретного навчального матеріалу в межах визначеного предмета, теми, питання й у межах цієї технології. Вона є близькою до окремої методики. Її ще можна було б назвати *дидактичною технологією*. Більшість учителів і науковців у цілому світі сьогодні погоджуються з тим, що треба переходити від «передачі знань» до «навчання життя». Але треба враховувати, що ми прагнемо навчити дітей життя за умов демократичного суспільства. Як писав один із відомих французьких

педагогів Селестен Френе: «Лише за допомогою свободи можна підготувати до свободи, лише за допомогою співробітництва можна підготувати до соціальної гармонії та співробітництва, лише за допомогою демократії можна підготувати до демократії».

Школа повинна бути першою моделлю демократичного суспільства, демократичних відносин.

Розв'язання цього завдання пов'язане з основним змістом і наповненням шкільного життя — навчально-виховним процесом. Навчати демократії не можна окремо, але тільки за умови, що таке навчання здійснює кожен учитель на кожному уроці шляхом застосування відповідних підходів до навчання. Один із таких підходів — апробований, цікавий, творчий — ми й пропонуємо вашій увазі. Це — ТРИЗ-педагогіка.

**Мета ТРИЗ-педагогіки** — формування сильного мислення і виховання творчої особистості, підготовленої до розв'язування складних проблем в різних сферах діяльності. Під методами розв'язування винахідницьких задач розуміють прийоми й алгоритми, які розроблені в рамках ТРИЗ, а також зарубіжні методи — такі, як «мозковий штурм», синектика, морфологічний аналіз, метод фокальних об'єктів, емпатія та ін.

ТРИЗ докорінно змінює стиль роботи з дітьми, робить їх вільними, вчить думати, шукати, розв'язувати свої проблеми самостійно, а головне, — допомагає дорослим життєрадісно та винахідливо збуджувати інтерес дітей до творчості, виховує душу, здатну робити добрі і прекрасні вчинки.

### Як читати методичний посібник?

Можна загалом. А можна і по розділах, як довідник. Але найкраще — спочатку все одразу, а потім вже по розділах. Тобто, як буде зручніше учителю — нашому головному читачеві.

Цей посібник — збірник педагогічних методів, прийомів ТРИЗ-педагогіки. До нього ввійшли лише такі, які мають свою технологію і можуть застосовуватися в умовах звичайної сучасної школи.

Чи має посібник недоліки? Певно, про це має судити читач. Кожний вчитель буде прокладати в матеріалі персональні траєкторії, вибирати низки прийомів, певні методи, які підходять особисто для нього. В той же час матеріал не розрахований на всі випадки життя. І з цієї точки зору він відкритий — кожен вчитель має право доповнювати та вдосконалювати будь-яке місце в посібнику.

### Цей посібник навряд чи знадобиться:

- вчителям, які мріють «тільки день простояти та ніч протриматися»;
- щасливцям, які мають у запасі два–три життя, щоб самостійно накопичити відповідний досвід (якщо в кожному житті пощастить з адміністрацією);

- суперпрофесіоналам, які не мають проблем, взагалі рекомендується здати посібник в макулатуру та забути про нього, інакше з'являться проблеми. Так вчинили флорентійські професори фізики, коли Галілей запропонував їм уперше подивитися в телескоп на сонячні плями. Вони відмовилися дивитися в телескоп і правильно зробили: спокій важливіше!

#### Цей посібник може знадобитися:

- вчителю (вихователю), який хоче, щоб на уроках було цікаво і йому, й дітям — і при цьому не має часу відшукувати перлини в лавині педагогічної літератури;
- викладачеві, який хоче підвищити ефективність викладання;
- методисту, який прагне допомогти професіоналам успішно розв'язувати їхні проблеми;
- керівнику, який бажає зрозуміти, чим відрізняється справжній «профі» від «халтурника»;
- більш за всіх у посібнику зацікавлені учні та їхні батьки, які хочуть підказати вчителю, як зробити уроки цікавішими.

«Неможливо птаха навчити літати в клітці. Неможливо нарощувати «творчі м'язи», не вилетівши на простір завдань «відкритих», які допускають різноманітні підходи до вирішення, різний ступінь заглиблення у проблему, різноманітні варіанти відповідей» (А. Гін).

Методичний посібник укладено в рамках матеріалів, запропонованих педагогами-ТРИЗовцями А. Гін, Т. Сидорчук.

## РОЗДІЛ 1. ЩО ТАКЕ ТРИЗ (ТРВЗ)?

### I. КОРОТКА ІСТОРИЧНА ДОВІДКА

Щоб отримати певне уявлення про ТРИЗ, почнемо із задачі.

*Задача.* У кінці року в зоопарку вирішили виміряти довжину всіх змій, у тому числі й отруйних. Ви, директор зоопарку, маєте працівників і певне обладнання. Як це зробити?

Ваші пропозиції... («Мозковий штурм»).

*Висновки:*

- Більшість спеціалістів (85–90 %) бояться розв'язувати задачі, особливо, якщо задачі не пов'язані з їхньою діяльністю. Причому, бояться панічно.
- При розв'язуванні творчих, не вузькоспеціалізованих задач освіта і вчені ступені ролі не грають. Є властивість інтелекту, назвемо її умовно «творчістю», яка допомагає розв'язувати задачі. Одна з її ознак — не боятися!

У той же час ми живемо в цивілізації, яка заснована на техніці. Кількість технічних задач щороку тільки стає більшою. А розв'язувати їх ми не вміємо. Проблема?

Повернемося до нашої задачі. А задача, насправді, навчальна! Навіть діти в курсі винахідницьких прийомів вивчають «принцип копіювання».

*Формула:* якщо операції з об'єктом викликають труднощі, потрібно перейти до його моделі. (Модель об'єкта може бути оптичною: за рахунок використання кіно- і фотозйомок, тіні тощо. Тобто можна отруйних змій сфотографувати й виміряти за знімками.)

Коли ти це правило знаєш, подібні задачі розв'язуються за секунд 30. Цікаво, що запропонували сфотографувати отруйних змій лише біля 10 % опитаних.

Уперше необхідність створення *винахідницької теорії* була усвідомлена в 1946 році. Тоді 20-річний Генріх Саулович Альтшуллер вирішив створити те, чого до нього не було: *ТРИЗ — теорію рішення изобретательських задач (ТРВЗ — теорія розв'язання винахідницьких задач)*. Це було не просто. Вважалося, що створити таку теорію неможливо! Чому неможливо? А тому, що, якщо «богом» не дано, значить, не дано.

Часто трапляється таке, що зустрічаєшся з тим, чого ніхто не знає й зробити не може. Г. Альтшуллер вирішив: «Я зроблю!» — і чітко усвідомив необхідність створення ТРИЗ. Перша публікація по ТРИЗ з'явилася в журналі «Вопросы психологии» у 1956 році.

Підхід Г. Альтшуллера був таким: потрібно вивчати не те, що відбувається в голові винахідника, а закони розвитку техніки.

Наслідком законів технічної еволюції є прийоми розв'язування задач. Таких прийомів, як «принцип копіювання», близько 100.

Але прийоми — це тільки перший поверх ТРИЗ. Другий поверх пов'язаний з розв'язанням нестандартних задач, де значним є етап аналізу і розвитку отриманого рішення.

### Що ж дає ТРИЗ (ТРВЗ)?

ТРИЗ (ТРВЗ) дозволяє значно збільшити ймовірність розв'язку деяких класів творчих задач (за умови гарного виконавця).

Усе! Ніяких меганадій, ніякого всезагального щастя! Теорія дозволяє розв'язувати задачі досить стабільно.

1946 р. — у Баку розпочалася робота над створенням наукової технології творчості, яка з часом отримала назву ТРИЗ. Її автор — Генріх Саулович Альтшуллер.

1956 р. — перша публікація про ТРИЗ у журналі «Вопросы психологии».

1989 р. — була організована міжнародна Асоціація ТРИЗ. Уперше з'явився програмний продукт «Изобретающая машина», який допомагав інженерам розв'язувати їх професійні проблеми.

1995–1997 рр. — цей програмний продукт був перекладений англійською мовою, його придбали такі відомі фірми, як «Форд», «Проктор енд Гембл», ІВМ, «Моторола», «Самсунг» та інші.

Понад 10 років накопичується цікавий досвід використання ТРИЗ в освіті для розвитку мислення дітей різного віку.

ТРИЗ (ТРВЗ)-технології перетворюються на технології аналізу та рішення проблем, які не залежать від предметних галузей, в яких ці проблеми виникають.

ТРИЗ (ТРВЗ)-педагогіка отримала розповсюдження не тільки в країнах колишнього СРСР, але й у США, Японії, Великобританії, Швеції, Фінляндії, Німеччині та ін.

Теорія і методологія викладання ТРИЗ безперервно розвиваються. Система навчання охоплює різний вік людей, починаючи з дитячого садка.

ТРИЗ-педагогіка ставить за мету формування сильного мислення і виховань творчої особистості, підготовленої до розв'язування складних проблем у різних сферах діяльності.

Дитина, яка володіє елементами ТРИЗ, намагається розв'язати свої проблеми без залучення сили.

У педагога, який використовує теорію, діти займаються із захопленням, без перевантажень освоюють нові знання, розвивають мовлення й мислення.

Сценаристам і письменникам технології розвитку творчої уяви допомагають розвинути сюжети їхніх творів, придумати неординарні фантастичні об'єкти.

Бізнесмени, що володіють ТРИЗ, обходять конкурентів і підвищують свої доходи за рахунок більш ефективного використання ресурсів, які вони мають.

Також Г. Альтшуллером була розроблена ЖСТЛ (ЖСТЛ — Жизненная Стратегия Творческой Личности). У ній описаний ідеальний шлях генія — з дитинства до після смерті. ЖСТЛ побудована на аналізі 1000 реальних біографій, наведено близько 100 типових помилок і типових ходів творчої особистості. Причому сильних людей, які кожний свого часу знайшли вихід з безвихідних ситуацій. На їхніх помилках ми зможемо чогось навчитися. (Г. Альтшуллер, И. Верткин. Как стать гением.— Минск, 1994)

(Повний текст довідки можна знайти в Інтернеті на сайті Мінського Центру освітніх технологій, яким керує А. Гін: <http://www.trizminsk.org/e/prs/si.htm>.)

## II. ЧОГО ВЧИТИ? ОСНОВНІ ФУНКЦІЇ ТА СУПЕРЕЧНОСТІ ПЕДАГОГІКИ

**Педагогіка** — система мір, мета якої — підготовка підростаючого покоління до життя в суспільстві.

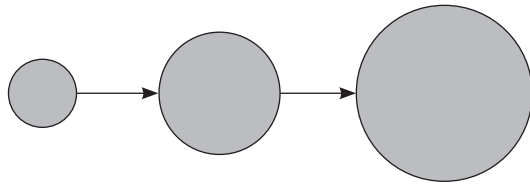
— Яке суспільство, яке життя, така й педагогіка. Змінюється життя, змінюється і педагогіка.

Коли життя змінюється швидко — педагогіка не встигає, педагоги розгублені.



Розробити цю ідею технологічно — одна з найважливіших проблем сучасної педагогіки.

Відомий фізик Лео Сцилард запропонував простий образ: зобразимо все знання людства як кулю. Тоді простір поза кулю — область невідомого. Поверхня кулі символізує кордон із невідомим. Але чим більшим є обсяг знань, тим більшою є площа дотику з невідомим. Кожна точка цієї площини — нова задача.



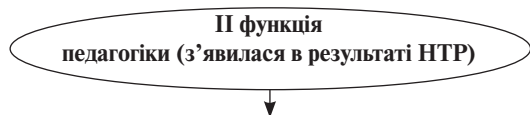
Куля знань людства росла і доросла до науково-технічної революції (НТР).

У результаті кількість нових задач, з якими нам доводиться зустрічатися, збільшилася настільки, що з'явилася потреба в професії «розв'язувача». Ні фізика, ні хіміка, ні техніка й не біолога, а «розв'язувача».

Уявіть собі, що вчені винайшли машину часу. Посадили на неї звичайного учня 4 класу загальноосвітньої школи і відправили в Пізанський університет XIII століття, де зібралися видатні математики Європи, щоб позмагатися у діленні багатозначних чисел. Важка це справа, потребує великого досвіду та інтуїції. Адже цифри записуються в римській традиції (арабські цифри прийшли до Європи (пізніше). Методів ділення просто не існує: відповідь підбирається і перевіряється протилежною дією. Як ви думаєте, хто перемаже? Чому?

Змагання математиків закінчується дуже швидко з «переможним рахунком» на користь учня 4 класу. Він не геній, але в нього є простий метод — ділення «куточком».

Чи це не ключ до розв'язку суперечності? Ми не можемо всіх зробити геніями. Але ми можемо озброїти багатьох сильними методами розв'язання складних нестандартних задач. Отже, висновок:



Підготувати дітей до зустрічі з новими задачами, з якими не доводилося зіткнутися раніше

Освіта спирається на передачу знань, часто застарілих ще до того, як вони увійдуть до навчальних програм. Як встигнути за наукою?

Виникає парадокс: ми повинні вчити дітей жити у світі, якого не знаємо самі, у світі майбутнього.

### III. ЦІЛІ ТА ЗАДАЧІ ШКОЛИ

Які задачі вчить розв'язувати сучасна школа? А які задачі ставить перед молоді людиною життя? Навіть без аналізу, інтуїтивно, відчуваємо, що це задачі різного типу.

Явна ціль	Прихована ціль
Навчити писати, читати, познайомити з основами наук	Навчитися підкорятися волі старшого, інструкціям, правилам

Школа завжди більш болісно ставилася до порушення дисципліни, ніж до невстигаючих учнів. Навіть, якщо це порушення давно застарілих правил. Школа простіше допускає зміну елементів змісту навчання, ніж руйнування стійких способів навчання. Школа так захопилася встановленням «фабричної дисципліни», що не помітила зміни суспільних потреб. Сьогодні в розвинених країнах тільки близько 10 % населення зайнято в поточно-масовому виробництві. Проте весь час росте потреба в людях, які вміють самостійно приймати рішення, ініціативних, винахідливих, креативних. Масова школа не займається цілеспрямовано розвитком цих, абсолютно необхідних для успішного існування в новому світі, якостей. Школа намагається не помічати нової для себе **центральної задачі: навчити дітей жити в динамічному світі, який швидко змінюється.**

Розв'язання сучасних задач усе більше потребує системного підходу, уміння бачити віддалені наслідки своїх дій. Добре розв'язана задача — нові можливості. Погано — нові неприємності. Це стосується не тільки наукової чи професійної діяльності, але й побуту, сімейного життя.

Засвоєння знань учнями в сучасній школі якимось «предметно-кусочне». Важко сподіватися, що після багатьох років «предметно-кусочної» освіти само по собі виникне системне мислення. Учителі неохоче використовують у своїй практиці інтеграцію знань.

Образно про результати такої освіти сказав К. Д. Ушинський: «...Поняття і навіть ідеї лежать в голові його такими мертвими вереницями, як лежать по преданию оцепенелые от стужи ласточки: один ряд лежить возле другого, не зная о существовании друг друга, и две идеи, самые близкие, самые родственные между собой, могут прожить в такой, поистине темной, голове десятки лет и не увидят друг друга».

Наша школа частково намагається зламати молоде покоління. Причому неважливо, свідомо беруть участь у цьому педагоги чи несвідомо.

Ломка відбувається так: школа навчає не тих речей, які потрібні молодим людям після її закінчення.

А через засоби масової інформації постійно йде «накачка» життєвих стереотипів. У результаті кожному підсвідомо здається, що самі собою з'являться квартира, гарна робота, чоловік або жінка. У чому ж ломка? У тому, що навіть, якщо людина геніально вчиться, то до 20 років вона не може гарантовано отримати навіть окремої кімнати в гуртожитку. Навчання спрямоване в одну сторону, а ідеали — в іншу. До 14–17 років молода людина втиснута в суперечність між «хочу» і «можу», але її ніколи не вчили, як його вирішити.

Результат такий: майже кожний вирішує свої особисті, сімейні проблеми роками, десятиріччями, замкнутий на них. Людина вариться у власному соку і може ніколи не розв'язати всіх життєвих проблем. Вона не робить прориву! Якщо в людини є нормальне житло й нормальна сім'я, вона повинна рухатися далі, зробити наступний крок. А наступний крок — це самореалізація, творчість!

А «задача» теперішньої педагогіки — не допустити цього етапу, виключити молодь з творчого процесу. «Задача» розв'язана блискуче! Аналіз доводить: це один із «найвисокоєфективніших» соціальних винаходів. Кожний рік декілька мільйонів молодих людей «випадають» і грузнуть у побут, побут, побут...

#### IV. ПРИНЦИПИ, ЯКІ ЛЕЖАТЬ В ОСНОВІ ТРИЗ (ТРВЗ)

Ніщо принципово не заважає наповнити шкільну освіту відкритими задачами.

Способи розвитку уяви та винахідницького мислення вже прийшли в освіту: в Англії, США, Росії, Білорусії. Наприклад, керівництво університету Мердок в Австралії ввело екзамен з фантастики для майбутніх учителів.

Довгий час єдиним інструментом розв'язання творчих задач — задач, які не мають ефективних механізмів розв'язання, — був метод спроб і помилок.

Г. Альтшуллер поставив задачу інакше: «Як без перебирання варіантів виходити відразу на сильне вирішення проблеми?»

Розв'язати цю задачу дозволяють принципи, які лежать в основі ТРИЗ:

##### 1. Принцип об'єктивності законів розвитку систем

Будова, функціонування і зміна поколінь систем підкорюються об'єктивним законам.

Звідси: *Сильне рішення — це рішення, яке співвідноситься з об'єктивними законами, закономірностями, явищами, ефектами.*

##### 2. Принцип суперечності

Під дією зовнішніх і внутрішніх факторів з'являється, загострюються і розв'язуються суперечності. Системи еволюціонують, долають суперечності на основі об'єктивних законів, закономірностей, явищ та ефектів.

Отже: *Сильне рішення — це рішення, яке долає суперечність.*

##### 3. Принцип конкретності

Кожний клас систем має свої особливості, які полегшують або ускладнюють зміну конкретної системи. Ці особливості визначаються ресурсами: внутрішніми — тими, на яких будується система і зовнішніми — тим середовищем і ситуацією, в якій знаходиться система.

Звідси: *Сильне рішення — це рішення, яке враховує особливості конкретних проблемних ситуацій.*

ТРИЗ (ТРВЗ) включає в себе:

1. Механізми планомірного перетворення проблеми в образ майбутнього рішення.
2. Механізми подолання психологічної інерції (ПІ), яка перешкоджає пошуку рішень.
3. Широкий інформаційний фонд — конкретний досвід рішення проблем.

#### V. ПРИНЦИПИ ПЕДАГОГІЧНОЇ ТЕХНІКИ

Способи розвитку уяви і творчого мислення вже прийшли до російської освіти (автор ТРИЗ Г. С. Альтшуллер, 1946). З'явився цілий напрямок, який отримав назву ТРИЗ-педагогіка. Він займається розробкою технологій навчання уміння розв'язувати нестандартні задачі.

ТРИЗ (ТРВЗ)-педагогіка — педагогічний напрямок, який розкриває суть, цілі, задачі процесу виховання і навчання, в основі якого лежить теорія розв'язування винахідницьких задач.

В основі ТРИЗ-педагогіки лежать:

- методики і технології, які дозволяють оволодіти способами зняття психологічної інерції (курс РТУ — розвитку творчої уяви);



- методологія вирішення проблем, в основі якої лежать закони розвитку систем, загальних принципів розв'язку суперечностей та механізми застосування їх для розв'язання конкретних творчих задач;
- виховна система, яка побудована на теорії розвитку творчої особистості.

Ефективність ТРИЗ-педагогіки полягає в її інструментальності та достатній гарантованості формування пошукових умінь в учнів.

З раннього дитинства можна навчити дитину системно думати про об'єкти навколишнього світу, розв'язувати задачі творчого характеру, придумувати казки, віршики та багато іншого. Багаторічний досвід свідчить, що дитина, яка оволоділа основними розумовими операціями ТРИЗ, успішно адаптується до школи незалежно від системи навчання. Діти вміють і хочуть вчитися. Вони характеризуються високим рівнем пізнавальної активності, яскраво вираженим творчим мисленням.

Щоб використовувати у своїй роботі творчі завдання, педагогу важливо враховувати такі **дидактичні принципи** (Гин А. А. Прийоми педагогічної техніки):

### 1. Принцип свободи вибору

Існує велика кількість цінностей у нашому житті. Деякими ми нехтуємо, деяких дотримуємося, ще якісь зневажаємо... Але серед них існує одна, найцінніша для кожної людини, — це свобода! Ніхто з нас не любить нав'язані дії, чужі рішення, відсутність вибору. Особливо не люблять цього діти.

Під час навчально-виховного процесу, де тільки можливо, потрібно надавати учням право вибору. Але з однією важливою умовою: право вибору необхідно зрівноважувати свідомою відповідальністю за свій вибір.

### 2. Принцип відкритості

«Я знаю, що я нічого не знаю!» — говорив мудрий грек.

«Я добре знаю хімію, алгебру, історію», — говорить сильний випускник школи. Сумно те, що цей випускник не знає головного: *він не знає, чого ж він не знає*. Дуже непевно уявляє сьогодні школяр межі своєї обізнаності, й вже зовсім у тумані — межі пізнання наук. Звідки тоді ж візьметься допитливість, без якої будь-яке навчання — лише виховання виконавців?!

ТРИЗ-педагогіка пропонує використовувати в навчанні відкриті задачі. Не тільки давати знання, але ще й показувати їх кордони, «стикати» учня з проблемами, розв'язання яких лежить за межами вивченого курсу.

У школі розв'язують «закриті» задачі, тобто такі, що мають точну умову (із пункту А в пункт В...), визначений алгоритм розв'язання, одну правильну відповідь. А життя ставить перед людиною «відкриті» задачі — ті, що мають досить розмиту умову, яка припускає наявність різних варіантів, різноманітні шляхи розв'язання, декілька імовірних відповідей. (Як знайти робо-

ту? Як збільшити прибутки фірми? Як зменшити ймовірність аварії? тощо) І в цей зазор між задачами «школярськи-закритими» і життєвими, відкритими, найчастіше провалюються інтереси учнів і наші освітні зусилля.

### 3. Принцип діяльності

«Учень, що напханий знаннями, але не вміє їх використовувати, нагадує фаршировану рибу, яка не здатна плавати», — так казав академік О. Л. Мінц.

Бернард Шоу стверджував: «Єдиний шлях, який веде до знань, — це діяльність». Навіть маленька практика коштує великої теорії. Тому організовувати засвоєння дітьми знань, умінь, навичок необхідно у формі діяльності.

Будь-яка праця дитини повинна бути вмотивована: «Для чого? Для кого? Навіщо я це роблю? Яка користь?»

Поки перевіркою знань буде вважатися відповідь-переказ у режимі магнітофона, поки вивчення та повторення буде здійснюватися в режимі заучування, школа буде працювати на 90 % у холостому режимі.

Щоб знання стали інструментом, а не «залежками старця на задворках інтелекта», учень повинен з ними працювати. Що означає: працювати зі знаннями? Це означає: застосовувати їх, шукати умови і кордони застосування, перетворювати, розширяти, доповнювати, знаходити нові зв'язки і співвідношення, розглядати в різних моделях і контекстах.

### 4. Принцип зворотного зв'язку

Регулярно контролювати процес навчання за допомогою розвитку системи прийомів зворотного зв'язку.

Чим більш розвиненою є система (технічна, економічна, соціальна, педагогічна), тим більше у ній механізмів зворотного зв'язку. Учитель на уроці відстежує такі параметри: настрої учнів, ступінь їх зацікавленості, рівень розуміння та засвоєння матеріалу тощо.

Це можуть бути «мордочки настрою», «світлофори» (зелений — знаю, червоний — тривога, жовтий — сумніваюся), зошит «Допоможи мені» та ін.

### 5. Принцип ідеальності

Ідеальність — одне з ключових понять ТРИЗ-педагогіки.

Будь-яка наша дія характеризується не тільки отриманою від неї користю, але й витратами зусиль, нервів, часу, коштів. Ідеальна дія тим вища, чим більша від неї користь і менші витрати.

ТРИЗ-педагогіка вчить максимально використовувати можливості, знання, інтереси самих учнів з метою підвищення результативності і зменшення витрат у процесі навчання.

Якщо ми грамотно узгодимо зміст і форми навчання з інтересами школярів, тоді вони самі будуть прагнути дізнатися — що ж далі? Узгодимо темп,

ритм і складність навчання з можливостями учнів. Тоді вони відчують свій успіх і самі захочуть його підкріпити. Принцип передбачає активне залучення учнів в управління своїм колективом. Тоді вони самі навчають одне одного. Учитель не стомлюється, не випрацьовується при найвищій ефективності своєї праці.

Принципи педагогічної техніки самі по собі декларативні. Інструментальними їх роблять конкретні техніки й технології. Але найкраща педагогічна техніка — це тільки півсправи. Друга половина — зміст навчання. Чого вчити?

«Уява набагато важливіша за знання»,— говорив Альберт Ейнштейн. Ми погодимося із цим, але з одним зауваженням: знання того, як мислити нестандартно, тобто як уявляти,— ще важливіше. Розробкою знань і умінь розв'язувати нестандартні задачі займається ТРИЗ.

#### ТРИЗ-технологія:

1. Завжди ставити конкретні цілі.
2. Тримається на цілях, які можна перевірити. Педагогічна дія має бути перевірена.
3. Має алгоритм педагогічної дії: 1 крок, 2 крок, 3 крок... — ціль.
4. При використанні отримуємо один і той же результат незалежно від педагога, який користується цією технологією.

### VI. ТИПИ ВІДКРИТИХ ТВОРЧИХ ЗАДАЧ

Розвиток творчого мислення не можливий без формування розумових операцій:

- аналізу — поділ цілого на частини або виділення із цілого його сторін, дій, відносин;
- синтезу — об'єднання частин, властивостей, дій у єдине ціле;
- порівняння — установлення спільного або різного між предметами, явищами чи їх ознаками;
- узагальнення — об'єднання предметів або явищ за якимись істотними ознаками.

Ці розумові операції перебувають у нерозривній єдності. Одним з показників рівня мислення людини є вміння розв'язувати задачі творчого характеру.

Під **творчою задачею** розуміється відкрита задача, яка характеризується:

- розмитістю умови;
- різними шляхами розв'язку;
- багатоваріантністю відповідей.

*Стратегія розв'язування творчої задачі* залежить від конкретного об'єкта, позначеного в її тексті, та характеру запитання про його ознаки.

ТРВЗ-педагогікою розроблені алгоритми, які дозволяють достатньо ефективно навчити дітей працювати з творчими задачами. Для їх розв'язання

необхідні розумові операції, які дозволяють без зайвих спроб вийти на оптимальне рішення.

*Виділяють декілька типів творчих задач:*

1. Винахідницька задача.
2. Дослідницька задача.
3. Конструкторська задача.
4. Прогнозна задача.
5. Задача-відкриття.
6. Задача з доповненою умовою.
7. Задача з недостатніми даними.

#### 1. Винахідницька задача

*Уявімо ситуацію.* Ви хочете їсти. На столі перед вами лежить хліб. Як бути? (Відповідь очевидна, але задачі поки ще немає.)

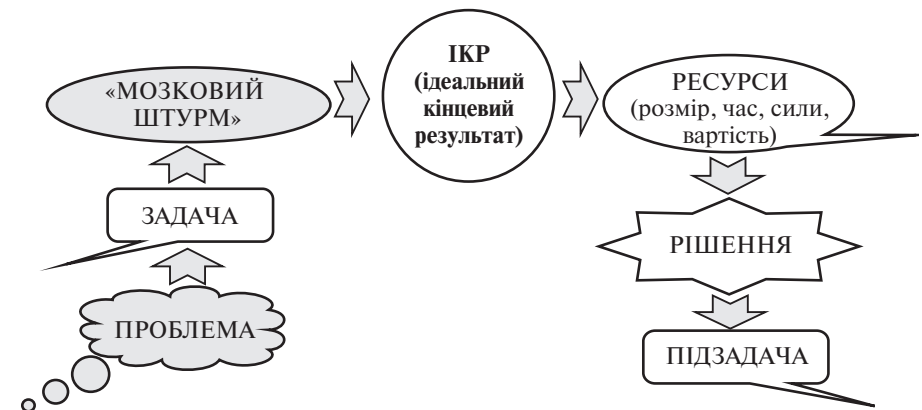
*Додаткова умова.* Біля стола — голодний лев. Він теж хоче їсти. І чекає, коли за хлібом прийдете ви. Як бути?

Ось це винахідницька задача. Винахідницька задача ставить перед «розв'язувачем» питання: «Як бути?», коли додаткова умова робить очевидні рішення неможливими, коли застосування традиційних знань, умінь, навичок недостатньо.

*Приклад винахідницької задачі*

У школі в спортивному залі готувалися до свята, накачували воднем повітряні кульки. Раптом декілька найгарніших кульок вирвалися і полетіли під стелю. Висота залу 15 метрів. Кульки потрібно дістати. Як це зробити? (Пожежна машина виїхати не може, 15-метрової драбини теж немає.)

*Відповідь (один з можливих варіантів):* взяти кульку, яка залишилася, намастити клеєм і на довгій нитці підвести до кульок, які втекли.



Опорна схема для розв'язання винахідницької задачі

### Алгоритм розв'язання винахідницької задачі

1. Окреслити проблемне поле.
2. Поставити запитання й сформулювати задачу.
3. Сформулювати суперечність. «Мозковий штурм» запропонованих рішень.
4. Вибір ІКР (ідеального кінцевого результату).
5. Аналіз потрібних для цього ресурсів (розміру витрат, часу, вартості).
6. Вихід на оптимальне розв'язання задачі.
7. Формулювання підзадачі (яка проблема виникає далі, після розв'язання задачі).

*Див. опорну схему для розв'язання винахідницької задачі.*

### 2. Дослідницька задача

Відбулося (або відбувається) якесь явище. Потрібно пояснити його, з'ясувати причини.

*Ключові питання.* Як це відбувається? Чому? (Добре, якщо умова задачі передбачає цілі й набір відповідей-гіпотез.)

Давайте для зручності візьмемо робочу гіпотезу: *істини не існує*. Є тільки судження, моделі, теорії, які є зручними в даний момент, у даному місці, для даної групи людей. Але теорії створюють звичайні люди. Учорашні теорії створили вчорашні люди, завтрашні теорії будуть створювати завтрашні люди. Хто ж вони — ці теоретики? Це наші з вами діти. Давайте, поки не пізно, навчимо їх створювати гіпотези. Правильні гіпотези потрібно будувати щодня.

*Наприклад.* Якщо вам в автобусі наступили на ногу, ви формулюєте цільний спектр гіпотез:

- той, хто наступив, — негідник;
- що вся сучасна молодь жадлива...;
- що в країні ніякого порядку немає;
- що в них там за кордоном за це...

Яка із цих гіпотез найближча до істини?

Для занять з дітьми не потрібні ні спеціальні уроки, ні спеціальне обладнання, ні ступінь доктора наук. Потрібні всього два поняття з ТРВЗ (ТРИЗ) — *суперечність і ресурси*. Вік дітей теж вирішального значення не має. Від цього залежить швидкість і час роботи, характер задач, але ніяк не хід наших дій.

*Наприклад.* Чому підкинута палка падає на землю?

Нехай дитина спробує відповісти на це запитання сама. Тільки не забудьте — жодних «тяжін», «гравітацій» тощо. Це ж не істина, а тільки чергова модель. Відповіді можуть бути різними. Але запам'ятайте: всі вони будуть правильними!

Гіпотези	Експерименти
1. Тому що палка важка	1. Спробуйте з дитиною підкинути декілька важких предметів (гіпотеза підтвердилась). Підкиньте декілька легких предметів (папірець, камінчик тощо). Гіпотеза не підтвердилась
<b>Суперечність:</b> <b>Падають і важкі предмети (згідно з гіпотезою), і легкі (всупереч їй).</b> <b>Отже, падають важкі і легкі предмети. Чому?</b>	
2. Усім предметам хочеться полежати на землі	2. Ось великий м'яч. Йому хочеться полежати на дивані, бо він важкий. Кинули — упав. А ось маленька кулька. Мабуть, їй легше, вона менша і менше прагне до дивана. Але і їй полежати хочеться. Кинули — впала
3. Важкому більше хочеться на землю, легшому — менше. М'яч впаде швидше, бо він важчий	3. Мабуть, і падати вони будуть із різною швидкістю. Хто швидше впаде? М'яч великий, кулька маленька. Пустимо їх одночасно і подивимося, який предмет швидше впаде. (Прекрасна нагода познайомити дітей з відліком часу, секундоміром, поговорити про міцність і пружність предметів)
<b>Суперечність:</b> <b>Вага предметів різна, а падають вони з однаковою швидкістю. Чому?</b>	
4. Предмети, які падають, хтось тягне	За аналогією: коли дітей кличуть прибирати іграшки, вони ледь йдуть, а коли дивитися мультики — біжать швидко. До іграшок всі йдуть по-різному, а до мультиків — біжать однаково. Мультик сильніше притягує
<b>Пошук ресурсів тяжіння</b>	
	Диван → кидаємо предмети, падають (збігається). Підлога → кидаємо предмети, падають (збігається). Двір → дивана немає, підлоги немає, а предмети падають. Що є в усіх випадках? Повітря? Але повітря повинно притягувати в різні сторони, бо воно є кругом. А падають тільки вниз. Земля? Це пояснює всі експерименти. Земля притягує так сильно, що швидкість однакова. Чому так сильно?

Гіпотези	Експерименти
5. Тому що вона велика	Взяти листочок з дерева, пір'їнку, шматочок паперу
<b>Суперечність:</b> <b>Всі падають однаково, а ці не хочуть, падають повільно, крутяться, качаються</b>	
6. Їм хтось заважає	Хто? Пошук ресурсів. (Повітря)
<i>Висновок.</i> Діти пізнають навколишній світ і набувають практичних навичок, як будувати гіпотези. Плюс — що може бути найважливіше в світі, який змінюється, — діти звикають до відносності будь-яких знань	

### Поради

- Ніяких лекцій!

Створили першу ситуацію — чекайте. Буде перша гіпотеза — прекрасно, не буде — продумайте актуальність вашого запитання. Перефразуйте його в більш доступній формі.

- Якщо дитина відповіла: «Не знаю», — радимо задуматися.

Це означає, що ваші відносини з дітьми однобічні, ви привчили їх до готових знань. Подумайте разом, як висунути гіпотези. Дайте зрозуміти дітям, що помилок не потрібно боятися. Особливо бійтеся слів «неправильно», «ні», «думай сам». Не забувайте, що думати теж треба вчити.

- Максимум експериментальної перевірки.

Потрібно вчити не тільки романтики теорій, але й рутини експериментів.

- Перша гіпотеза може бути будь-якою. Пам'ятайте: вона все одно правильна — поки нові експерименти її не спростують.

Викиньте слова! Тільки практичні досліди.

- При появі нових суперечливих даних намагайтеся сформулювати суперечність.

- Ніколи не говоріть: «Ні, це неправильно!»

Скажіть: «Відмінно!», «Молодець!» А тепер перевіримо ще із цим предметом..., за цих умов.

- Намагайтеся вибудовувати ланцюжки гіпотез.

Обірвати ланцюжок потрібно тоді, коли далі експерименти недоступні в побутових умовах.

- Користуйтеся тільки тими знаннями, образами, які є в дитини.

Якщо діти щось не зрозуміли, значить, Ви пояснили їм незнайомими термінами, поняттями.

- Щоб чогось навчити дітей, потрібно знати це самому. Не просто знати, а добре розбиратися.

Ще Ломоносов висунув гіпотезу: «Із нічого нічого не з'явиться».

### 3. Конструкторська задача

Цей тип задач не містить гострих суперечностей і передбачає придумання об'єктів під задану ціль (функцію). Конструкторські задачі ґрунтуються на методі «Морфологічний аналіз» (див. розділ «Методи РТУ»).

Наприклад: вітер який? (придумати незвичну ознаку й пояснити, де і як можна це застосувати).

### 4. Прогнозна задача

Ці задачі передбачають аналіз позитивних і негативних наслідків відомих усім явищ, відкриттів, рішень.

У вітчизняній дидактиці йде активний пошук шляхів формування основ системного мислення дітей. Основним інструментом формування розумових операцій системного характеру ТРИЗ-педагогіка вважає алгоритм, в основі якого лежить «системний оператор». Автором і розробником алгоритму системного мислення є Г. Альтшуллер.

#### Послідовність розумових операцій із систематизації об'єктів живої природи

1. Накресліть таблицю, яка складається з 9 екранів («дев'ятиекранка»).
2. Оберіть предмет, який ви будете аналізувати.
3. Заповніть таблицю в певному порядку, починаючи із центрального екрана (усно або письмово).

#### СИСТЕМНИЙ ОПЕРАТОР (для об'єктів живої природи)

6.	3. НАДСИСТЕМА (місце, клас)	9.
4. МИНУЛЕ	1. СИСТЕМА (об'єкт, його властивості, функції)	7. МАЙБУТНЄ
5.	2. ПІДСИСТЕМА (частини)	8.

#### Послідовність роботи

1. Хто або що це? Яке воно? Назвіть властивості і функції.
2. З яких частин складається?
3. Де живе, знаходиться? До якого класу належить?
4. Яким об'єкт був у минулому?
5. З яких частин складався в минулому?
6. Де знаходився, до якого класу належав у минулому?
7. Яким об'єкт буде в майбутньому?
8. З яких частин буде складатися?
9. Де буде мешкати, до якого класу належатиме?

*Висновок:* зміни живого об'єкта залежать від таких умов: світло, тепло, вода, повітря, їжа.

**Послідовність розумових операцій із систематизації  
об'єктів рукотворного світу**

**СИСТЕМНИЙ ОПЕРАТОР (для об'єктів неживої природи)**

	<b>3. НАДСИСТЕМА (місце, клас)</b>	
<b>4. МИНУЛЕ</b>	<b>1. СИСТЕМА (об'єкт, його властивості, функції)</b>	<b>5. МАЙБУТНЄ</b>
	<b>2. ПІДСИСТЕМА (частини)</b>	

**РИМІВКА**

Якщо ми розглянемо щось... (об'єкт),  
То це щось завжди для чогось... (функція об'єкта).  
То це щось завжди із чогось... (підсистема об'єкта).  
То це щось частина чогось... (надсистема об'єкта).  
Чимось було це щось... (минуле об'єкта),  
Щось буде із цим щось... (майбутнє об'єкта).  
Щось ми зараз же візьмемо, на екранах розглянемо.

*М. С. Гафітулін*

**Алгоритм роботи з творчою задачею прогнозного характеру  
(на основі предметів рукотворного світу)**

**СИСТЕМНИЙ ОПЕРАТОР для прогновної задачі**

		<b>3</b>			
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
		<b>2</b>			

1. Що це? Яка його головна справа? (Призначення, функція) Які його властивості (форма, колір, матеріал, розмір)?
2. Яка головна частина є в об'єкта, щоб виконувати свою справу?
3. Яке головне місце функціонування об'єкта? Родичі об'єкта. В який клас входить об'єкт?
4. Яке явище природного світу підказало людині ідею створення даного об'єкта?
5. Яким був старовинний об'єкт, що виконував дану функцію?
6. Що поганого в сучасному об'єкті і як це виправити? Який матиме вигляд покращений об'єкт у майбутньому?
7. У далекому майбутньому цю функцію буде виконувати інший об'єкт. Який він буде мати вигляд? Як він буде це робити?
8. У дуже далекому майбутньому функція буде згорнута. У ній не буде потреби. Чому?

**5. Задача-відкриття**

У результаті розв'язування таких задач учень отримує нові знання про природу, «перевідкриває» явище.

**6. Задача з доповненою умовою**

Умова такої задачі допускає декілька варіантів трактування. Діти аналізують задачу і самостійно вводять необхідні дані і обмеження.

*Наприклад.* Мама прийшла додому і побачила, що в коридорі стоїть 8 черевиків. Скільки дітей грається в кімнаті?

Ситуація, описана в задачі, розкладається як мінімум на три задачі:

- а) Припустімо, не більше 4-х, якщо всі діти роззулися і всі черевики були дитячими.
- б) Припустімо, більше, ніж 4, якщо хтось з дітей не роззувся або прийшов босий.
- в) Припустімо, менше, ніж 4, якщо черевики були не тільки дитячими, а й дорослими. У задачі нічого не сказано про розмір взуття.

**7. Задача з недостатніми даними**

Робота з такими задачами сприяє формуванню розумових операцій, які засновані на дихотомії.

У традиційній педагогіці робота з творчою задачею зводиться до *інсайту* (осаяння), інтуїції або перебору варіантів, що є неефективною розумовою дією.

*Розумовий процес дихотомічного плану* передбачає відсіч якомога більшої кількості не актуальної в даний момент інформації. Метод дихотомії дозволяє достатньо швидко і якісно звузити поле пошуку необхідної інформації для розв'язування творчої задачі.

У ТРИЗ-педагогіці вироблені правила навчання дітей роботи з відкритими задачами. Одне з них: той, хто розв'язує задачі, не перебирає всі можливі варіанти, а повинен уміти відкидати заздалегідь непотрібні ознаки об'єктів.

*Головна мета*, яка стоїть перед педагогами при засвоєнні методу дихотомії (звуження поля пошуку):

- навчити уміння ставити питання, пов'язані із з'ясуванням спільних ознак об'єктів;
- формувати навички об'єднання між собою з'ясованої інформації;
- учити будувати узагальнену модель проблемної ситуації;
- учити шукати аналогію з життєвого досвіду;
- формувати уміння самостійно уточнювати та розширяти знання;
- засвоєння алгоритму роботи щодо розв'язання задач із недостатніми даними.

Головний засіб роботи з дітьми з навчання звуження поля пошуку (дихотомії) є *гра «Так — Ні»*. На її основі розроблені тренінги в різних предметних галузях:

- математика (числова, просторова гра «Так — Ні»);
- природознавство (класифікаційна гра «Так — Ні»);
- ОБЖ, основи здоров'я (ситуативна гра «Так — Ні»);
- читання — для аналізу ситуацій з літературних творів (літературна гра «Так — Ні»).

*Наприклад.* Засвоєння числового ряду

У традиційній дидактиці існують різні підходи до навчання дітей порядкової лічби. При цьому діяльність має репродуктивний характер, низьку мотивацію і не завжди усвідомлена.

*Метод дихотомії (ділення на два)* дозволяє дітям навчитися звужувати поле пошуку в числовому ряді. При цьому достатньо швидко засвоїти порядкову лічбу, сформувати вміння розрізняти більше й менше число, виділяти середину числового ряду й засвоїти проміжні числа. Це відбувається на фоні стійкого інтересу до цього виду діяльності й розвитку пізнавальних здібностей.

#### Алгоритм звуження поля пошуку в числовому ряді

1. Ведучий представляє числовий ряд, в якому загдане будь-яке число.
2. Вводиться основне правило гри: не допускати перерахунку чисел даного ряду.
3. Учні ставлять питання на пошук цього числа в числовому ряді.
4. Ведучим приймаються питання, які звужують поле пошуку (механізмом звуження є відкидання половини числового ряду — знаходження серединного числа).
5. Виграє той, хто вийде на загдане число, ставлячи найменшу кількість запитань.

*Задача.* Я задумала число в межах 100. Яке число я задумала?

Можливі запитання:

- Це число 50? (Називається серединне число в ряді чисел від 0 до 100)
- Ні.
- Це число менше, ніж 50?
- Так. (Отже, всі числа від 50 до 100 відразу відпали.)
- Це число 25?
- Ні.
- Воно більше, ніж 25?
- Ні. (Отже, всі числа від 25 до 50 теж відпали.)
- І т. д.

*Наприклад.* Розвиток класифікаційних умінь

Операції, пов'язані з класифікацією об'єктів навколишнього світу, базуються на єдності розумових дій: аналізі, синтезі, порівнянні, узагальненні. Від рівня їх розвитку залежать класифікаційні навички людини.

*Класифікація* — це розподіл об'єктів по групах, де кожна група має своє постійне місце за визначеними ознаками.

*Класифікація відношення* — це відношення об'єктів за рівнем узагальнення або їх родові відношення.

*Основна мета навчання дітей класифікації* об'єктів навколишнього світу — сформувати вміння самостійно будувати класифікаційні структури за визначеними ознаками залежно від задачі, яку розв'язує дитина.

Головним механізмом формування такого вміння є розумові операції дихотомії, за яких дитина самостійно групує предмети за визначеними ознаками, встановлює родові та видові відношення.

Таблиця класифікації об'єктів навколишнього світу

Рукотворний світ	Об'єкт	
	Природний світ	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Належність до класифікаційної групи.</li> <li>• Функція об'єкта, його справа.</li> <li>• Матеріал.</li> <li>• Форма.</li> <li>• Колір.</li> <li>• Розмір (по відношенню до чогось).</li> <li>• Наявність частин.</li> <li>• Місце знаходження.</li> <li>• Час створення.</li> <li>• Кількість</li> </ul>	<b>Жива природа</b>	<b>Нежива природа</b>
	<b>Тварини</b> ↓	<b>Речовини</b> ↓
	Гади, комахи, ракоподібні, плазуни, риби, земноводні, молюски, павукоподібні, птахи, звірі, людина	Тверді Рідина Газоподібні
	<b>Гриби</b> ↓	
	їстівні, отруйні	
<b>Рослини</b> ↓		
Культурні, дикорослі Деревя, кущі трави		
<b>Мікроби</b>		
	Далі з'ясовуються ознаки кольору, форми, розміру тощо	

*Задача.* У чорному ящику лежить невідомий предмет. Назвіть його.

*Можливі запитання:*

- Цей предмет природного світу?
- Так. (Отже, всі об'єкти рукотворного світу вже не називаються дітьми.)
- Він належить до неживої природи?
- Ні. (Значить, цей предмет належить до живої природи.)
- Це рослина?

- Так.
- Це трава?
- Так.
- І т. ін.

### Вимоги до умови відкритої навчальної задачі

Пам'ятаєте відому дитячу задачу-загадку: на стіні висить, зелене й пищить — що це таке? Відповідь: оселедець. Чому на стіні? Мій оселедець — де захочу, там й повішу. Чому зелений? Мій оселедець — як захочу, так і фарбую. Чому пищить? А я туди пишавку поклав.

Відамо належне дитячому гумору, але нас у цьому випадку цікавить інше: це яскравий приклад задач з некоректною умовою. Нехай той, хто розв'язує цю задачу, буде хоч генієм — жодними міркуваннями самостійно на контрольну відповідь не вийде.

Як же побудувати умову навчальної задачі таким чином, щоб задача була цікавою, зрозумілою і принципово мала розв'язання незалежно від рівня її складності?

Перерахуємо три основних вимоги до умови навчальної (винахідницької або дослідницької) задачі:

- достатність умови;
- коректність питання;
- наявність суперечності.

*Наприклад.* У королівської кобри (найбільшої отруйної змії у світі) довжина отруйних зубів досягає 3–4 см. Від її укусів гинуть не тільки люди, але й такі великі тварини, як носороги та слони. Зрозуміло, кобру можна тижнями не діставати з мішка або кошика, в яких її звичайно перевозять ловці змій. Адже змії можуть довго обходитися без води та їжі. Але така змія легко прокусить мішок або кошик, й тоді ловцеві загрожує смертельна небезпека.

Як чинять у такій ситуації ловці? Тільки не пропонувати їм «броньовані кошики» — їх у джунглях Індії просто немає.

*Відповідь.* Знаючи, що змії можуть тижнями обходитися без води, ловці швишають їхні щелепи міцними білими нитками.

### Чим ТРВЗ (ТРИЗ) погана?

Г. Альшуллер проводив таку аналогію: екскаватором копати швидше, ніж лопатою. У той же час, щоб копати екскаватором, треба вчитися, треба щось у нього вкладати. Великі земельні ділянки легше буде копати екскаватором, але потрібний він не завжди, десь можна обійтись й лопатою.

У чомусь ТРИЗ погана — це система, вона складна для навчання в повному обсязі. Тому зі школярами вивчаються основи ТРИЗ, а не вся теорія.

## РОЗДІЛ 2. МЕТОДИ РОЗВИТКУ ТВОРЧОГО МИСЛЕННЯ ТА УЯВИ (РТУ)

### I. ВСТУП

Розвиток творчого мислення неможливий без формування розумових операцій:

- **аналізу** — поділ цілого на частини або виділення з цілого його сторін, дій, відносин;
- **синтезу** — об'єднання частин, властивостей, дій у єдине ціле;
- **порівняння** — встановлення спільного або різного між предметами, явищами чи їх ознаками;
- **узагальнення** — об'єднання предметів або явищ за якимись істотними ознаками.

Ці розумові операції перебувають у нерозривній єдності.

Психологи розрізняють два типи мислення:

КОНВЕРГЕНТНЕ (закрите, нетворче)	ДИВЕРГЕНТНЕ (відкрите, творче)
Тип особистості, в якій переважає конвергентне (дивергентне) мислення, називається:	
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИМ	КРЕАТИВНИМ
Інтелектуал готовий розв'язувати навіть найскладніші, але «закриті» задачі. Вони вже були кимсь поставлені і мають відомі технології розв'язку. Такі задачі є традиційними в сучасній школі з її репродуктивним навчанням	Креатив — може сам бачити і ставити задачі, прагнути вийти за рамки вузько поставленої умови, розв'язує «відкриті» задачі

Кожна людина має як інтелектуальні, так і креативні здібності, але у різному співвідношенні. У міру «дорослішання» креативне мислення «затухає». Творче, відкрите мислення не розвивається на «закритих» задачах.

Світовий фонд методів розвитку уяви нараховує біля 70 одиниць. Головною метою цих методів є зняття психологічної інерції у людини, яка створює який-небудь творчий продукт.

Всі методи розвитку уяви мають спільну модель, яку можна позначити таким чином:



*Наприклад:*

1. Кіт (об'єкт) — говорить (додана ознака людини) — балакучий кіт (новий об'єкт).
2. Кіт (об'єкт) — без кольору (забрали ознаку кольору) — кіт-невидимка (новий об'єкт).
3. Кіт (об'єкт) — всі частини тіла змінили форму і стали круглими (удосконалення значення ознаки форми) — кіт, складений із шариків (новий об'єкт — Шарокіт).

Вміння маніпулювати ознаками об'єкта та їх значеннями необхідно людині для розв'язування творчих задач. Робота з даною моделлю сприяє розвитку творчої уяви і є першим кроком під час формування творчих здібностей людини в цілому.

## II. ПОНЯТТЯ ПРО ПСИХОЛОГІЧНУ ІНЕРЦІЮ

Розв'язуючи творче завдання, людина, як правило, перебуває в полоні звичних варіантів, підказаних психологічною інерцією. Психологічна інерція зумовлена порядком, який панує у свідомості, і заважає новим ідеям «пробитися» з підсвідомості у свідомість.

*Питання.* Чи може миша бути більша за слона?

*Відповідь.* Ні. (Стандартна відповідь, людині заважає психологічна інерція.)

*Відповідь.* Так. (Боремося з психологічною інерцією.)

- Якщо миша і слон або один з них «несправжні» (малюнок, іграшка з пластиліну тощо).
- «Слон» — шахова фігура.
- Оптичні явища: миша — близько, слон — далеко.
- Переносне значення слова «більше».
- Миша — «мама», доросла, слон — «дитина», маленький.

Пояснення психологічної інерції (ПІ) будується на аналогії: машина, якщо навіть натиснути на гальма, продовжує якийсь час рухатися, тобто їде за інерцією. Людина також, якщо виконує якісь дії, не відразу може переключатися на інше. ПІ — продовження звичайних дій.

*Наприклад:*

- ПІ змушує шукати кишені у новому пальті на тому ж місці, де вони були в старому.
- Називати маму бабусею після літніх канікул в селі.
- Після декількох прикладів на додавання роботи помилки в прикладах на віднімання.

Завдання з ПІ одноразові.

*Наприклад:*

— Як глухонімий може пояснити у магазині, що йому потрібен молоток?

— А як сліпому попросити ножиці?

(Більшість дітей починають пальцями різати повітря, хоча сліпий може і сказати.)

ПІ допомагає людині виконувати звичні дії, навіть не думаючи; ми можемо застібати одягу чи зав'язувати шнурки не дивлячись; рука з ложкою сама знаходить рот, якщо ви дивитесь в цей момент телевизор. ПІ допомагає людині, хоче полегшити її життя, але при цьому починає заважати, якщо умови змінюються, або коли потрібно оцінити ситуацію з іншої, незвичайної точки зору. ПІ заважає придумувати нове, пропонуючи старі відповіді, чи пропонує швидко здаватися: «Цього не може бути!» Ось чому, фантазуючи, потрібно враховувати, що ПІ існує.

*Завдання.* На що схожа буква «З»?

(ПІ одразу підказує; на цифру 3, птаха, метелика, але такі відповіді не зараховуються, тому що є стандартними.)

### Робота в групах. Боремося з ПІ

Кожна група отримує по одному запитанню, на яке ПІ відповідає «Так!» Вчитель пропонує дітям поборотися з ПІ, відповісти «Ні!» й довести свою думку.

- Усі риби плавають?
- Машина завжди об'їде пішохода?
- Вдень завжди світло?
- Залізо завжди тоне?
- У всіх дерев є листя?

*Приклад відповіді.* Ні, не всі риби плавають. Рибу можна намалювати, вона може бути смаженою, може бути назвою сузір'я.

### Розв'язок задач на ПІ

#### Методика роботи

1. Учитель дає задачу-ситуацію.
2. Діти розв'язують її за допомогою запитань.
3. Відповідь вчителя на запитання може бути «Так — ні».

*Задача.* По вузькій гірській дорозі на величезній швидкості їде машина дядька Скруджа. За нею женуться декілька машин його переслідувачів. Звернути немає куди. Праворуч скеля, ліворуч — провалля. Раптом у Скруджа завмерло серце. За рогом він побачив дуб, який ріс прямо посередині дороги. Що робити?

Запитання, які можуть поставити діти:

- Дуб можна об'їхати?
- Ні.
- Можна проїхати на бокових колесах?
- Ні.



- Скрудж залишив машину і далі побіг?
- Ні.
- Він спилив дуб, щоб перегородити дорогу, а сам втік?
- Ні.
- Спробуйте переказати все, що ми знаємо.

У горах їде машина, посередині дороги росте дуб. Машина не може його об'їхати жодним способом, звалити дуб теж не можна.

Уявіть цю ситуацію.

— Я бачу машину, посередині великий дуб, машина може врізатись в нього...

- Увага, ПІ!
- А дуб був великий?
- Ні, маленький, тільки пробився скрізь асфальт.
- Тоді можна їхати далі.

### Способи боротьби з ПІ

1. Не довіряти першим рішенням і відповідям (найчастіше малоцікавим, неоригінальним).
2. Помічати, коли починає діяти ПІ (наприклад, дзвеніти, коли діти повторюють ідеї).
3. Учитися бачити ситуацію з різних точок зору.
4. Розвивати уяву.
5. Виробляти звичку «не повторювати» і «не повторюватися».

### Розвиток асоціативності. Критерії новизни

#### 1. Гра «Рукавичка»

*Наприклад.* У «Рукавичці» живе крейда. Щоб зайти в рукавичку, треба довести, що якийсь предмет схожий на господаря, й розповісти, чим він схожий: ручка — тим, що пише; папір — кольором; пенал — формою; булка — кришиться.

#### 2. Рівень новизни

- I р. (високий) — оригінальні, неочікувані ідеї;
- II р. (середній) — цікаві, не зовсім звичні ідеї;
- III р. (низький) — неоригінальні, стандартні ідеї.

#### 3. Робота в групах. Гра «Веселі плями»

- 1) Група отримує завдання із чорнильною плямою.
- 2) Придумати й записати якнайбільше варіантів, на що схожа пляма.
- 3) Аркуш паперу можна розвертати, але не домальовувати.

Оцінка за роботу груп дається не тільки за кількість ідей, але й за кількість ідей I рівня. Гра спонукає дітей бути спостережливими, вчить придумувати, на що схожі різні предмети.

## III. ПРАВИЛА ОЦІНКИ РІВНЯ ТВОРЧИХ РОБІТ УЧНІВ

<b>Правило 1</b>	Рівень оригінальності роботи визначається на основі порівняння з роботами інших дітей класу, які виконували те ж завдання
<b>Правило 2</b>	Оригінальність визначається за 4 основними критеріями: <ul style="list-style-type: none"> <li>• новизна;</li> <li>• переконливість;</li> <li>• гуманність;</li> <li>• художня цінність на доступному для дітей рівні</li> </ul>
<b>Правило 3</b>	Використовуючи критерії новизни для оцінки дитячої продуктивної діяльності, необхідно враховувати рівні: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>I рівень</i>: прототип, аналогічний раніше висловленому або зробленому кимсь (в сюжеті, ситуації, малюнкові, ліпленні тощо);</li> <li>• <i>II рівень</i>: прототип змінений, але відсутня якісно нова ідея. Учень зробив деяку модифікацію об'єкта без значних змін;</li> <li>• <i>III рівень</i>: прототип змінений так, що з'являється якісно нова ідея;</li> <li>• <i>IV рівень</i>: будь-який прототип відсутній, з'являється зовсім нова ідея у даній ситуації</li> </ul>
<b>Правило 4</b>	Використовуючи критерій переконливості для оцінки дитячої продуктивної діяльності, необхідно враховувати рівні: <ul style="list-style-type: none"> <li><i>I рівень</i>: придумана ідея (сюжет, ситуація) тільки фіксується, але не розкривається й не доводиться;</li> <li><i>II рівень</i>: дитина з достатнім ступенем достовірності пояснює, як з'явився фантастичний образ, за рахунок чого існує і з чим або з ким взаємодіє</li> </ul>
<b>Правило 5</b>	Критерій гуманності має на меті аналіз взаємовідносин і взаємодій придуманого об'єкта із навколишнім світом
<b>Правило 6</b>	Критерій художньої цінності творчого продукту визначається рівнем використання художньо-виражальних засобів, які доступні учневі молодших класів
<b>Правило 7</b>	Педагогом може вводиться суб'єктивний критерій, бездоказово заснований на особистій оцінці («мені дуже подобається твоя робота, але я не можу пояснити чому»)

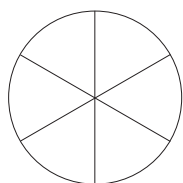
Правила оцінки творчого продукту дозволяють не тільки визначити, на якому рівні перебуває уява дитини, але й дають можливість заохочувати дитячу індивідуальність і творчість, що у свою чергу формує у дитини стійкий інтерес до створення нового.

Загальновідомо, що позитивна оцінка впливає на формування стійкого інтересу до будь-якого виду діяльності. Використовуючи дані правила, вчитель має унікальну можливість позитивно оцінювати кожен дитячу роботу за тим чи іншим критерієм розвитку творчої уяви.

## IV. МЕТОДИ РОЗВИТКУ ТВОРЧОЇ УЯВИ (РТУ)

### 1. «Круги Луллія»

Раймондо Луллій (XVI ст.) придумав пристрій, який складався з декількох кругів різного діаметра. Круги накладалися один на другий на загальний стрижень по типу піраміди. У верхній частині стрижня встановлювалася стрілка. Всі круги були розділені на однакову кількість секторів. Круги і стрілка були рухомі. Раймондо Луллій на кожний сектор ставив свої позначки. Це були і малюнки, і слова, і навіть цілі вислови. Кожний бажаючий мав можливість за допомогою комбінацій отримати будь-який текст.



Починати доцільно із чотирьох кругів різного діаметра і з кількістю секторів від 4 до 8. До кругів на спільний стрижень додається стрілка.

Круги Луллія можуть використовуватися не тільки як метод розвитку уяви, але й як пристрій для репродуктивної діяльності для ознайомлення з довкіллям, розвитку мовлення, математики та ін.

**Мета:** уточнити знання учнів про різні галузі діяльності людей; розвинути варіативність уявних образів.

#### Технологія проведення тренінгу

1. Позначити на всіх кругах будь-які предмети малюнками або знаками.

*Наприклад:* на першому крузі — об'єкти рослинного світу, на другому — місце, де ростуть рослини, на третьому — плоди.

2. Поставити задачу тренінгу.

*Наприклад:* вибрати об'єкт рослинного світу й пояснити, як він може рости в цьому місці й давати такі плоди. Діти повинні пояснити користь цього фантастичного перетворення.

3. Розкрутити круги, поставити стрілку на перетині трьох секторів і позначити словом отримане словосполучення.

*Наприклад:* береза — болото — апельсини.

4. Скласти розповідь на основі фантастичного перетворення.

*Наприклад:* довести, як добре мати таку чудову березу, яка росте в болотній місцевості, і яким мешканцям лісу особливо подобається, що на ній ростуть смачні апельсини.

5. Організувати продуктивну діяльність дітей за підсумками перетворення.

### Методичні рекомендації

- Круги Луллія презентуються дітям шестирічного віку як чарівні і загадкові круги.
- До 7 років учні справляються з тренінгами, в основі яких лежать 4 круги з вісьмома секторами на кожному.
- Тренінги на основі кругів Луллія проводять як ігрові вправи індивідуально або з групою учнів.
- Круги виготовляються з пластику або цупкого картону. Малюнки закріплюють так, щоб їх легко можна було поміняти.
- Тренінги з кругами Луллія складаються з двох частин: I частина — реальне завдання, II частина — фантастичне завдання на розвиток уяви.

*Наприклад:* для дітей 6–7 років.

1 круг — зразки матеріалів (метал, тканина, скло, тощо).

2 круг — зображення будь-яких предметів, зроблених руками людей (шафа, телефон, книга, тощо).

3 круг — зображення різних місць знаходження об'єктів (квартира, вулиця, човен, тощо).

4 круг — зразки кольорів (синій, червоний, зелений, тощо).

*Реальне завдання:* вибрати який-небудь об'єкт, підібрати матеріал, з якого його виготовили, колір і визначити місце його знаходження (телефон — пластмаса — квартира — зелений).

*Фантастичне завдання:* наважання вибрати по одному показнику з кожного круга та пояснити практичне значення даного об'єкта. Наприклад, якщо під стрілкою випали такі сектори: скло, стілець, космічна ракета, червоний колір. Обговорюється ситуація: на космічній ракеті дуже необхідний скляний стілець червоного кольору, тому що... (відповіді дітей).

### Очікувані результати

- діти вчаться самостійно придумувати завдання як реального, так і фантастичного плану;
- складати розповіді про практичне значення і застосування об'єктів з незвичними властивостями та ознаками.

### 2. «Мозковий штурм»

«Мозковий штурм» — це колективний пошук нетрадиційних шляхів розв'язання проблеми. Під час проведення «Мозкового штурму» пошуковий процес має два етапи:

*Етап.* Група «генераторів ідей» у бесіді висуває різні пропозиції. Стимулювання активності досягається виконанням таких правил:

- 1) Висунуті думки і пропозиції не критикуються.
- 2) Заохочуються вільні асоціації: чим вони несподіваніші, тим краще.
- 3) Кількість запропонованих ідей має бути якомога більшою.

4) Висловлені пропозиції можна комбінувати як завгодно. Доцільно записувати висловлювання.

*Після.* Критики оцінюють результати штурму й вибирають кращі пропозиції.

### 3. Синектика

Найкращим з різновидів «мозкового штурму» є синектика. Особливостями її є дозвіл на критику. А головне — обов'язкове застосування ґрунтованих на аналогії 4 прийомів:

- 1) Прямої аналогії: як раніше розв'язувалися подібні проблеми.
- 2) Особистісної або емпатичної — спробувати ввійти в образ даного об'єкта й розв'язати проблему з його точки зору.
- 3) Символічної (дати коротке символічне визначення проблеми).
- 4) Фантастичної — уявити, як би це розв'язували фантастичні персонажі.

*Здійснюючи «Мозковий штурм», треба дотримуватися таких правил:*

- 1) Пропозиції мають бути стислі.
- 2) Будь-яка критика заборонена (крім синектики).
- 3) Всі ідеї фіксуються.
- 4) Ідеї втрачають автора.
- 5) Фантастичні й несподівані ідеї кращі за логічні.
- 6) Ідеї можуть як завгодно комбінуватися.
- 7) Відбір робить група критиків в інший час.

### 4. Морфологічний аналіз

Швейцарський астрофізик Ф. Цвіккі в 30-х роках ХХ ст. придумав метод під назвою «Морфологічний аналіз».

#### Мета методу:

- формування в дітей уміння давати велику кількість різних категорій відповідей у рамках заданої теми;
- створювати умови для оцінки дитиною отриманих ідей;
- учити деталізувати найбільш продуктивні.

Даний метод дозволяє формувати рухливість мислення, розвиває комбінаторику. Розумові операції комбінаторного характеру здійснюються за допомогою таблиці, де по вертикалі та горизонталі виставляються будь-які показники. Перетин значень цих показників є основою аналітичної діяльності.

#### Технологія проведення тренінгу

1. Представляється морфологічна таблиця.
2. Заповнюються вертикальні та горизонтальні осі (кількість, підбір показників визначаються метою та змістом уроку).
3. Розглядається взаємодія горизонтальних і вертикальних показників. Проводиться обговорення з дітьми отриманих варіантів взаємодії (морфологічний аналіз).

*Наприклад:* придумати фантастичну тварину.

По вертикалі позначені різні тварини, по горизонталі — частини їх тіла і місце, де вони живуть. Необхідно заповнити клітинки перетину й указати всі ознаки в кожній з тварин. Після того, як таблиця заповнена, можна вибірково взяти деякі значення і придумати фантастичну тварину, в якій голова буде від зайця, тулуб — від крокодила, хвіст — від лисиці, а ноги — від жирафи. Можливі інші комбінації. Показники в таблиці залежать від цілі творчого завдання.

Тварина	Частини тіла				Місце
	Голова	Тулуб	Хвіст	Лапи	
Засць					
Жирафа					
Лисиця					
Крокодил					

4. Обговорюються способи збереження фантастичних тварин у незвичних умовах.
5. Виводяться правила існування, виживання цих об'єктів у незвичних умовах.
6. Організовується продуктивна діяльність за змістом обговореного (малювання, ліплення, складання казки тощо).

*Наприклад:* «Подорож рослин».

#### Мета:

- уточнити знання дітей про умови життя рослин;
- учити описувати фантастичні ситуації, які виникли в результаті взаємодії об'єкта з навколишнім світом.

По горизонталі — назви рослин, по вертикалі — назви природних зон.

*Реальне завдання:* вибрати рослину і розказати, де вона росте і чому саме там.

*Фантастичне завдання:* вибрати рослину і помістити її у незвичне місце. Розказати про те, що або хто допоможе цій рослині вижити.

*Наприклад:* «Подорож у країну математики».

#### Мета:

- учити дітей застосовувати знання, отримані на уроках математики;
- придумувати історії, які пов'язані з фантастичним перетворенням об'єкта.

По горизонталі — годинник, геометричні фігури, цифри, задачі. По вертикалі — 2–3 об'єкти (потяг, синиця, парасолька).

*Реальне завдання:* пояснити, які математичні знання потрібні людині при взаємодії з даними об'єктами.

*Фантастичне завдання:* придумати історію про те, як синичка зі своїм другом потягом і чарівною парасолькою вирішили побувати в країні Математики і що з цього вийшло.

Реалізація фантастичного змісту повинна йти в продуктивній діяльності (малювання, ліплення, аплікація, запис сюжету казки і т. ін.)

#### Очікувані результати:

- уміння давати велику кількість варіантів відповідей у рамках заданої теми;
- самостійний вибір найбільш цікавих, їх оцінка і розповідь про фантастичну дію з достатньою мірою достовірності;
- побудова сюжету на основі самостійно вибраних показників: героя (героїв), функції (цілі);
- опис змін властивостей і поведінки героя в різних обставинах.

### 5. Метод фокальних об'єктів

Автор методу — Чарльз Вайтинг (60 роки ХХ ст., Англія). Основна ідея — встановлення асоціативних зв'язків визначеного об'єкта з випадковими об'єктами або їх ознаками.

Технологія проведення тренінгу

1. Вибрати фокальний об'єкт для вдосконалення.
2. Назвати 2–3 будь-яких випадкових об'єкти.
3. Придумати ознаки і дії випадкових об'єктів.
4. Перенести властивості випадкових об'єктів на фокальний об'єкт (можна переносити не всі властивості).
5. Розвиток ідеї. Як таке може бути, де й для чого такий об'єкт можна використовувати.
6. Організувати продуктивну діяльність дітей (малювання, ліплення, складання казки тощо).

#### Мета методу:

- навчити дітей наділяти предмети нетиповими ознаками;
- пропонувати й пояснювати практичне застосування предмета з нетиповими ознаками.

#### Методичні рекомендації

- Під час роботи за даним методом рекомендується фіксувати ознаки, властивості предметів, які називають діти. Ця частина роботи потребує динаміки.
- Наочність (зображення об'єкта в «фокусі») не використовується.
- Учитель демонструє впевненість у тому, що об'єкт з незвичними ознаками може бути в реальному житті. Емоційно реагує на парадоксальні сполучення (подив, радість, смуток, захоплення).

- Коли обираються ознаки об'єктів, учитель виключає типові значення ознак. Не обирає для обговорення ознаки розміру в значенні «великий — маленький»; ознаки форми в значенні «круглий — квадратний»; ознаки кольору в значенні «білий — чорний», не використовує такі ознаки, як «красивий — некрасивий».

#### Очікувані результати:

- розповідь (фантазування) на основі незвичної ознаки вибраного об'єкта;
- пояснення можливих варіантів;
- придумування історій (казок) з поясненням нетипових властивостей і практичного значення даної властивості.

*Наприклад:*

Дошка	Сонце	Гумка	Павук
	Гаряче	Солодка	Страшний
	Осліплює	Тягуча	Працьовитий
	Із променями	З наклейками	Восьминогий

Неочікувані ознаки та їх значення, які ми приписуємо об'єкту, дозволяють вирішити проблему створення незвичного об'єкта:

Гаряча дошка — дошка-батарея для обігрівання класу.

Солодка дошка — покрита цукровим сиропом, щоб краще писала крейда.


### 6. «Думай про інше»

Багато винаходів у нашому житті мають «аналогі» у природі. Літак схожий на птаха, вертоліт — на бабку, підводний човен — на рибу. Щоб винаходити, треба бути спостережливим, уміти придумувати на що схожі різні предмети.

#### Технологія проведення тренінгу

1. На дошці малюють який-небудь схематичний малюнок.
2. Пропонується декілька варіантів, на що схоже намальоване.
3. Пропонується назвати 3–4 об'єкти, які не схожі на даний малюнок.
4. Треба довести, що малюнок схожий на кожний з названих випадкових об'єктів.
5. Порівнюються варіанти відповідей I і II стовпчиків: де розв'язання більш цікаві й чому?
6. Організувати продуктивну діяльність дітей (малювання, ліплення, складання казки тощо).

Наприклад:

На що схоже	Думай про інше	Доведення
		
М'яч	Крокодил	Крокодил, який кусає себе за хвіст
Сонце	Лінійка	Якщо лінійку швидко крутити в повітрі, це схоже на круг
Гарбуз	Молоток	Збоку торець ручки молотка круглий
Шайба	Зошит	Зошит, звернутий у трубочку

## 7. Емпатія

Метод емпатії розроблений У. Гордоном (США) у середині ХХ ст. Суть методу емпатії: зробити незнайоме знайомим, а звичне — чужим. В основі такої роботи лежить особистісне ототожнювання самого себе з ким або чим-небудь, уміння співпереживати об'єкту в цьому стані.

### Мета методу:

- учить дітей міняти точку зору на звичні об'єкти за допомогою перетворення себе на кого-небудь або що-небудь у проблемній ситуації.

### Технологія проведення тренінгу:

1. Запропонувати дітям уявити який-небудь об'єкт. *Наприклад:* кімнатна рослина — фіалка.
2. Обговорити об'єкт із звичайної точки зору. *Наприклад:* зовнішній вигляд, залежність росту від догляду за квіткою, емоційний стан людини, коли вона сприймає фіалку різними органами.
3. Запропонувати пофантазувати (перетворитися на даний об'єкт в якій-небудь ситуації та розказати про свої почуття в даний момент).

*Наприклад:*

Ти — фіалка, яку забули полити і на три дні залишили зовсім одну на підвіконні, освітленому яскравим сонцем. Розкажи про те, що ти відчуваєш при цьому.

4. Організувати продуктивну діяльність дітей: малювання, ліплення, аплікація, складання казок.

### Методичні рекомендації:

Навчання повинно проходити за 4 етапами:

*1 етап* — учитель сам розказує, що відчуває або що уявив;

*2 етап* — розповідь вчителя доповнюється відповідями дітей;

*3 етап* — діти самі розказують, що відчули або уявили; вчитель доповнює, уточнює і розширює уявлення дітей про точку зору на об'єкт;

*4 етап* — діти самостійно, без допомоги дорослих, розказують про те, що уявили або відчули.

### Очікувані результати:

- уміння уявляти себе в ролі кого-небудь або чого-небудь в проблемній ситуації та складати розповідь про себе з точки зору обраного об'єкта.

*Наприклад:* гра «Ми пожаліли ображених звірят».

*Ситуація.* Ображена білочка, тому що в неї хтось забрав горішки.

**Мета:** учить дітей приймати на себе образи яких-небудь об'єктів живої природи та проявляти співпереживання до них у проблемній ситуації.

*Наприклад:* гра «Речі, які захворіли».

*Ситуація.* Брудний самовар, розмальована книга.

**Мета:** учить дітей виводити правила користування речами побуту; створювати умови для розвитку емпатії щодо об'єктів рукотворного світу.

*Наприклад:* гра «Історії, про які не написано в книгах».

**Мета:** продовжувати вчити дітей перетворюватися на який-небудь об'єкт навколишнього світу і від імені цього об'єкта розповісти про свій стан.

1. Учитель пропонує дітям пригадати який-небудь епізод знайомої казки та перерахувати об'єкти в цьому сюжеті.

*Наприклад:* доріжка, колобок, пеньок, лисичка, ліс.

2. Кожна дитина бере на себе роль якого-небудь об'єкта і розказує про свою рису характеру.
3. Кожна дитина розказує про своє ставлення до епізоду казки з точки зору свого героя.

## 8. «Добре — погано»

**Мета:** навчити дітей розглядати будь-який об'єкт або явище з позитивної й негативної точки зору.

### Букети «Добре — Погано»

#### Технологія проведення тренінгу

- Називається об'єкт чи явище (О/Я).
- Потрібно знайти в ньому якнайбільше позитивних і негативних сторін (ознак).

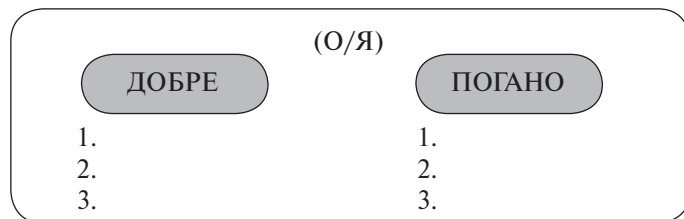
*Наприклад:* крейда.

Добре	Погано
Можна писати	Забруднює руки
Білити	Закінчується
Жувати	Мокне

## Ланцюжок «Добре — Погано»

## Технологія проведення тренінгу

- Називається об'єкт або явище (О/Я).
- Потрібно знайти в ньому позитивну ознаку 1.
- До виявленої ознаки 1 знайти протилежну (негативну) ознаку 2.



- До ознаки 2 знайти протилежну ознаку (позитивну) 3...
- Скласти якомога більший ланцюжок позитивних і негативних ознак.

## Схема

Добре	—	О/Я	—	«+» Ознака 1
Погано	—	«+» Ознака 1	—	«-» Ознака 2
Добре	—	«-» Ознака 2	—	«+» Ознака 3
Погано	—	«+» Ознака 3	—	«-» Ознака 4...

## Наприклад:

**Крейда — це добре:** можна писати на дошці.

Писати на дошці — **це погано:** треба витирати.

Треба витирати — **це добре:** можна написати щось нове.

Можна написати щось нове — **це погано...**

## V. ТИПОВІ ПРИЙОМИ ФАНТАЗУВАННЯ (ТПФ)

## Загальна характеристика прийомів

Типові прийоми фантазування (ТПФ) створені Г. С. Альгшуллером у 70-х роках ХХ ст. для активізації розумової діяльності людей, які займалися винахідництвом.

В основі ТПФ лежать розумові операції уявлення об'єктів за допомогою ігнорування фундаментальних законів природи. Основним механізмом ТПФ є доведення до крайності проявлення якої-небудь ознаки або повне її знищення.

## Типові прийоми фантазування

- Прийом «Збільшення — зменшення».
- Прийом «Ділення — об'єднання».
- Прийом «Перетворення ознак часу».
- Прийом «Оживлення — скам'яніння».

- Прийом «Спеціалізація — універсалізація».
- Прийом «Навпаки».

Для кращого розуміння дітьми фантастичних перетворень назви прийомам дають у вигляді імен чарівників з різними можливостями.

*Загальна мета ТПФ:* навчити дітей робити фантастичні перетворення об'єкта за певною ознакою.

## 1. Прийом «Збільшення — зменшення»

Суть прийому «збільшення — зменшення» полягає в зміні по спадній чи зростаючій будь-якої ознаки об'єкта в сторону збільшення чи зменшення.

*Наприклад:* збільшення-зменшення ознаки розміру (Велетень — Ліліпут); збільшення-зменшення ознаки кількості (незлічима кількість солдат Урфіна Джуса чи один у цілому світі Маленький принц); збільшення-зменшення специфічної ознаки (чарівний голос Джельсоміно, що руйнує стіни через збільшення сили звуку).

## Технологія проведення тренінгу

1. Запропонувати дітям обрати об'єкт (*наприклад:* стіл).
2. Перелічити ознаки обраного об'єкта (стіл має розмір, частини, місце, колір та ін.).
3. Запросити Чарівника Збільшення Розміру (Зменшення Розміру) за бажанням дітей.  
Провести перетворення розміру об'єкта у бік збільшення чи зменшення. Обговорити практичне застосування отриманого об'єкта. (*Наприклад:* Чарівник Збільшення Розміру торкнувся столу. Що з ним стало? Навіщо нам у класі непомірно величезний стіл?)
4. Провести перетворення частини об'єкта за розміром. Обговорити проблемну ситуацію. (*Наприклад:* Чарівник Збільшення Розміру торкнувся ніжки (підсистеми) столу. Що відбудеться? Як людині використовувати стіл із величезною ніжкою?) Гумористична спрямованість обговорення і розв'язання ситуацій.
5. Провести перетворення місця існування (функціонування) об'єкта за розміром. Обговорити проблемну ситуацію. (*Наприклад:* Чарівник Збільшення Розміру торкнувся приміщення, де зазвичай стоять столи. Як дітям дістатися своїх столів, якщо кімната стала величезною й до дверей у класну кімнату до обіду не дійти?)
6. Провести перетворення ознаки об'єкта чи її значення за ступенем виразності кольору. Обговорити проблемну ситуацію. (*Наприклад:* Чарівник Знебарвлення торкнувся столу. Що відбудеться, якщо поступово стіл стане прозорим? Гра «Добре — погано».)
7. Організувати продуктивну діяльність дітей у різних варіантах та різними засобами:

- складання казки і запис її змісту за допомогою схем;
- розв'язання проблемних ситуацій та їхнє моделювання;
- малювання, ліплення, аплікація за темою уроку.

### Методичні рекомендації

Педагог разом із дітьми аналізує літературні твори на предмет наявності даного прийому. З'ясовує, як змінюється об'єкт, властивості, його частини і місце дії в результаті зустрічі із Чарівником Зміни Часу.

Діти 6–7 років самостійно використовують прийом «Збільшення — зменшення» для складання казки чи розв'язання проблемної ситуації.

За підсумками обговорення організовується продуктивна діяльність дітей. *Наприклад:* на уроці з образотворчої діяльності намалювати сюжет з казки «Ріпка», де ріпка виросла маленька-маленька.

### Очікувані результати

Самостійне використання дитиною прийому «Збільшення — зменшення» стосовно ознак об'єкта під час розв'язування творчих задач, створення текстів казок чи в образотворчій діяльності.

## 2. Прийом «Ділення — об'єднання»

Даний прийом призначений для фантастичного перетворення з позиції ділення й комбінування у будь-якому варіанті об'єктів чи їхніх частин. Основний принцип дії Чарівника Ділення, який усе ділить, і Чарівника Об'єднання, який усе поєднує, — відсутність будь-яких правил, нелогічність ділення і комбінування.

За діями Чарівника Ділення завжди настають фантастичні перетворення, зроблені Чарівником Об'єднання, і навпаки. Діти самостійно повинні здогадатися й пояснити чарівні перетворення з погляду практичного застосування.

### Технологія проведення тренінгу

1. Запропонувати дітям обрати об'єкт навколишнього світу, визначити його складові і місце, де він мешкає. (*Наприклад:* у птаха є тулуб, голова, крила, хвіст, лапи, тощо; птах є частиною тваринного світу, а тваринний світ — частина живої природи і т. ін. Зробити висновок про те, що усе у світі складається із частин.)
2. Запросити Чарівника Ділення, який ділить об'єкт на складові. (*Наприклад:* Чарівник Ділення доторкнувся до машини. Розповісти, що з нею відбулося (вона розпалася на частини: кузов, кабінку, колеса, тощо). Якщо Чарівник Ділення доторкнеться до якоїсь частини, наприклад, до колеса, то з'ясувати, що з ним відбувається. Частина теж розділиться на складові: шину, обід, диск і т. д. Чарівник Ділення доторкнувся до місця функціонування машини — дороги. Що з нею

відбулося? Автомобільна дорога стала поділятися на дорожнє покриття, бордюри і т. д.).

3. Увести Чарівника Об'єднання, який поєднує все в довільній послідовності. Обговорити практичне застосування отриманого об'єкта. (*Наприклад:* Чарівник Об'єднання торкнувся машини і дерева. Що відбудеться? Вони об'єднуються: машина може бути зроблена з дерева і т. д.)
4. Організувати продуктивну діяльність за підсумками обговорення:
  - придумати казку із Чарівником Ділення — Об'єднання, записати сюжет за допомогою схем;
  - придумати незвичну тварину, запросивши Чарівника Ділення — Об'єднання;
  - ліплення, малювання, аплікація об'єктів за типом фоторобота.

### Методичні рекомендації

Розпочинати потрібно з простих завдань. Давати завдання щодо створення нового об'єкта з яких-небудь однорідних геометричних фігур (за типом коника і кульок).

Потім рекомендуються завдання на складання фантастичних тварин за типом фоторобота. *Наприклад:* скласти незвичну тварину, придумати їй назву. («Чебукрохвіст» — голова Чебурашки, тулуб крокодила, хвіст пави, лапи — білки). Розповісти, де мешкає ця тварина, про її характер, способи харчування і захисту від ворогів.

Наступний етап — це тренінгові завдання щодо створення образів на основі однорідних об'єктів якої-небудь класифікаційної групи. *Наприклад:* зобразити Квіткову принцесу (обличчя — соняшник, очі — фіалки, рот — гвоздика, ніс — дзвіночки і т. ін.).

Далі організується аналітична робота на основі зовнішнього вигляду казкових героїв. Потрібно обрати героїв казок і провести аналіз їхнього вигляду. *Наприклад:* кого об'єднали наступні герої (Русалка — жінка і риба, Сфінкс — людина і лев, Кентавр — чоловік і кінь, Сирин — птах і жінка).

З 6 років діти вчаться аналізувати незвичні властивості казкових героїв, установлювати ознаки, що були отримані в результаті фантастичного об'єднання. *Наприклад:* чиїх ознак набув об'єкт (дзеркало, яке говорить, з казки «Про мертву царівну і сім богатирів» набуло властивості людини — говорити та властивість телевізора — показувати).

З семи років даються тренінги, які узагальнюють знання дітей за чарівними перетвореннями, заснованими на прийомі «Ділення — об'єднання».

### Очікувані результати

Уміння робити фантастичні перетворення об'єктів за допомогою прийому «Ділення — об'єднання» та його використання в продуктивній діяльності.

### 3. Прийом «Перетворення ознак часу»

Фантазування засноване на зміні ознак часу. У зв'язку з тим, що для перетворення беруться різні властивості часу, прийом стає багатофункціональним. Чарівники Часу можуть бути різних типів:

- Чарівник Швидких Хвилин (прискорює процеси, які протікають у самому об'єкті);
- Чарівник Повільних Хвилин (уповільнює процеси);
- Чарівник Переплутування Часу (мінє місцями часові відрізки, в яких протікали визначені події);
- Чарівник Зворотного Часу (змушує протікати події у зворотній послідовності);
- Машина Часу (переміщує об'єкти на далекі часові відрізки);
- Дзеркало Часу (переміщує об'єкти на ближчі часові відрізки, відносно життя даного об'єкта);
- Чарівник Зупинки Часу (зупиняє час для об'єкта, його частин чи місця знаходження).

#### Технологія проведення тренінгу із Чарівником Швидких (Повільних) Хвилин

1. Обговорення епізоду з життя дітей.
2. Введення проблемної ситуації із запрошенням Чарівника Швидких (Повільних) Хвилин. (*Наприклад*: уявити, що батьки відправили дітей до школи. Самі, як звичайно, пішли на роботу. У цей час у класі, де навчалися діти, за день минуло 10 років.)
3. Обговорення ситуації, що виникла. Педагог продумує ланцюжок запитань до дітей.

Як ви стали виглядати? Що сталося з вашим одягом, ростом, волоссям? Скільки вам тепер років? Який вираз обличчя був би в батьків? Які питання вони поставили б вам? Як відреагували на вашу появу домашні?...

4. Організація продуктивної діяльності (малювання, ліплення, запис усієї ситуації схемами й розповідь батькам на тему «Історія про те, як до нас у клас прийшов Чарівник Швидких Хвилин»).

#### Технологія проведення тренінгу із Чарівником Переплутування Часу

1. Продумування реальної часової послідовності подій стосовно чогонебудь. Визначення призначення кожного часового етапу і позначення його схемами. (*Наприклад*: визначення часової осі життя людини з обговоренням особливостей і можливостей кожного періоду життя із використанням наочності — картинок, схем.)
2. Введення проблемної ситуації, в якій міняються місцями події, порушується послідовність у часі.
3. Обговорення проблеми, що виникла з порушенням часової послідовності життя людини. Використання прийому перестановки схем.

4. Схематизація дітьми придуманих схем. Розповідь за записами історій, які вийшли.

#### Технологія проведення тренінгу із Чарівником Зворотного Часу

1. Відновлення знайомих дітям подій. Виділення причинно-наслідкових зв'язків. Моделювання діями однієї з даних подій. (*Наприклад*: обговорення послідовності дій у процесі пришивання гудзика, заварювання чаю тощо.)
2. Запрошення Чарівника Зворотного Часу. Відновлення подій у зворотному порядку. Моделювання послідовності дій будь-якого процесу у зворотному порядку.
3. Організація продуктивної діяльності дітей:
  - малювання за мотивами нового твору;
  - ліплення героя з новою якістю;
  - схематизація нового твору або зворотної послідовності якогонебудь епізоду у знайомому творі.

#### Технологія проведення тренінгу із Чарівником Переміщення в Часі (Дзеркало Часу, Машина Часу)

1. Бесіда про різні часові періоди життя об'єкта. (*Наприклад*: обговорення часових періодів розвитку Землі, виникнення цивілізації. Представлення майбутнього Землі залежно від діяльності людей. (Обговорення на рівні «Добре — погано».)
2. Подорож із Дзеркалом Часу, яке показує конкретні моменти з життя об'єкта.
3. Подорож у минуле чи майбутнє об'єкта за допомогою Мащини Часу. Колективне переміщення й обговорення уявленого («Мозковий штурм»).
4. Організація продуктивної діяльності за результатами фантазування. На основі прийому «Дзеркало Часу»: ліплення іграшок для дітей майбутнього; сюжетне малювання; аплікація, конструювання; схематизація (історія про те, де і чого я буду навчатися, який вчинок я зроблю завтра ввечері, тощо).

На основі прийому «Машина Часу»: ліплення прадавніх тварин; малювання «Світ майбутнього»; аплікація «Рослини минулого (майбутнього)»; конструювання з природного і неприродного матеріалу; схематизація (історія про те, як людина робить Землю прекрасною).

#### Технологія проведення тренінгу із Чарівником Зупинки Часу

1. Обговорення часового ланцюжка розвитку тваринного світу. (Обговорення змін, що відбуваються з живими організмами із часом.)
2. Запрошення Чарівника Зупинки Часу. Обговорення того, що відбувається з об'єктом, його частинами, місцем, де він живе.
3. Організація продуктивної діяльності. Придумування сюжетів фантастичного змісту з прийомом зупинки часу. Схематизація сюжетів, що вийшли.



### Методичні рекомендації

Діти 6–7 років самостійно використовують прийом того чи іншого перетворення в часі при зміні знайомих літературних творів, створенні казок на основі побутових ситуацій, під час розв'язання творчих завдань, у різних видах образотворчої діяльності.

З дітьми 6–7 років організовується робота з аналізу літературних творів з фіксацією часових перетворень, що відбуваються в них на основі дії всіх Чарівників Часу. *Наприклад:*

- казка Л. Керолла «Пригоди Аліси в країні Чудес» заснована на принципах дії всіх Чарівників Часу;
- прийом зупинки часу, присутній у творі Д. Баррі «Пітер Пен» — хлопчик, який не росте;
- прискорення часу — у «Казці про царя Салтана» — за три дні в бочці виріс його син Гвідон.

### Очікувані результати

Знання принципів дії кожного Чарівника Часу. Самостійне використання відомих прийомів для створення творчого продукту.

### 4. Прийом «Оживлення — скам'яніння»

При впливі Чарівника Оживлення неживе стає живим і рухливим, живі організми стають більш динамічними.

При впливі Чарівника Скам'яніння живе стає нерухомим, а неживе — абсолютно статичним.

Використання прийомів оживлення — скам'яніння дозволяє змінювати об'єкт, його частини чи місце, де він живе за ознакою динамічності або статичності.

### Технологія проведення тренінгу

1. Бесіда з дітьми про розподіл світу на динамічні і статичні системи.
2. Запрошення Чарівника Оживлення, який може нерухоме змусити рухатися, у рухливого — збільшити швидкість руху. Перетворення об'єкта, його частини або місця знаходження.
3. Запрошення Чарівника Скам'яніння, який рухливе перетворює в нерухоме, а нерухоме завжди залишає на місці. Перетворення об'єкта, його частини, або місця знаходження.
4. Розв'язання ситуативних задач, які виникли в процесі дій цих двох чарівників.
5. Схематизація проблемних ситуацій і варіантів виходу з них.

### Методичні рекомендації

У старшому шкільному віці організуються ігри відповідно до представленого технологічного ланцюжка із самостійним використанням прийому статички — динаміки.

Протягом усього шкільного періоду потрібно виділяти прийом оживлення — скам'яніння під час знайомства з новими казками, легендами, міфами.

*Наприклад:* прийом оживлення матеріалу (живе дерево — Буратіно, живі овочі — Чипполіно, живе тісто — Колобок, живий сніг — Снігурка, живий метал — Дроворуб, живе волосся — медуза Горгона, живе дзеркало тощо.

Прийом статички: спляча царівна («Казка про сім богатирів»).

Прийом статички — динаміки в чарівному предметі: жива — мертва вода, яблука (молодильні й отруйні), чарівна паличка тощо.

### Очікувані результати

- Уміння розрізняти динамічні й статичні системи, змінювати їх залежно від поставленого завдання;
- робити опис перетвореного (на основі прийому оживлення — скам'яніння) об'єкта, його частини або місця знаходження;
- використання прийому для створення образу або ситуації фантастичного плану.

### 5. Прийом «Спеціалізація — універсалізація»

Прийом представлено двома чарівниками: Чарівник Всеможу (універсалізація) і Чарівник Можутільки (спеціалізація).

Прийом Універсалізації дає можливість об'єкту виконувати безліч функцій, навіть йому не властивих.

Прийом Спеціалізації дозволяє обмежити можливості об'єкта в рамках типової для нього функції.

### Технологія проведення тренінгу

1. Обговорення з дітьми знайомих об'єктів, що виконують обмежену кількість функцій або багатофункціональних.

*Наприклад:* магазин створений людиною для продажу чого-небудь. Назвіть спеціальні магазини («Жіночий одяг», «Овочі», «Взуття» і т. д.). Для чого існують магазини: універмаг, універсам, супермаркет? Чим вони відрізняються від спеціалізованих магазинів?

2. Запрошення Чарівника Всеможу й перетворення об'єкта:
  - розширення наявної функції;
  - наділення об'єкта новими функціями.

Опис перетвореного об'єкта, його будови, практичного використання з новою функцією.

3. Запрошення Чарівника Можутільки, виділення функції об'єкта та її перетворення:
  - введення тимчасового обмеження;
  - введення просторового обмеження;
  - введення обмеження на внутрішню будову об'єкта;
  - введення функціонального обмеження.

Опис нового об'єкта, його будови, практичного використання з новою функцією.

#### 4. Організація продуктивної діяльності.

Ліплення посуду, якого торкнувся Чарівник Всеможу (Можутільки).

Малювання людини в платті (костюмі) спеціально для чищення зубів й універсальному, в якому можна й у гості ходити, і під водою плавати, і спати, тощо.

Запропонувати зробити апікаційними засобами портрет Чарівника (робота) Всеможу.

Конструювання на тему: «Я можу тільки це зробити...» (дитина сама обирає матеріал і тему), далі оголошується: «Ми можемо багато чого зробити із цього матеріалу...» (обговорення, що можна зробити з даних заготівель без доповнень і з використанням додаткових засобів).

#### Методичні рекомендації

Запропонувати дітям самостійно назвати будь-які предмети, виділити їхні основні функції, і, запрошуючи по черзі чарівників спеціалізації — універсалізації, обмежувати або розширювати (у рамках або за рамками) функції.

Далі можливості цих чарівників розширюються. Приходячи до дитини, вони можуть зробити спеціальною або універсальною частину об'єкта або місце об'єкта.

#### Наприклад:

Одна з ніжок стільця після спілкування із Чарівником Можутільки стає спеціальною для ваги лише 2 кг. Яку вагу повинна мати людина, що ним користується? Як бути дитині з меншою вагою? А з більшою? Яку службу та в яких випадках може послужити стілець зі спеціальною ніжкою?

Універсальна ніжка стільця (а інші ніжки не універсальні), мало того, що витримує будь-яку вагу, вона навчилася проводити холодну — гарячу воду. Що в цьому поганого (гарного)? Практичне застосування багатофункціональної ніжки від стільця.

Необхідно організувати обговорення з дітьми понять «універсальне — спеціальне» на предметному змісті: меблі, посуд, іграшки, їжа, одяг, професія, людина та ін.

Робити аналіз універсалізації — спеціалізації чарівництва на казковому матеріалі.

#### Наприклад:

Універсали: Чарівна паличка, Золота рибка, Щука, Квітка-Семицвітка, Двоє зі Скриньки. Але й у них були обмеження. А які?

Спеціали: Чоботи-скороходи, Скатертину-самобранка, Шапка-невидимка й т. ін. Як можна розширити їхні можливості?

Винахід дітьми чарівних предметів спеціального або універсального характеру; придумування героїв, що володіють такими властивостями; придумування історій або казок з їхнім використанням.

#### Очікувані результати

- Уміння самостійно вводити розширення або обмеження функцій довільно обраного об'єкта для створення творчого продукту.
- Виділення основної й додаткової функцій.
- Пояснення зміни об'єкта при обмеженні, розширенні або появі нових функцій.

#### 6. Прийом «Навпаки»

Суть прийому полягає у виявленні певної ознаки або значення ознаки об'єкта та заміні її на протилежні.

#### Технологія проведення тренінгу

1. Обрати об'єкти, виявити їхні ознаки й значення цих ознак.
2. Запросити Чарівника Навпаки, що заміняє виділені ознаки або їхні значення на протилежні.
3. Обговорення проблемних ситуацій і пошуки способів їх розв'язання.
4. Організація продуктивної діяльності.

#### Методичні рекомендації

Дітям представляються, обговорюються, розв'язуються проблеми, що виникли в об'єкта за умови впливу Чарівника Навпаки на його частині (рот людини став поглинати слова — як людям спілкуватися; людина з віком стала зменшуватися в розмірі — якою вона повинна бути в старості; які проблеми по догляду за дітьми-велетнями з'являються в батьків?)

Організація продуктивної діяльності дітей після наділення об'єкта протилежними властивостями або функціями.

#### Наприклад:

- малювання стільця, що викидає;
- ліплення доброго Карабаса-Барабаса;
- апікація навпаки: на білому тлі — кольоровий візерунок, а навпаки?
- конструювання з будівельного матеріалу будинків країни «Навпаки».

#### Очікувані результати

Уміння заміняти ознаки й значення ознак об'єктів на протилежні й розповідати про практичне використання об'єкта.

Уміння самостійно використовувати прийом «навпаки» для створення творчого продукту.

## РОЗДІЛ 3. ПРИЙОМИ ФАНТАЗУВАННЯ ДЖАННІ РОДАРІ

### 1. Прийом «Кола по воді»

Якщо кинути у воду камінь, то по воді починають розходитися кола. Вони затягують всі предмети, які є навколо: гілочку, листочок, кораблик тощо.

Від одного слова може починатися рух, який дає поштовх для нових асоціацій та приводить до створення цілої історії.

#### Послідовність роботи за прийомом

- 1) Обрати слово — «камінь» (з 5–6 букв, без м'якого знаку, апострофа)
- 2) Записати це слово в стовпчик.
- 3) Написати поряд із кожною буквою будь-який іменник, який починається з даної букви.

*Наприклад:*

*б* — барабан  
*і* — індик  
*й* — йод  
*к* — корона  
*а* — автобус

- 4) Скласти оповідання з використанням усіх слів. Заголовок — слово «Бійка». (Або слово *бійка* повинно виражати головну думку складеного оповідання.)

Ще зі слова-«камня» можна скласти речення. *Наприклад:* булка.

- Бананами удав лікував крокодилу ангіну.
- Біля універсаму лежала купа ананасів.
- Білка усміхалася ласкаво коло афіші.

Чим більш незвичними, фантастичними будуть речення, тим більш цікавими будуть казки. (Дане слово в сюжеті казки може не брати участі, але складене речення повинно обов'язково бути в казці чи оповіданні.)

### 2. Біном фантазії

(«*Бі*» — два, «*ном*» — слово — означає «два слова».)

#### Послідовність роботи за прийомом

- 1) Два учні записують по одному слову з різних сторін дошки так, щоб не бачити, що пише інший. Один записує назву живого предмета, інший — неживого. Потім дошка відкривається, і записана пара слів стає початком нової незвичайної історії.

*Наприклад:* муха — рукавичка.

- 2) За допомогою різних приєдників складаються і записуються різні словосполучення:
  - муха на рукавичці;
  - рукавичка з мух;
  - муха в рукавичці;
  - рукавичка без мухи;
  - муха з рукавичкою;
  - муха під рукавичкою.
- 3) Розвиток теми. Придумати історії з відповідним заголовком або побудувати ланцюжок речень від першого слова до другого.

### 3. Довільний префікс

Як ви собі уявляєте незвичні букви, наприклад: *аквабуква, астробуква, віцебуква, монобуква, ексбуква...*

#### Послідовність роботи за прийомом

До слова додається «довільний префікс» (произвольная приставка) — і з'являється нова цікава ідея:

*супер* — надзвичайний (супермен);  
*віце* — помічник (віце-президент);  
*пів* — половина (півкуля);  
*аеро* — повітряний (аеропорт);  
*анти* — проти (антиміль);  
*зоо* — тваринний (зоопарк);  
*мото* — той, що рухається (мотоцикл);  
*астро* — зірковий (астрономія);  
*відео* — бачити (відеомагнітофон);  
*архео* — древній (археологія);  
*мело* — музичний (меломан);  
*моно* — єдиний (монолог);  
*аква* — водяний (акваланг);  
*біо, зам, най, мікро, міні...*

*Наприклад:* об'єкти для вдосконалення — стілець, віник, олівець...

- Мелостілець — музичний стілець, грає різні мелодії, коли на нього сідаєш;
- віце-віник — помічник віника, прибирає у важкодоступних місцях;
- відеоолівець — перетворює в малюнок написане.

### 4. Прийом «Що потім?»

Використання цього прийому дозволяє придумувати продовження відомих сюжетів.

*Наприклад:* Лисиця з'їла колобка. Що потім? Як колобок поведився у середині лисиці?

(Може, він продовжував співати й заважав їй полювати? А може, він зміг вискочити й утекти від лисиці, коли вона позіхнула?)

### 5. Прийом «Фантастичне продовження»

- 1) Учитель називає будь-яку реальну подію. *Наприклад:* пішов дощ, замукала корова, виросла ромашка...
- 2) Потрібно придумати казкові, незвичні наслідки. *Наприклад:*
  - Пішов дощ, але на землі замість трави виросли нові дошки-краплинки. А що було потім?
  - Корова замукала й у кожного, хто її чув, з'явилася в руках склянка молока. А що потім? Чим усе закінчилося?

### 6. Творча помилка

Якщо написати слово «автомобіль» правильно, без помилок, то фантазія не працює — це звичайна машина, яку всі знають. А якщо помилитися й пропустити якусь букву чи написати зайву, тоді можуть з'явитися такі слова:

- автомобіль — мабуть, він використовує атомну енергію замість бензину;
- автомобіль — ця машина вміє плавати;
- автомобіль — спеціальна машина для письменників.

Цікаві сюжети з'являються, коли береться не окреме слово, а слово в реченні. *Наприклад:* Семеро одного не чекають. Семеро водяного не чекають.

### 7. Прийом «Кит і кіт»

- 1) Обрати два слова, схожих за звучанням: ворона — корона.
- 2) Поміняти місцями обрані об'єкти: ворона опинилася на голові в королеви, а корона — на городі.
- 3) Дати пояснення, як таке може статися.  
(Одного разу подув такий сильний вітер. Він здув з голови королеви корону і заніс її на город за містом. У цей час ворона, яка спала, впала з гілки прямо на голову королеві, але вона нічого не помітила.)
- 4) Розвиток сюжету. Придумати продовження казки.

### 8. Фантастичні гіпотези

Придумування історій, сюжет яких будується на обговоренні: що було б, якби...?

*Наприклад:* якби раптово зникло сонце, якби люди перестали хворіти, якби в клас зайшов інопланетянин.

### 9. Прийом «Скляні чоловічки»

Придумування країн, в яких живуть люди, зроблені з якогось матеріалу (мильна країна, паперова країна, шоколадна країна...).

## 10. Прийоми складання казок

- 1) «Салат із казок». Поєднання в одній казці героїв з різних казок та придумування їх спільних історій (метод «Морфологічний аналіз»).
- 2) «Казки навиворіт». Характери героїв відомої казки змінюються на протилежні. Треба придумати, як зміниться сюжет казки.  
*Наприклад:* хитрий колобок, який обдурив довірливу лисицю.
- 3) «Перебріхування казок». *Наприклад:* Було в царя 20 синів (3). Зібрав їх цар і говорить: «Пора вам по гриби йти (женитися). Візьміть по чоботу (стрілі), куди впаде, там гриби ростуть (наречені живуть)...

### Структура казки

1. Герої.
2. Злодії.
3. Мета, до якої герой прагне, а злодій заважає її досягнути.
4. Чарівні предмети.
5. Чаклунства.
6. Перетворення героїв.
7. Місце події.

Виготовляють круги Луллія (7 шт., різного діаметру, поділені на 8–12 секторів). Кільця розкручуються й випадають, наприклад, такі слова:

1. Чебурашка.
2. Людоїд.
3. Повернути.
4. Шапка-невидимка.
5. Стаєш невидимим.
6. Метелик.
7. Острів Скарбів.

Складається сюжет казки за опорними словами, які випали на кругах Луллія.

*Інший спосіб складання казок:* у відому казку включають доповнення, яких раніше в ній не було. Наприклад, у казці «Золотий ключик» з'являється потяг.

*Чарівні предмети:* шапка-невидимка, чарівна паличка, золотий ключик, квітка-семицвітка, чарівна лампа, чоботи-скороходи, срібні тфелі, машина часу.

*Перетворення:* на комара, муху, джмеля, лева, мишу, карлика, диких лебедів, ліліпутів.

*Чарівні країни:* країна Брехунів, Королівство Кривих Дзеркал, Ліліпутія, країна Дурнів, Смарагдове місто, країна Невивчених уроків, країна Чудес, країна Вічних Канікул.

## РОЗДІЛ 4. РОЗВИТОК ЗВ'ЯЗНОГО МОВЛЕННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ. СКЛАДАННЯ ТВОРЧИХ РОЗПОВІДЕЙ ЗА КАРТИНОЮ, СЕРІЄЮ МАЛЮНКІВ

### ВСТУП

Висока культура усного й писемного мовлення — невід'ємна риса всебічно розвиненої, освіченої особистості. Зв'язне мовлення, багатий активний словник, його точність і виразність — важливі показники високого рівня культури людини, її освіченості, професійної майстерності.

Для успішного засвоєння програми у випускника початкової школи повинні бути сформовані уміння зв'язно висловлювати свої думки, вести діалог і складати усну (письмову) розповідь на задану тему, у тому числі й за картинами (ілюстраціями) або серією малюнків. Розв'язання цієї задачі неможливе без розширення словникового запасу, виховання звукової культури, формування граматичного строю мовлення. На кожному уроці вчитель повинен поступово здійснювати формування мовленнєвих умінь учнів.

Програма розвитку зв'язного мовлення найбільшою мірою реалізується під час занять з мови, читання і на спеціально відведених уроках розвитку мовлення, які проводяться раз на два тижні за рахунок уроків рідної мови.

Зупинимось детальніше на такому виді роботи, як складання розповіді (в усній чи письмовій формі) за картиною.

Значення картини як дидактичного засобу навчання дуже велике. Картина:

- розвиває «сприймання почуттів» (Я. А. Коменський);
- розвиває спостережливість (К. Д. Ушинський);
- сприяє розвитку розумових процесів;
- ініціює мислення та мовлення;
- збагачує чуттєвий досвід;
- розвиває діалогічне мовлення.

Картини, малюнки, ілюстрації до літературних та фольклорних творів застосовують в освітньому процесі як засіб:

- *розумового виховання* (ознайомлення з докільям, розвиток уяви, сприймання; уваги, мислення, мовлення, формування інтелектуальних здібностей, сенсорний розвиток);
- *естетичного виховання* (розвиток художньо-естетичного сприймання, формування емоційної чутливості, збагачення емоційно-чуттєвої сфери);

- *мовленнєвого виховання* (розвиток художньо-комунікативних здібностей, стимулювання ініціативи висловлювання, опанування різних типів зв'язного мовлення).

Картини для роботи з дітьми розрізняють за такими критеріями:

- формат (демонстраційні та роздаткові);
- тематика (світ природний або предметний, світ стосунків та мистецтва);
- зміст (художні, дидактичні, предметні, сюжетні);
- за характером зображення (реальне, символічне, фантастичне, проблемно-загадкове, гумористичне зображення);
- за способом функціонального застосування (атрибут для гри, предмет обговорення в процесі спілкування, ілюстрація до літературного чи музичного твору, дидактичний матеріал у процесі навчання або самопізнання докільля тощо).

У вітчизняній та зарубіжній психології (дослідження Г. О. Люблинської, В. С. Мухіної, Г. Т. Овсепян, С. Л. Рубінштейна, Біне, Штерн та ін.) є різні підходи до пояснення особливостей сприймання та розуміння дітьми змісту картин, водночас загальне для цих підходів — це визначення певної періодизації в розвитку готовності дитини до сприймання картини. Вона проходить три стадії: називання або перелічення, опису та інтерпретації.

Учені визначають низку чинників, що впливають на глибину та адекватність сприймання дітьми картин. З-поміж них:

- рівень художньо-естетичного сприймання дитини;
- її життєвий та художній досвід;
- доступні для розуміння зміст і тематика картини;
- правильно організований процес розглядання картини.

Особливості сприймання та усвідомлення дітьми картин враховуються в методиці навчання дітей розповіді за змістом картини.

Традиційно в методиці розвитку мовлення дітей провідним прийомом навчання розповідання за картиною вважається зразок розповіді вчителя. Поступово, залежно від вікових можливостей дітей, готовності до процесу складання зв'язного висловлювання, спроможності виконувати це завдання самостійно, зразок розповіді змінюється від повного — на початкових етапах навчання, далі — до часткового зразка. Дітей навчають складати план розповіді. Спочатку вчитель разом із дітьми детально аналізує складений ним план, потім пропонує складати план самостійно, тобто здійснюється поступовий перехід від повного наслідування зразка до усвідомлення або напівсвідомого наслідування алгоритму дій, самостійного складання розповіді.

Хоча таке застосування зразка як прийому навчання розповідання в методиці початкової освіти виглядає логічно, проте діти нерідко виявляються такими «прив'язаними» до нього, що не можуть позбутися його, навіть закінчуючи початкову школу.

Досвід показує, що учні фактично відтворюють з незначними змінами зразок, поданий вчителем. При цьому дитяче мовлення є досить скупим, у ньому практично відсутні поширені речення. У текстах багато слів-повторів («ну», «потім», «ось», «тоді» тощо) і довгих пауз між реченнями. Але головним негативом є те, що дитина сама не будує розповіді. Вона тільки повторює попередню розповідь з дуже незначною інтерпретацією. За один урок діти змушені вислуховувати 4–5 однотипних розповідей, що робить їх діяльність нецікавою. Добрі наміри педагога виховувати волю в учнів зводяться до зауважень: «Діти, слухайте уважно!», «Сядьте рівно, оценьята — на Женю, він розповідає...»

Цієї вимоги вистачає на 30–40 секунд.

Позитивною рисою зразка є те, що, з одного боку, він виступає орієнтиром, показує дітям, як треба складати розповідь. З іншого боку, за умови надмірного захоплення зразком відбувається гальмування самостійної думки й ініціативи дитини в доборі мовних засобів її адекватного висловлювання.

На цій підставі дозволимо собі висловити деякі сумніви у тому, що:

- чи дійсно потрібно змушувати дітей слухати однотипні розповіді;
- чи потрібно пропонувати вчителю зразки розповіді до того, як учень сам склав розповідь за картиною;
- чи правильно обрана форма навчання дітей складання розповідей?

Але важко заперечити те, що учні після закінчення початкової школи повинні вміти складати розповіді за картинами, сюжетними малюнками, писати навчальні твори.

Учитель для здійснення правильного керування розумовою та мовленнєвою діяльністю дітей на уроках розвитку зв'язного мовлення має оволодіти методикою навчання дітей розгляду картини та методикою навчання розповіді за її змістом і написання навчального твору.

Численні спостереження та аналіз роботи вчителів з картиною дали змогу виокремити *типові посилання щодо організації процесу сприймання дітьми картин*.

- Запитання — майже єдиний методичний прийом у першій частині уроку.

Шестирічним учням важко перебувати тривалий час у статичному положенні, якого вимагає бесіда за запитаннями. Застосування ігрових приймів, емоційно-образних пластичних етюдів, творчих завдань тощо активізує процес сприймання, сприяє підвищенню його результативності.

- Кількість запитань добирається за принципом: «Чим більше, тим краще».

Кількість запитань за змістом картини залежно від віку дітей може змінюватися. Важливою є не кількість, а їхня різноманітність.

- Переважна більшість запитань мають репродуктивний характер, тобто є запитаннями про очевидне. Надмірне захоплення ними гальмує процес мислення, гасить інтерес до картини.

Запитання за змістом картини мають збуджувати думку. Дітям подобається відчувати себе розумними, їм до вподоби усілякі несподіванки, загадки. Саме пошукова діяльність є більш природною для молодшого шкільного віку. Отже, не слід надавати перевагу запитанням про очевидне навіть у молодшому віці. Запитання слід ставити так, щоб примусити дитину шукати відповідь через аналіз побаченого.

- Учителі нерідко добирають типові, трафаретні запитання, пов'язані з констатацією того, що зображено на картині, та встановленням найпростіших зв'язків між елементами зображення.

Такі запитання роблять уроки від початку приреченими, причому стає неможливою будь-яка ініціатива, зайвою виявляється й активність та самостійність, оригінальність думки кожного учасника навчального процесу. У такому пасивному інтелектуальному, емоційному стані навряд чи варто чекати від дітей цікавих власних розповідей. Вони спроможні лише наслідувати зразок розповіді вчителя і чекати, нудьгуючи, закінчення уроку.

*Типові помилки у процесі керування розповіддю дітей:*

- Розповідь, складена вчителем, вважається зразковим прикладом для наслідування, тому дітей примушують слухати 6–7 однотипних розповідей. Такі уроки стають нудним, малоприємним випробуванням як для дітей, так і для вчителів.

Дехто з вчителів помилково підміняє поняття «мовленнєва активність» вужчим за змістом поняттям «говоріння», тому для забезпечення «високого рівня мовленнєвої активності» на занятті примушують дітей бездумно повторювати, проговорювати готові тексти (слова, фрази). Проте, як доводять науковці, опанування рідної мови, формування мовленнєвих умінь можливе лише за умови активної, тобто самостійної, свідомої мовленнєвої практики, що дає змогу людині виявити свою індивідуальність. Отже, завдання вчителя виявляється в тому, щоб, лише орієнтуючи, допомагаючи та підтримуючи, дати змогу кожній дитині розповісти по-своєму, виявити через самостійне мовлення своє єство, самовизначитися.

- Вчителі прагнуть, щоб дитяча розповідь відтворювала зміст усієї картини.

Предметна, а тим більше сюжетна картина має стільки елементів, нюансів, що розповіді про кожен з них і всю картину загалом можуть бути різноманітними і неповторними. Проте нерідко вчителі вимагають тільки повного опису картини, на який дитина через свою недостатню підготовленість рідко буває спроможна. Отже, єдиний вихід — повторити зразок розповіді вчителя. На нашу думку, спочатку слід пропонувати розповіді про окремі блоки, частини, деталі картини за ініціативою дітей: «Про що б ти хотів розповісти?» чи «Можливо, ти хотів би розповісти про маленьку кицьку?» Потім можна запропонувати скласти колективну чи індивідуальну розповідь, що відбиває

загальний зміст картини. За таких умов кожна дитина сама обирає для себе посилене завдання, а не виконує нав'язане зовні.

- Учителі вважають за неможливе втручатися в розповідь дитини, мовляв, тим самим ми позбавляємо її самостійності.

Одним із найважливіших принципів організації навчальної діяльності, що впливає на її продуктивність, результативність, є принцип успішності. Сутність його полягає в тому, що кожна дитина має навчатися, відчуваючи свою успішність, тоді вона це робитиме охоче. Відчуття успішності зумовлюється багатьма чинниками, з-поміж яких відповідність завдання можливостям дитини, а також тактовний, ненав'язливий супровід дитячих дій з боку дорослих. Відчуваючи доброзичливу підтримку, зацікавленість, дитина поводить впевненіше, охоче приймає допомогу вчителя, яка має бути лише зв'язуючим фоном, щоб не гасити дитячої ініціативи.

- У керуванні розповіддю за змістом картини вчителі бояться вийти за межі зображеного, мало використовують словесну творчість.

Виконання творчих завдань, складання віртуальних діалогів привносить у розповіді дітей цікаві подробиці, оригінальні сюжетні лінії. Якщо діти відчувають труднощі у виконанні творчих завдань, можна запропонувати спочатку колективне сюжетоскладання, поки діти не виявлять готовності до самостійного виконання завдань такого типу. Мовленнєво-творча діяльність у процесі розповідання за змістом картини робить заняття радісним і цікавим, сприяє розвитку уяви, творчого мислення й мовлення. Збереження, запис розповідей з подальшим оформленням у вигляді книжечки, альбому, листівки тощо є додатковим стимулом їхньої активності.

Важливого значення набувають у процесі навчання розповіді за картиною оцінка та аналіз розповідей дітей. У молодшому шкільному віці оцінка має бути схвальною. Вчитель аналізує розповіді дітей, наголошуючи, передусім, на позитивних моментах, і коротко висловлює пропозиції щодо поліпшення якості розповіді. До аналізу можна заохочувати дітей, пропонуючи їм дібрати більш точне слово, скласти вдаліше висловлювання: «Діти, ви звернули увагу, як Сашко сказав про... А як інакше можна було сказати? Скажіть про це по-своєму».

Діти молодшого шкільного віку беруть активну участь в аналізі власних розповідей та розповідей своїх товаришів. Цей момент на уроці варто використати для вдосконалення зв'язного мовлення дітей, спрямовуючи їх на більш вдалу лексичну заміну, добір та проговорення додаткових варіантів щодо характеристики образу, сюжетної лінії, будови речення, структури розповіді тощо. Тобто це не просто вказування на помилки, а визнання інших варіантів висловлення.

Методика навчання розповідання за змістом картини постійно збагачується новими творчими знахідками вчителів, цікавими методами та прийомами керування мовленнєвою діяльністю дітей. Важливо, щоб за добром,

сполученням різноманітних методичних способів ми не забували, що картина — це лише ефективний засіб, а головна на уроці — дитина, розвиток якої ми маємо спрямовувати і супроводжувати.

Зміна методики роботи вчителя на уроках розвитку зв'язного мовлення, читання, української мови, природознавства, образотворчого мистецтва та інших зі складання розповідей (описів, роздумів), написання творів за картинами (ілюстраціями), сюжетними малюнками є розв'язанням цієї проблеми.

Не відмовляючись від зразка як прийому навчання, результативнішою однак вважаємо методику розповідання за картиною, яка побудована за принципами РТУ у системі ТРИЗ (ТРВЗ).

Систему роботи ТРИЗ (ТРВЗ) з розвитку зв'язного мовлення, а саме щодо навчання складати усні (письмові) розповіді за картинами, не слід сприймати буквально в даному конкретному її вигляді. Мається на увазі передусім послідовність різних форм роботи, які кожен учитель може «наповнювати» різним змістом, виходячи з конкретних можливостей свого класу, враховуючи програмні вимоги й вікові та індивідуальні особливості учнів.

Запропонована методика ТРИЗ (ТРВЗ) розрахована навчити дітей складати два типи розповідей за картиною: текст реалістичного характеру й текст фантастичного характеру.

#### **I тип — текст реалістичного характеру**

**Мета:** навчити учнів складати описові розповіді за картиною.

*Види отриманих текстів:*

- розповідь як фіксація зображених об'єктів та їх взаємодій;
- опис картини як розкриття теми;
- опис конкретного об'єкта;
- опис зображеного з використанням аналогій: поетичних образів, метафор, порівнянь тощо;
- складання римованих текстів за змістом картини.

#### **II тип — текст фантастичного характеру**

**Мета:** навчити учнів складати розповіді фантастичного плану за мотивами зображеного на картині.

*Види отриманих текстів:*

- розповідь як фантастичне перетворення змісту;
- фантастична розповідь про окремо взятий об'єкт та його перетворення в часі;
- розповідь від імені зображеного об'єкта із заданою чи самостійно обраною характеристикою;
- казки за мотивами зображеного на картині;
- римовані тексти фантастичного плану.

На серйозну увагу в цьому напрямку заслуговує робота зі словом у процесі підготовки молодших школярів до виконання творчих робіт. В. О. Сухомлинський наголошував, що художнє, образне мислення потрібно розвивати з того часу, як дитина починає говорити. Отже, правильно висловлювати власну думку реченням потрібно навчати дітей з перших днів їх навчання. Поступово в процесі роботи з розвитку зв'язного мовлення доречно виховувати в молодших школярів образне бачення, бажання передати красу за допомогою слова, тобто прагнення до творчості. Словесної творчості треба вчити, щоб школярі як в усному, так і в писемному мовленні могли повно й гарно висловлювати думку, описувати точно ті чи інші предмети, явища, ознаки, дії. Слід навчити дітей користуватися словом і словосполученням, уживати багатозначні слова, синоніми, порівняння, метафори. Без виконання таких вправ неможлива успішна робота з розвитку мовлення.

Творча мовленнева діяльність перебуває в прямій залежності від рівня мислення дитини. **Основний принцип даної методики:** навчити учнів складати усні розповіді, писати твори за картиною на основі алгоритмів організації розумової діяльності. Кожний крок алгоритму веде до засвоєння певної розумової операції.

Робота щодо організації мовленнєвої діяльності для навчання молодших школярів складання розповіді за картиною викладена у наступних розділах і структурована таким чином:

- визначення мети;
- додаткова інформація;
- алгоритм розумової діяльності;
- методика роботи з учнями;
- методичні рекомендації.

Основною формою навчання є система ігрових вправ, які реалізуються в спільній діяльності вчителя та учнів.

## I. МЕТОДИКА СКЛАДАННЯ РОЗПОВІДІ ЗА КАРТИНОЮ

### Крок 1. Виділення об'єктів, зображених на картині

**Мета:** навчити дітей називати всі зображені об'єкти на картині; розвивати розумові дії дроблення, моделювання, групування.

#### Додаткова інформація

1. Складання розповіді за картиною починається з виділення зображених на ній об'єктів:
  - максимально детально з виділенням всіх об'єктів та їх деталей;
  - детально з виділенням основних і другорядних об'єктів без деталізації;
  - недетально з виділенням тільки основних об'єктів.

2. Моделювання названих на картині об'єктів робиться за допомогою схем, кольорових позначок, букв, картинок тощо. Моделі об'єктів, виділених на картині, розташовують на дошці або на аркуші паперу так, щоб загальна композиція картини зберігалася.
3. Групування об'єктів відбувається за родовими або видовими ознаками: функціями, формою, кольором, місцезнаходженням, станом, відношенням до живої або неживої природи та ін.

#### Алгоритм розумових дій

1. Перерахувати об'єкти на картині (у тому числі їх частин).
2. Моделювання об'єктів.
3. Групування за певною ознакою.
4. Узагальнення перерахованих об'єктів.

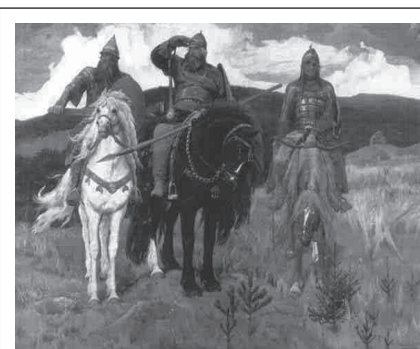


СХЕМА КАРТИНИ

#### Методика роботи з учнями

##### Опорна схема

1. Ігри: «Підзорна труба», «Бінокль», «Телескоп», «Аукціон», «Полювання за частинами», «Хто найуважніший?», «Знайди друзів»

- Назвати всі об'єкти на картині.
- Що ти бачиш?
- Кого ти бачиш?





Для того, щоб діти виділяли і називали об'єкти на картині, використовують прийом «Підзорна труба». Правило: навести око підзорної труби на один об'єкт і назвати його.

Для того, щоб детально роздивитися один об'єкт та його частини, використовуються ігрові прийоми «Аукціон», «Полювання за частинами», «Хто найуважніший?» та ін.

Далі вчитель з учнями створює модель картини.

За допомогою гри «Знайди друзів» відбувається групування об'єктів за певною ознакою. Учні закріплюють класифікаційні уміння. Створена класифікаційна група фіксується узагальнюючим словом.

### Методичні рекомендації

- Послідовність виділення об'єктів довільна.
- При моделюванні обов'язковою є умова — позначення вертикалі «земля — небо», «підлога — стеля».
- Позитивна емоційна реакція вчителя на будь-які відповіді дітей.
- На основі складеної моделі картини діти повинні перерахувати всі об'єкти, починаючи з головних.
- Всі діти в класі повинні навчитися виділяти об'єкти на картині. Форма організації роботи: індивідуальна.
- Попередньо вчитель повинен скласти тематичний словник.
- Група чи клас визначених об'єктів позначаються словом і не схематизуються.

### Крок 2. Встановлення взаємозв'язків між об'єктами на картині

**Мета:** вправляти учнів в умінні встановлювати й пояснювати взаємозв'язки між об'єктами на фізичному, емоційному, генетичному ріннях.

### Додаткова інформація

Для складання обдуманого розповіді потрібно навчити учнів встановлювати різні взаємозв'язки між об'єктами, які зображені на картині. З цією метою по черзі вибирають пари предметів (схематично зображених на моделі картини) і пояснюють їх можливі взаємодії на рівні:

- фізичного зв'язку (ростуть на..., літають над..., сховався під...);
- на рівні емоційною зв'язку (подобається — не подобається, піклується, не любить та ін.);
- на рівні родинного зв'язку (брат — сестра, мати — діти та ін.)

### Алгоритм розумових дій

1. Виділити два об'єкти на картині.
2. Встановити й довести зв'язки між ними.
3. Об'єднати названі об'єкти стрілками.
4. Вибрати найбільш істотні зв'язки, виходячи зі змісту картини.

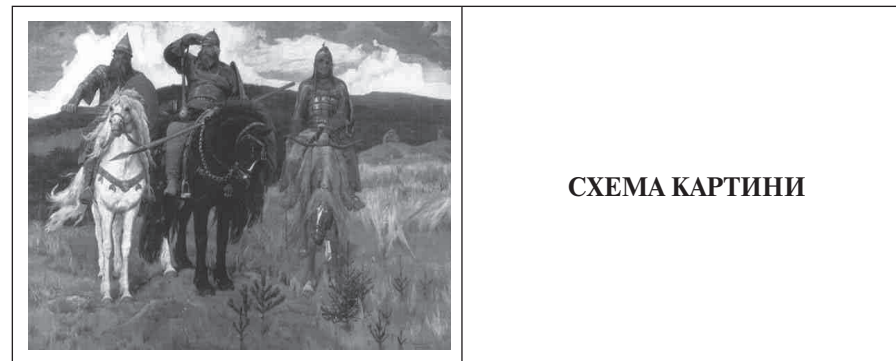


СХЕМА КАРТИНИ

### Методика роботи з учнями

#### Опорна схема

### 2. Ігри: «Нишпорки», «Шерлок Холмс розслідує», «Детективи», «Шукаю друзів», «Шукаю ворогів», «Хтось втрачає, хтось знаходить, і щось з цього виходить»

- Встановити всі зв'язки між об'єктами на картині.
- Розгадати таємницю: як об'єкти пов'язані між собою?



### Творчі ігри і завдання

«Нишпорки», «Шерлок Холмс розслідує», «Детективи»	Педагог запрошує Чарівника «Об'єднайко», який лініями з'єднує на моделі картини два будь-яких об'єкта. Чарівник просить дітей розгадати, чому він це зробив.
«Шукаю друзів», «Шукаю ворогів»	Учитель пропонує знайти об'єкти, які пов'язані між собою на позитивному й негативному рівні
«Хтось втрачає, хтось знаходить, і щось з цього виходить»	Учитель просить учнів пояснити причинно-наслідкові зв'язки між парою об'єктів на картині на рівні природно-фізичної взаємодії

### Методичні рекомендації

- Педагог учить дітей складати короткі тексти-міркування за планом:
  - обрати пару об'єктів;
  - пояснити їх взаємодію та її причини;
  - зробити висновок-доказ результатів взаємодії.
- Об'єднання об'єктів у пари довільне за бажанням дітей.
- Якщо в дітей виникають труднощі, їх долають за допомогою прийому «Мозковий штурм».
- Учитель приймає в учнів будь-які пояснення взаємозв'язків між об'єктами картини.
- Усі діти в класі повинні навчитися об'єднувати об'єкти на картині. Форма організації роботи: індивідуальна.
- Підсумок цієї роботи — складання короткого тексту-міркування.

### Крок 3. Опис на основі можливого сприйняття об'єктів різними органами чуттів

**Мета:** учити дітей складати тексти-описи на основі можливого сприйняття картини різними органами чуттів.

#### Додаткова інформація

Дослідження за допомогою органів слуху та нюху дозволяють дітям уявити звуки та запахи об'єктів як зображених на картині, так і уявних. Ці ознаки можуть мати протилежні значення:

- приємні — неприємні,
- корисні — небезпечні, різкі — слабкі,
- змішані — однорідні та ін.

За допомогою органу смаку можна визначити на картині об'єкти, які мають смакові якості.

Органи дотику (руки) дають тактильні відчуття про матеріал, вологість, температуру, форму, кількість, частини.

Органи зору дають уявлення про зоровий образ об'єкта, уточнюють попередні ознаки — про просторове розміщення предмета, розмір, колір.





До розповіді вводяться можливі діалоги між об'єктами та їх внутрішні думки, оціночні судження від імені героїв картини.

#### Алгоритм розумових дій

1. Сприйняття картини шляхом використання ігрового прийому «Входження в картину».
2. Вибір чарівника (певного органу чуттів), який допомагає подорожувати картиною.
3. Складання мовленнєвої замальовки на основі отриманих відчуттів.

### Методика роботи з учнями

#### Опорна схема

3. Ігри з чарівниками: «Я нюхаю», «Я слухаю», «Я відчуваю на дотик», «Я відчуваю на смак»	
• Що на картині можна «понюхати»?	
• Які звуки можна почути?	
• Що можна відчути на дотик?	
• Що можна відчути на смак?	

#### Методичні рекомендації

- Попередньо з'ясувати знання дітей про можливості кожного органу чуттів.
- При складанні мовленнєвих замальовок діти повинні передати особисте ставлення до об'єкта: «Я чую, як...», «Тут пахне...», «Коли я торкаюся руками...»
- Складений текст-опис повинен включати в себе увесь комплекс можливих відчуттів від всіх аналізаторів.
- Речення складають як від імені дитини (гостя картини), так і від імені одного з героїв картини.
- Сприяти тому, щоб учні використовували в мовленні слова і вирази, які передають різні відчуття.
- Складати розповіді з використанням монологів і діалогів.
- Форма організації роботи з дітьми: колективна, групова.

### Крок 4. Складання загадок і метафор за змістом картини

**Мета:** вправляти учнів в умінні складати загадки про об'єкти картини, використовуючи відомі моделі.

**Додаткова інформація**

Для складання загадок про будь-які об'єкти картини необхідно з'ясувати обрані для їхньої характеристики ознаки, властивості (дії, колір, форму, розмір, частини, специфічні характеристики, тощо) та взаємозв'язки.

**Методика складання загадок***Асоціативні загадки***ГРЕБІНЕЦЬ**

На що схоже?	Слова-зв'язки	Чим відрізняється?
ПАРКАН	ЯК... АЛЕ НЕ...	НЕ ПЕРЕЛІЗТИ
ПИЛКА		НЕ ПИЛИТЬ
ТРАВА		РОСТЕ

*Алгоритм складання асоціативних загадок*

1. Обрати об'єкт.
2. Заповнити ліву частину таблиці: 3–4 порівняння.
3. Записати праву чистішу таблиці.
4. Установити слова-зв'язки «як», «але не».
5. Прочитати загадку.

*Наприклад:* Як паркан, але не перелізти; як пилка, але не пилить; як трава, але не росте.

*Робота в групах.* Кожна група отримує таблицю та об'єкт для загадок. *Наприклад:* гудзик, кнопка, лампочка, гітара, рукавичка, щітка, капелюх...

Загадки зачитуються та відгадуються. Оцінюється робота групи з точки зору правильності та оригінальності.

*Аналіз алгоритму*

*Наприклад:* «Як сонце, але не світить, як глобус, але не на підставці; як клубок, але без ниток».

— Чи можна точно сказати, що це: гарбуз чи м'яч?

Щоб гарбуз не переплутати з м'ячем, треба додати: «Як гарбуз, але не їстівний», або «як м'ячик, але не пограєшся».

*Загадки за ознаками*

Підготовчі вправи:

- Гра «Аукціон». Правила: назвати предмет, придумати до нього ознаки, не повторюватися.
- Гра «Ланцюжок». Правила: учитель називає предмет, учень говорить ознаку, вчитель називає інший предмет, у якого є ця ознака.

*Наприклад:* хмаринка — біла — вата — м'яка — трава — гладенька — папір — легкий — задача — цікава — подорож — довга — ...

*Алгоритм складання загадок за ознаками*

1. Обрати об'єкт.
2. Заповнити частину таблиці.
3. Заповнити праву частину таблиці.
4. Вставити слова-зв'язки «але не», «як».
5. Прочитати загадку.

**ДИНОЗАВР**

Який?	Слова-зв'язки	Що таке саме?
СТРАШНИЙ	...ЯК... ...АЛЕ НЕ...	ПРИВИД
НЕБЕЗПЕЧНИЙ		ВОГОНЬ
ДИКИЙ		КАБАН

*Робота в групах.* Кожна група отримує таблицю і назву об'єкта для складання загадки.

*Наприклад:* велосипед, блискавка, вечір, зуб, муха, млинці, клоун...

Підсумки можна провести у вигляді гри «Поясни-но». Учитель читає загадку по одному рядку. Виграє група, яка відгадує загадку після меншої кількості пояснень. Оцінюється правильність та оригінальність загадки, рими.

*Складання загадок за діями*

Підготовчі вправи:

- Гра «Хто? Що робить?» (учитель називає об'єкт, діти дію цього предмета)
- Гра «Театр»:
  - учитель називає дію, діти показують її;
  - учень виходить з класу; діти придумують і виконують якусь дію; потрібно назвати цю дію;
  - група дітей виходить з класу, загадує якийсь предмет, показує дії із цим предметом, потрібно розгадати цей предмет.

**ЛІТАК**

Що робить?	Слова-зв'язки	Який об'єкт робить так само?
ЛІТАЄ	...ЯК... ...АЛЕ НЕ...	ПТАХ
ГУДЕ		ДЖМІЛЬ
ЗАЛИШАЄ СЛІД		КРЕЙДА

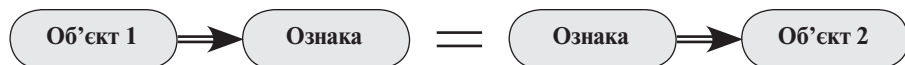
*Алгоритм складання загадок за діями*

1. Обрати об'єкт.

2. Придумати, які дії він виконує.
3. Придумати, які ще об'єкти виконують ці ж дії.
4. Вставити слова-зв'язки «як», «але не».
5. Прочитати загадку.

#### Методика складання порівнянь

Формула:



Сонце жовте, як курчатко. Вода холодна, як лід.

У порівняння закладають ім'я ознаки та значення ознаки. Сонце за кольором жовте — таке ж, як за кольором курчатко.

Порівнювати об'єкти можна за такими ознаками:

Колір	Місце
Форма	Функція (дія)
Величина	Звук
Температура	Запах
Матеріал	Смак
Частини	Кількість
Час	

#### Метафори

*Метафора* — це перенесення властивостей одного предмета на інший на основі ознаки спільної для обох.

*Робота в групах. Гра «Перетворення»*

Зараз ми знаходимося у класі. Тут є парти, шафи, дошка, кран, штори, розетки... А тепер давайте уявимо собі, що наш клас зачарували, перетворили на ліс. У лісі парт немає. У що перетворюються парти, щоб було, як у лісі?

Кожна група отримує назву того, на що перетворюється клас, і завдання з перетворення предметів у класі.

*Наприклад:*

Якщо клас — це ліс, то кран — джерело, стілець — пенюк, шафа — ведмідь.

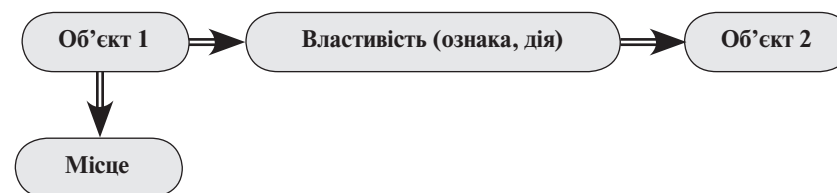
Якщо клас — це літак, то вчитель — пілот, діти — пасажери, портфелі — рятувальні жилети.

Назви для перетворення класу: ліс, море, морське дно, місто, театр, ракета, вокзал, людина.

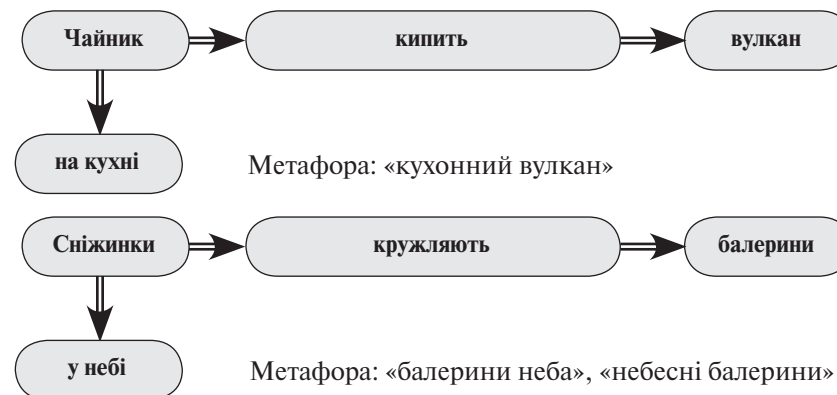
#### Методика складання метафор

##### АЛГОРИТМ 1

Формула:



*Наприклад:*

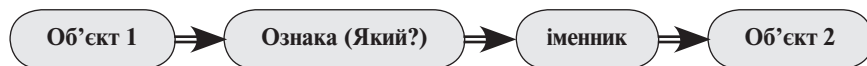


##### АЛГОРИТМ 2

Формула	Наприклад:
1. Що? (Обрати об'єкт)	Що? Лампочка
2. Що робить? (Назвати дії об'єкта)	Що робить? Світить
3. На що схоже? (Обрати інший об'єкт, який робить ту саму дію)	Світить, як що? Як сонце
4. Де? (Назвати місце, де знаходиться перший об'єкт чи де відбувається його дія)	Де сонце знаходиться? Вдома
5. П. 4 + П. 3 = метафора (прикметник з П. № 4 + іменник з П. № 3)	Метафора: «домашнє сонце»

**АЛГОРИТМ 3**

Формула:



Наприклад:



Метафора: «чорнота кави».

**Методика роботи з учнями**

Опорна схема

4. Ігри: «Письменники» і «Поети»	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Складаємо загадки.</li> <li>• Порівняння.</li> <li>• Метафори.</li> <li>• Вірші</li> </ul>	

**Алгоритм розумових дій для складання загадок**

1. Вибір об'єкта на картині.
2. Вибір моделі загадки.
3. Підбір характеристик і порівнянь з іншими об'єктами.
4. Вибір найбільш удалих порівнянь.
5. Зв'язка порівнянь в єдиний текст загадки за допомогою мовленнєвих зворотів: «як», «але не».
6. Виразне читання загадки.

**Алгоритм розумових дій для складання метафор**

1. Вибір об'єкта на картині.
2. Вибір моделі метафори.
3. Підбір образних характеристик.

4. Вибір найбільш удалих порівнянь і включення їх до мовленнєвої фрази.
5. Демонстрація мовленнєвої фрази, пояснення її змісту.

Навчання дітей складати загадки йде від напівактивного етапу (вчитель з дітьми складають загальну загадку) до активного (діти самі обирають об'єкт і модель загадки).

Спочатку метафори складає сам учитель і пропонує їх відгадати. Після відгадування дітьми об'єкта вчитель повторює метафору і просить учнів пояснити її зміст. Далі вчитель разом із учнями складають метафори за різними моделями.

**Методичні рекомендації**

- Перед тим, як навчати дітей методів і прийомів роботи із загадками і метафорами, необхідно їх навчити складати порівняння.
- Якщо діти спільно з учителем складають загадки і метафори, то кінцевий текст читає вчитель.
- Форма організації роботи з дітьми: колективна, групова.

**Крок 5. Перетворення об'єктів у часі**

**Мета:** навчити дітей розумових операцій перетворення обраного об'єкта в часі; учити складати розповіді про конкретний об'єкт з точки зору його минулого та майбутнього, використовувати словесні звороти, які характеризують часові відрізки.

**Додаткова інформація**

Картина розглядається як «мить, яка зупинилася». Вчити дітей складати розповіді про конкретний об'єкт необхідно розпочинати з визначення пори року, частини доби, що зображені на картині. Вибраний об'єкт уявно розглядається в рамках минулого і майбутнього.

Об'єкти рослинного світу описують у рамках вивчення пір року. Об'єкти тваринного світу, у тому числі й люди, розглядаються в рамках доби. Об'єкти, які зроблені руками людини, — з моменту появи і до вторинного використання.


Діти складають розповідь-фантазію за зразком: об'єкт та його зміни в часі.

**Алгоритм розумових дій**

1. Вибрати об'єкт, визначити його теперішній час.
2. Визначити минуле (майбутнє).
3. Скласти розповідь-фантазію про минуле (майбутнє) об'єкта.
4. Назвати розповідь (дати заголовок).

## Методика роботи з учнями

### Опорна схема

5. Ігри з чарівниками часу	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Картина — це мить, яка зупинилася.</li> <li>• Вийти за межі зображеного.</li> <li>• Це день, тому що.</li> <li>• Це зима, тому що.</li> <li>• Це канікули, тому що</li> </ul>	

Щоб навчити дітей складати розповіді-фантазії з перетворенням об'єктів у часі, використовується прийом переміщення в часі «Машина часу».

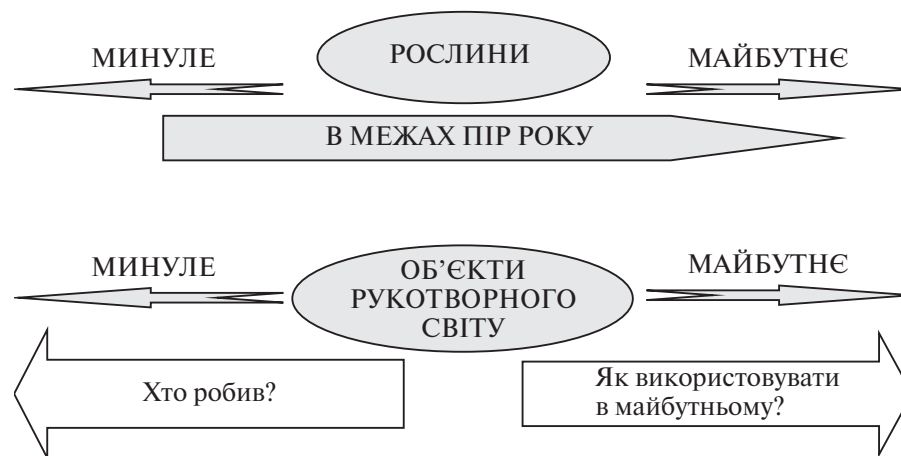
Обирається конкретний об'єкт та описується його теперішнє. Потім пропонується подумати, ким або чим він був у минулому і що з ним буде в майбутньому (в далекому чи близькому).

Учитель повинен пам'ятати особливості часового перетворення кожної класифікаційної групи:

- об'єкти рослинного світу роздивляються в рамках пір року;
- об'єкти тваринного світу — у рамках доби;
- об'єкти рукотворного світу — у період створення та подальшого використання.

### Методичні рекомендації

- У розповіді потрібно використовувати мовленнєві звороти, які характеризують часові періоди (було — буде, ранок — вечір, літо — зима, рано — пізно, до того — після того...).
- Обраний об'єкт необхідно намалювати схематично на окремому аркуші паперу або дошці. Стрілками вправо та вліво від нього показати лінію минулого і майбутнього (див. опорні схеми).



### Крок 6. Складання розповідей з різних точок зору

**Мета:** вправляти дітей в умінні перетворюватися, змінювати свій настрій у часі, складати творчі розповіді від імені першої особи; узагальнити знання учнів про ознаки прояву різних емоційних станів та причини їх змін.

### Додаткова інформація

Щоб навчити дітей складати творчі розповіді від імені першої особи, потрібно уточнити знання дітей:

- про різні емоційні стани і настрої:
  - сумний — веселий
  - здоровий — хворий
  - гоłodний — ситий
  - спокійний — знервований...
- про різні риси характеру:
  - добрий — злий
  - лінивий — працьовитий
  - чемний — грубий
  - розумний — дурний...
- про ознаки проявів цих емоційних станів:
  - веселий* (посміхається, йому все приносить радість, сміється...);
  - сумний* (його все засмучує, плаксивий, багато скаржиться...);
  - хворий* (роздратований, вимагає до себе підвищеної уваги, скаржиться на здоров'я, бурчить...);
  - добрий* (все любить, допомагає, піклується, співчуває...)

- про різні засоби інтонаційної виразності мовлення і правила їх застосування: темп мовлення, сила голосу, тембр.

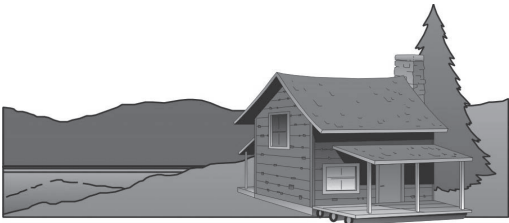
Потім необхідно взяти на себе роль одного з об'єктів та описати його емоційний стан або характер. Це може бути будь-який об'єкт (головний чи другорядний персонаж картини, предмет або об'єкт живої — неживої природи). Від імені обраного героя дається опис навколишнього і подій, зображених на картині. Емоційний стан героя підкреслюється вигуками, мімікою, жестами та іншими засобами інтонаційної виразності мовлення.

#### Алгоритм розумових дій

1. Обрати один із об'єктів картини.
2. Визначити його емоційний стан, настрої чи виділити рису характеру.
3. Увійти в образ героя.
4. Описати зображене на картині від імені «Я — образу» з точки зору обраного об'єкта з певною емоційною характеристикою.
5. Розв'язати проблемну ситуацію та змінити емоційний стан героя в бік рівноваги.

#### Методика роботи з учнями

##### Опорна схема

6. «Ігри-перетворення»	
<p>Складання розповіді від імені «Я — образ»:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Я — будинок...</li> <li>• Я — озеро...</li> <li>• Я — дерево...</li> <li>• Я — ліс...</li> <li>• Я — вікно...</li> </ul>	

Перед тим, як учити дітей складати творчі розповіді від першої особи, потрібно провести з ними такі творчі ігри і завдання:

- «Навпаки» (вчитель називає рису характеру, а діти добирають антоніми);
- «Клоуни» (показати діями та мімікою зміни свого емоційного стану);
- «Чарівні перетворення» (перетворитися на будь-який об'єкт проблемної ситуації, описати свій емоційний і фізичний стан з використанням вигуків та інших засобів виразності мовлення).

Також можна використати прийом емпатії. Суть прийому: дитина називає себе об'єктом і «входить» у його емоційний стан або приймає рису характеру; детально описує його стан, відношення з навколишнім світом та проблеми, які виникають.

#### Методичні рекомендації

- Коли педагог обирає об'єкт та емоційні характеристики, необхідно враховувати вік дітей.
- Слід націлювати учнів «входити» в образ не тільки звичних об'єктів, але й частин об'єкта (я — око kota) або місця, де відбувається подія (я — сарай, де живе котятка сім'я).
- Учити дітей переходити від простих та узагальнених емоційних характеристик (добрий — злий) до нюансів настрою (збуджений, байдужий...).
- Рекомендується використовувати різні форми організації роботи з дітьми: колективні, групові, індивідуальні.
- Дотримуватися структури побудови розповіді:
  - назвати свого героя «Я — ...»;
  - описати свій емоційний стан чи настрої (характер);
  - розповісти про сприйняття зображеного на картині очима свого героя;
  - вирішити проблемні ситуації;
  - закінчити розповідь відновленням емоційної рівноваги героя з до-вкільям;
  - придумати назву своїй розповіді.

#### Крок 7. Сміслова характеристика картини

**Мета:** навчити дітей пояснювати смисл змісту картини; вправляти в умінні складати тексти-міркування на основі осмислення зображеного на картині.

#### Додаткова інформація

Для ефективного осмислення змісту картини необхідно використовувати різні прислів'я та приказки. Діти вчаться «прив'язувати» багатозначність прислів'їв та приказок до картини.


У процесі роботи до однієї картини підбираються різні прислів'я, приказки, крилаті вислови. У кінці обговорення відбираються найвлучніші з них. На основі цього будується текст-міркування і робляться висновки та виводяться життєві правила.

#### Алгоритм розумових дій

1. Підбір прислів'їв, приказок, крилатих висловів.
2. Вивести мораль чи пояснити зміст картини крізь призму одного з обраних прислів'їв чи приказки.
3. Пояснити причини, чому цим прислів'ям, крилатим висловом чи приказкою можна назвати картину.

## Методика роботи з учнями

### Опорна схема

7. «Дай пораду героям»	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Вивести мораль чи пояснити зміст картини.</li> <li>• Добір:               <ul style="list-style-type: none"> <li>— прислів'їв;</li> <li>— приказок;</li> <li>— крилатих висловів</li> </ul> </li> </ul>	

Підготовчий етап включає в себе роботу з запам'ятовування прислів'їв, приказок, крилатих висловів та пояснення їх змісту.

Потім учитель пропонує дітям гру «Поясни, чому картина має таку назву». Організація гри основана на методі «Каталог». Учитель на окремих аркушах паперу записує різні прислів'я, приказки, крилаті вислови і вводить правило: візьми записку, прочитай текст, поясни, чому картина має таку назву.

Наступна гра має назву «Знайди влучну назву для картини». Дітям пропонується пригадати декілька прислів'їв, приказок, а потім обрати 1–2 найвлучніших та пояснити, чому, на їхній погляд, вони підходять. Як результат роботи діти отримують текст-міркування.

Гостре словечко — коле сердечко

Десять разів відмірай, а раз відріж

З ким поведешся, того й наберешся

Не копай іншому ями, бо сам упадеш

Хоч дурний, та хитрий

Як дбаєш, так і маєш

- Необхідна глибока й системна робота для запам'ятовування і пояснення учнями змісту прислів'їв та приказок.
- На початку цієї роботи вчитель використовує не більше п'яти прислів'їв різної тематики. Потім кількість збільшується. Організація роботи: від колективного обговорення змісту картини — до індивідуального роздуму.
- Рекомендується використовувати різні форми організації роботи з дітьми: колективні, групові, індивідуальні.

## Крок 8. Написання твору за змістом картини

**Мета:** навчити дітей складати тексти-розповіді за картою, писати навчальні твори (розповіді, описи, міркування) різні за стилем і жанром.

### Додаткова інформація

На уроках розвитку мовлення найчастіше передбачають більш складні види робіт, основними з яких є перекази і твори (як усні, так і письмові).

Нагадаємо, то учнівський твір — найважливіший вид роботи з розвитку зв'язного мовлення. Йому певною мірою підпорядковані всі інші мовленнєві вправи.

**Твір** — це вправа в самостійному зв'язному висловлюванні думок на запропоновану чи самостійно обрану тему.

Учитель самостійно планує уроки розвитку мовлення раз на два тижні та добирає їх тематику. Написання твору за картою (ілюстрацією) проводиться раз на місяць. Важливо, щоб в організації мовленнєвої діяльності учнів на уроках склалися такі ситуації, які спонукали б їх висловлюватись, виражати свої думки, почуття. З цієї метою широко використовуються сюжетно-рольові ігри.

Урок розвитку мовлення, на якому складається текст твору, є своєрідним підбиттям підсумків проведеної роботи. Кожному з таких уроків передують копійка підготовка, яка проводиться під час вивчення програмового матеріалу з мови, читання, природознавства, мистецтва та ін.

На цих уроках паралельно з вивченням матеріалу основної програми проводяться вправи, націлені на вироблення в учнів певних умінь і способів мовленнєвої діяльності:

- умінь говорити й писати на тему, осмислювати її межі;
- підпорядковувати висловлювання основній думці (задуму);
- збирати й систематизувати матеріал до майбутнього твору;
- умінь будувати текст у певному типі мовлення, у тому чи іншому жанрі.

Говорити про систему роботи над твором, про процес підготовки до написання творів не можна, не враховуючи специфіки їх видів.



## Класифікація творів

1. За типами мовлення	Твір-розповідь, твір-опис, твір-роздум
2. За стилем мовлення	Твори художнього, офіційно-ділового, публіцистичного стилів
3. За жанром того чи іншого стилю	Оповідання, відгуки, стаття в газету, казка та ін.
4. За джерелом добору матеріалу	Про пережите, побачене, почуте самими учнями; на матеріалі праці, екскурсії, спостережень, походів, ігор; на книжковому матеріалі; за картинами, фільмами, спектаклями: на основі уяви (за сюжетними малюнками, за поданим початком, серединою, кінцівкою тощо)
5. За способом виконання	Усні та писемні
6. За ступенем самостійності	Колективні, напівсамостійні, самостійні
7. За місцем виконання	Класні, домашні

Робота над учнівським твором будь-якого виду й жанру включає такі *основні етапи*:

1. Вибір теми твору.
2. Визначення основної думки.
3. Добір і систематизація матеріалу.
4. Підготовчі вправи.
5. Складання плану.
6. Робота з чернеткою.
7. Написання твору.
8. Доопрацювання і редагування.

На уроках розвитку зв'язного мовлення доцільно використовувати роботу в парах, групах, яка дає можливість висловитись більшості учнів класу.

Розвиваючи писемне мовлення молодших школярів, учитель має заохочувати їх записувати свої думки, враження, писати про те, що їх дійсно хвилює. При цьому не вчити школярів удосконалювати, виправляти, переписувати свої роботи.

Важливим є розвиток в учнів уміння обговорювати свої письмові роботи в парах, невеликих групах; уміння бачити позитивні сторони роботи, дати пораду щодо її доопрацювання, спираючись на пам'ятку, підготовлену вчителем.


## Алгоритм розумових дій

1. Вибір теми й визначення основної думки твору.
2. Упорядкування й систематизація дібраного матеріалу

3. Складання плану (за бажанням).
4. Робота із чернеткою.
5. Перевірка, доопрацювання і редагування.
6. Запис кінцевого результату своєї роботи в робочий зошит.

## Методика роботи з учнями

## Опорна схема

8. «Подарунок для картини»	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Організація продуктивної діяльності учнів.</li> <li>• Написання творів за картиною, казок.</li> <li>• Складання усних розповідей, казок.</li> <li>• Малювання ілюстрацій.</li> <li>• Виготовлення книжок</li> </ul>	

## Методичні рекомендації

- Робота з написання твору за картиною проводиться 1 раз на місяць.
- Картини повинні бути різними (пейзаж, портрет, натюрморт та ін.).
- Протягом двох тижнів картина повинна знаходитися в класі на видному місці.
- Протягом двох тижнів діти збирають необхідну інформацію про картину і грають з нею в різні ігри (*див. вище*).
- Підготовка до написання твору за картиною включає в себе 7 кроків. На кожний крок відводиться певний час:
  - крок 1 — 1–2 дні;
  - крок 2 — 2 дні;
  - крок 3–7 — по 1 дню;
  - крок 8–1 — 1 урок.
- Впродовж двох тижнів діти ведуть чернетки, в яких записують знайдену інформацію про художника, картину; відповідну лексику, образні вирази, метафори, вірші, загадки, прислів'я, приказки, які вони складають самі й які їм сподобалися.
- Урок розвитку мовлення повинен бути організований як прощання з картиною. Діти на чернетці пишуть твір за змістом картини.
- Учитель перевіряє чернетку, вказує на помилки, пропонує доопрацювати й відредагувати твір.
- Назва твору дається наприкінці роботи учня.
- Діти переписують твори в робочі зошити або на окремі аркуші паперу і виготовляють подарунок для картини — книжку, яку оформлюють своїми малюнками.

## II. МЕТОДИКА СКЛАДАННЯ КАЗОК МОРАЛЬНО-ЕТИЧНОГО ХАРАКТЕРУ

**Мета:** учити дітей складати тексти казок морально-етичного плану за мотивами змісту картини; учити виводити життєві правила зі складеної казки.

### Додаткова інформація

- Щоб скласти морально-етичну казку за картиною, потрібно знати чітку послідовність дій (алгоритм). З його допомогою складається текст, у якому особливе значення мають монологи кожного об'єкта (неістоти) стосовно «Випадку».
- Необхідно організувати обговорення кожного такого об'єкта (неістоти) з точки зору його рис характеру чи якостей.
- Виводиться мораль (життєве правило) та наводяться приклади, аналогії з реальних подій. Діти складають текст-казку і придумують назву.

### Алгоритм розумових дій

- Визначити місце, де будуть відбуватися події.
- Обрати 5–6 героїв (неістот).
- Наділити їх емоційними характеристиками або якостями.
- Оголосити «Випадок» (поява незвичного об'єкта, природного явища тощо).
- Обговорити, як кожний з персонажів зі своїм характером буде реагувати на цей «Випадок».
- Вивести життєве правило стосовно кожного персонажа.
- Скласти текст казки.
- Придумати назву казки.

### Методика роботи з учнями

- Запропонувати дітям скласти казку за сюжетом картини.
- Визначити й назвати місце подій. Назвати героїв казки (доцільно заклеїти живі предмети на картині).
- Надати вибраним об'єктам якостей чи рис характеру людей.
- Запропонувати дітям скласти початок казки (хто й де жив, яким він був).
- Оголосити «Випадок» (поява незвичного об'єкта, природного явища тощо).
- Скласти текст-опис ставлення героїв казки до випадку відповідно до їх особистісної характеристики.
- Обговорити мораль кожного (вивести життєві правила).
- Обрати основну мораль від імені наймудрішого об'єкта. Описати вирішення конфліктної ситуації.

- Придумати назву казки
- Обговорити схожі події, які були пережиті дітьми. Перенести мораль з казки до реального життя.

### Методичні рекомендації

Учитель повинен уточнити знання дітей про різні риси характеру людей. Рекомендується обіграти їх за допомогою прийомів психогімнастики й театралізації.

Для визначення героїв казки доцільно використати прийоми моделювання (схематичне позначення об'єктів та буквене позначення рис характеру).

Якщо казка складається колективно, то дітям пропонується індивідуально придумати назву й повідомити педагогу на вушко по секрету. Учитель записує назви казок, а потім оголошує конкурс назв.

Підсумком всієї роботи служать малюнки дітей або театральна вистава.

## III. СКЛАДАННЯ РИМОВАНИХ ТЕКСТІВ ЗА МОТИВАМИ ЗМІСТУ КАРТИНИ

**Мета:** учити складати римовані тексти за змістом картини; формувати вміння складати римівки, використовуючи різні моделі.

### Додаткова інформація

Складати римовані тексти за змістом картини потрібно починати з вибору об'єкта, обговорення його властивостей, зв'язків, місця дії та ін. У риму можуть бути включені як реальні, так і уявні дії. Для складання римованих текстів використовуються алгоритми складання лімериків.

*Лімерик* є одним із засобів розвитку дитячої мовленнєвої творчості. Це короткий вірш, який складається, як правило, з 5 рядків. Лімерик пишеться в жанрі нонсенсу (небилиці, абракадабри). Римовані тексти цього жанру почали складати в Ірландії у місті Лімерик. Неперевершеним майстром цього жанру є поет і художник Едвард Ліра (1812–1888 рр.).

Лімерик римується таким чином:

- 1–2 рядок між собою;
- 3–4 рядок між собою;
- 5 рядок є висновком і може не римуватися.

### Модель побудови лімерика

1 рядок	Жив-був... (об'єкт)
2 рядок	Порівняння або вказівка на властивості об'єкта ( <i>який</i> )
3 рядок	Дія або взаємодія з іншими об'єктами ( <i>що робить? З ким спілкується?</i> )
4 рядок	
5 рядок	Висновок (твердження чи мораль)

Лімерик повинен мати яскраво виражений парадокс або гіперболу.

Жив-був кумедний ведмедик Пух.  
Був дуже добрий і навіть любив набридливих мух.  
По лісу він блукав.  
Усіх мошок медом пригощав.  
Ось такий чудернацький був ведмедик Пух.

Далі вчитель пропонує для лімерика новий початок: «Якщо б..., але не...»,  
«Що було б..., якщо б...»

Якщо б кумедний ведмедик Пух  
Не був дуже добрий і не любив набридливих мух,  
По лісу він би не блукав,  
Усіх мошок медом не пригощав.  
Ось таким чудернацьким не був би ведмедик Пух.

#### Алгоритм розумових дій для складання римованих текстів

1. Обрати об'єкт, визначити його властивості, місце існування та дії.
2. Дібрати слова, які римуються між собою.
3. Скласти римований текст за алгоритмом.
4. Придумати назву віршику.
5. Виразно прочитати вірша.

#### Методика роботи з учнями

Римовані слова за сюжетом картини вставляються в таку віршовану форму:

Жили-були якимось... (*хто? що?*),  
Ой, які були... (*хто? що?*),  
Щось робили вони,  
На картину подивись.  
І як підсумок скажи:  
«Ось які були... (*хто? що?*)  
На картині.. (назва картини).

#### Методичні рекомендації

- Учителем проводиться попередній аналіз віршованих творів.
- Ігри щодо складання рим організовуються у вільній діяльності.
- З дітьми можна проводити змагання або конкурси «Хто швидше (краще) складе віршика?»

### IV. ІГРИ І ТВОРЧІ ЗАВДАННЯ ДЛЯ РОБОТИ З КАРТИНОЮ

Назва гри, мета	Методичні рекомендації
«Підзорна труба» <b>Мета:</b> навчити дітей розумових дій, що ведуть до перерахування зображеного на картині	Дітям дається картина для розгляду, альбомний аркуш для імітації підзорної труби. Правило: навести вічко підзорної труби на один об'єкт і назвати його. Дітям пропонується перелічити якнайбільше об'єктів на картині

Назва гри, мета	Методичні рекомендації
«Оживлені предмети» <b>Мета:</b> учити наділяти об'єкти на картині людськими почуттями, думками, учинками	Ведучий пропонує обрати об'єкт на картині для обговорення. Діти визначають його характер, розповідають про його можливі вчинки й думки. <i>Наприклад:</i> розглядається картина; діти обирають і характеризують об'єкт — ялинка: спокійна, спляча, тихо дихає. Складаються мовні замальовки від імені олюденного об'єкта
«Чарівний гість» <b>Мета:</b> навчити дітей розумових дій, що ведуть до об'єднання перерахованих об'єктів на картині	У гості до дітей приходить чарівник Об'єднання й поєднує два навмання обраних об'єкти. Дітям пропонується пояснити, чому він це зробив, як ці об'єкти можуть бути пов'язані між собою
«Живі картинки» <b>Мета:</b> учити дітей орієнтуватися у двовимірному й тривимірному просторі, відповідати розгорнутими реченнями на питання про місцезнаходження об'єкта	Педагог пропонує дітям перетворитися на конкретні об'єкти на картині, з'ясувати їхнє місцезнаходження. Пропонується змоделювати картину у тривимірному просторі. Діти повинні знайти місце своєму об'єкту щодо інших об'єктів, зображених на картині, і скласти зв'язну розповідь про місцезнаходження об'єкта. Діти самостійно будують «Живі картинки» за сюжетом
«Так — ні» <b>Мета:</b> продовжувати вчити дітей просторового орієнтування на картині; закріплювати вміння працювати за алгоритмом звуження поля пошуку об'єкта на площині картини	Ведучий загадує об'єкт на картині, а діти за допомогою питань встановлюють його місцезнаходження. Знайдений об'єкт «оживає» й знаходить собі місце у класі (тривимірний простір). <i>Завдання дітям:</i> описати місце розташування об'єкта на картині, а потім — на сцені
«Хто про що говорить?» <b>Мета:</b> учити дітей складати діалоги від імені об'єктів на картині	Учитель пропонує обрати об'єкти й увіяти собі, про що вони могли б говорити або думати. Потім діти складають діалоги від імені об'єктів або розповіді на тему «Хто про що говорить»
До нас прийшов чарівник «Я відчуваю запах» <b>Мета:</b> учити увіяти можливі запахи й передавати свої відчуття в розповіді	Учитель пропонує «увіяти» у картину та увіяти, які запахи там можна відчути. Діти зосереджені на об'єктах картини, їм пропонується зайнятися пошуком передбачуваних запахів і позначити їх словами. <i>Ігрові правила:</i> запропонувати дітям скласти розповідь на тему «Я відчуваю запахи»

Назва гри, мета	Методичні рекомендації
<p><b>До нас прийшов чарівник «Я відчуваю на дотик»</b>  <b>Мета:</b> учити дітей уявляти можливі відчуття від передбачуваного зіткнення з різними об'єктами й складати розповідь</p>	<p>Діти зосереджені на об'єктах картини, їм пропонується знайти й описати передбачувані відчуття від зіткнення з об'єктами.  <i>Ігрові правила:</i> запропонувати дітям скласти розповідь на тему «Я відчуваю руками»</p>
<p><b>До нас прийшов чарівник «Я пробую на смак»</b>  <b>Мета:</b> учити дітей розділяти об'єкти на істивні — неістивні з погляду людини й живих об'єктів, зображених на картині; спонукати передавати в мові смакові характеристики об'єктів</p>	<p>Діти зосереджені на об'єктах картини з погляду способів і продуктів їх харчування. Учитель пропонує підшукати слова, що позначають ставлення до продуктів харчування даного об'єкта (любить — не любить, смачно — несмачно, ситий — голодний) і різних способів харчування.  <i>Ігрові правила:</i> розділити наявні об'єкти на рослинний і тваринний світ; пояснити, хто, як і чим харчується</p>
<p><b>«Що було, що буде?»</b>  <b>Мета:</b> учити дітей уявляти минуле й майбутнє об'єкта, складати зв'язну розповідь про це</p>	<p>Ведучий обирає об'єкт, пропонує гравцям проїхатися на машині часу й розповісти про те, що було з ним у минулому й що, можливо, буде в майбутньому</p>
<p><b>«У гості прийшли Чарівники Часу»</b>  <b>Мета:</b> учити дітей уявляти минуле й майбутнє об'єкта, складати зв'язну розповідь; учити дітей робити фантастичні перетворення властивостей часу</p>	<p>Учитель пропонує запросити в гості Чарівників Часу. Діти обирають собі будь-який об'єкт, називають конкретного чарівника й описують, що може відбутися в результаті впливу чарівника на об'єкт.  <i>Наприклад:</i> прийшов Чарівник Швидких Хвилин у картину «Кішка з кошенятами» і доторкнувся до молока в тарілці — господарка налила його нещодавно, а воно вже прокисло. Обговорити ситуацію з позиції «добре — погано»</p>
<p><b>«Поясни, чому так названа картина»</b>  <b>Мета:</b> навчити дітей розумових дій, що ведуть до пояснення значення змісту картини; учити складати різні варіанти розповідей-міркувань</p>	<p>Учитель готує аркуші паперу, на яких написані різні прислів'я й приказки. Кожна дитина, яка обрала прислів'я, пояснює, з яких причин можна було б так назвати картину. Суть прислів'їв і приказок повинна відповідати змісту картини</p>

## V. МЕТОДИКА НАВЧАННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ РОЗПОВІДІ ЗА СЕРІЄЮ КАРТИНОК

У процесі вивчення рідної мови в початкових класах здійснюються початкова мовна освіта молодших школярів, їх розумовий і мовленнєвий розвиток.

Систематична робота над текстом служить основою для формування в учнів мовленнєвих умінь і навичок і дає змогу спостерігати, аналізувати й узагальнювати різноманітні лексичні та граматичні явища в їх органічних взаємозв'язках.

Зв'язні усні та письмові розповіді учні вчаться будувати за сюжетними картинками, ілюстраціями в підручниках, за кадрами діа- і кінофільмів та ін.

Уже починаючи з 1 класу, розвиток зв'язною мовлення є одною зі складових частин програм з рідної мови. Щоб сформувати в дітей певні елементарні рівні монологічного та діалогічного мовлення, програма передбачає проводити значну роботу над умінням дітей розповідати за картиною чи серією малюнків (не виходячи за межі зображеного, доповнювати сюжет, що виходить за межі зображеного, але пов'язаного з ним. (Що було раніше? Що сталося потім? Чим закінчилося?))

Уміння дітей складати розповіді за серією картинок не передбачає розвиток фантазії. Такі уроки орієнтовані на розвиток у дітей логічного компонента: уміння встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, які реально існують у житті.

Підсумком роботи є розповідь, яку складає дитина про події, зображені на малюнках.

Методика навчання складати розповіді за серією малюнків вимагає від учителя проведення підготовчого етапу та системи ігрових вправ.

Успіх навчання залежить від виконання основних умов організації педагогічного процесу.

З дітьми шестирічного віку доцільно використовувати сюжетні картинки з 6—8 кадрів. Картинки повинні бути пов'язані різним змістом (з особистого досвіду дітей, зі спостережень, казкові ситуації з літературних творів, які незнайомі дітям). Робота з такими серіями картинок виносить у підготовчий етап. Дуже важливо педагогу мотивувати цю діяльність.

Під час підготовчого етапу потрібно:

- навчити дітей аналізувати реальні ситуації з їхнього життя;
- навчити аналізувати причинно-наслідкові зв'язки в літературних творах.

У процесі організації різних видів діяльності вчитель звертає увагу дітей на послідовність дій, які вони виконують.

- Що ми робимо зараз?
- Що ви робили до цього?

- Що ви будете робити після того, як...?
- Навіщо ви це робили?

Мета таких бесід — навчити дітей промовляти ланцюжок взаємопов'язаних дій, установлювати причинно-наслідкові зв'язки й бачити результат.

Після читання літературних творів учитель разом з дітьми робить «розкадровку» змісту тексту (з опорою на ілюстрації).

Послідовність дій обговорюється на основі таких запитань:

- Хто зображений на малюнку?
- Що він робить?
- Яка мета цієї дії?
- Чи досяг герой цієї мети?

Основні задачі педагога під час підготовки до навчання дітей роботи із серією картинок:

- вправляти дітей у побудові причинно-наслідкових зв'язків, установлених автором тексту;
- формувати вміння визначати за дією мету героя, фіксувати результат виконання даної мети.

### Система творчих завдань за навчання роботи з серією картинок

Навчання дітей роботи із серією картинок необхідно організувати у формі ігор «Розумники й розумниці», «Розгадай», «Детективи», «Режисери фільму».

Навчання учнів роботи з серією картинок здійснюється в певній послідовності. Кожен крок алгоритму має свою мету, ігрову дію. Учитель переходить до наступного кроку алгоритму тільки у випадку освоєння дитиною попереднього завдання.

#### 1. «Знайди спільних героїв на картинках»

*Мета:* навчити дітей знаходити основних героїв і спільні об'єкти на всіх картинках серії.

*Ігрова дія:* запропонувати знайти наскрізних героїв і предмети, які зображені на всіх картинках.

#### *Методичні рекомендації*

Учитель спонукає дітей до послідовного детального розгляду картинок і перерахування спільних об'єктів. Педагог акцентує увагу дітей на змінах (переміщеннях, зникненнях і т. ін.), що відбуваються з головними героями й іншими об'єктами кожної картинки розглянутої серії.

#### 2. «Знайди місце, у якому відбуваються події»

*Мета:* навчити дітей визначати місце дії на кожній картинці й установлювати взаємозв'язки між ними на основі аналізу місця розташування героїв й об'єктів.

*Ігрова дія:* запропонувати дітям, дивлячись на картинки, визначити на кожній місце дії.

### *Методичні рекомендації*

На початковому етапі освоєння алгоритму варто підбирати серії картинок з постійним місцем дії. Згодом дітям пропонуються серії картинок, де місце дії змінюється.

#### 3. «Визнач час подій»

*Мета:* навчити дітей визначати час подій, що відбуваються на картинках.

*Ігрова дія:* запропонувати дітям визначити пори року або частини доби на кожній картинці.

#### *Методичні рекомендації*

Учитель обирає серію картинок, де сюжет розгортається в певному часовому відрізку. Потім дітям пропонуються серії картинок зі зміною подій у часі.

У випадку утруднень у визначенні часу рекомендується провести ігрові вправи на закріплення знань про послідовність пір року або частин доби.

#### 4. «Назви дії героїв»

*Мета:* навчити дітей виявляти наскрізних героїв на кожній картинці, називати їхні дії й робити умовні висновки про мету їхньої дії.

*Ігрова дія:* запропонувати дітям установити логічний ланцюжок на кожній картинці: об'єкт — дія — ціль дії. Учитель ставить запитання: «Хто зображений?», «Що він робить?» й «Навіщо це робиться?» Аналогічно обговорюються всі наскрізні герої.

#### *Методичні рекомендації*

Обговорення кожної наступної картинки починається після з'ясування мети дій героїв на попередній картинці. Доцільно використати які-небудь символи, що позначають три базових питання:

- Хто робить?
- Що робить?
- Навіщо робить?

#### 5. «Склади розповідь»

*Мета:* учити дітей складати зв'язну розповідь на основі послідовно викладеної серії картинок.

*Ігрова дія:* запропонувати дітям скласти розповідь за картоною, використовуючи таку модель:

- 1) Один раз (вказівка пори року, частини доби).
- 2) У такому-то місці (вказівка або на загальне місце дії, або на місце дії, яка проходить у першому кадрі).
- 3) Такий-то об'єкт (вказівка на наскрізного героя, героїв на першому кадрі).
- 4) Робив (робили) те-то для того-го.
- 5) Потім цей же об'єкт (перехід до другого кадру) робив (дію й ціль дії).
- 6) Далі за кожною картинкою розповідається про об'єкт, його дії і мету дій.

7) У результаті вийшло те-то (узагальнення), тому можна сказати, що даний об'єкт (герой, герої) такий-то.

8) Придумати назву розповіді, що вийшла.

#### Методичні рекомендації

Учитель повідомляє ігрову дію як підсумок діяльності «слідчого», «детектива» або «режисера знятого фільму». Головне в розповіді дитини — це оповідання, тому звертати пильну увагу на образні характеристики не треба. Не рекомендується також дозволяти дитині додумувати дії, яких немає на картинках.

#### 6. «Згадаємо, як грали з картинками»

*Мета:* навчити дітей виділяти послідовність дій, необхідну для складання логічно правильної серії картинок.

*Ігрова дія:* запропонувати дітям згадати, в які ігри грали з картинками і які дії при цьому виконувалися.

#### Методичні рекомендації

- Робота на цьому кроці можлива з 5-літнього віку.
- Послідовність роботи із серією картинок:
  - спочатку картинки викладаються в ряд зліва направо довільно;
  - знаходяться наскрізні загальні герої й предмети (об'єкти);
  - визначається місце дій;
  - позначається час дії;
  - по черзі на кожній картинці називається об'єкт — дія — ціль дії;
  - потім «знімається фільм», тобто викладається логічна послідовність «кадрів»;
  - у висновку кадри озвучуються (складається розповідь за алгоритмом).
- Учитель може прийняти розповідь як колективну творчість дітей, які присутні на даному занятті, або запропонувати тільки одній дитині зробити повне озвучування. Інші ж діти при цьому виступають у ролі глядачів.
- Оцінка ступеня вдалості тексту визначається не тільки якістю рими, але й рівнем інтерпретації змісту картини.

## РОЗДІЛ 5. ЯК НАВЧИТИ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ СКЛАДАТИ ТЕКСТИ КАЗКОВОГО ЗМІСТУ

Сучасними програмами навчання й виховання дітей молодшого шкільного віку передбачена робота з текстами казкового змісту. В основному це аналіз текстів казок, його переказ і складання нових казок на основі зміни відомих.

Дитяча мовна творчість, безсумнівно, повинна бути пов'язана зі створенням казкових текстів. Для того, щоб навчити дітей самостійно складати казку, необхідно знайомити їх із моделями, на основі яких складається текст.

### І. Загальна характеристика текстів казкового типу

Головна відмінна риса казки — це її метафоричність, тобто відображення життєвого досвіду людей за допомогою прийомів символічної аналогії.

Як правило, казка тримається на якому-небудь життєвому правилі (або декількох правилах). На основі цього визначається тема казки.

Для того, щоб читач або слухач усвідомив тему й прийняв ці життєві правила, вводяться носії. Це герої, їхні вчинки, дії із предметами в певному місці, часі. Відмінною рисою носіїв є якась фантастичність. Це можуть бути чарівні предмети або герої з незвичайними властивостями.

Порушення об'єктивних законів природи, з одного боку, є мотивом, що дозволяє зацікавити й утримувати увагу слухача або читача. З іншого боку, фантастичні властивості об'єктів не прямо, а немовби побічно узагальнюють і виводять деякі поняття. Вони є частиною загальної моралі. У вуста героя казки можуть бути вкладені життєві правила узагальнення, тобто мудрість, накопичена людством. У зв'язку із цим ми часто можемо почути або прочитати в самому тексті прислів'я або приказку. Така повчальність виглядає досить природно.

Незвичайність, абстрагованість ознак часу й місця так само впливає на уяву слухача, показує якусь універсальність життєвого правила, що було, є й буде досить довго діяти. Тому в казці часто зустрічаються такі словосполучення, як: «Десь у тридесятому царстві», «В одній країні» (невідомо якій), «Далеко звідси», «За тридев'ять земель», і час «У стародавні часи», «У давній давнині» або «Одного разу».

Ще однією особливістю казкового тексту є виражальні засоби, які розглядаються в комплексі. Це повтори в діях, словах, наявність заклинань та ін.

Чітко прописані традиції початку казки й закінчення, виражені в образних словосполученнях. Це слова, які дозволяють згорнути час (довго — коротко)

або відстань (не далеко, не близько). До виражальних засобів можна віднести й гіперболізацію якої-небудь ознаки. Якщо Царівна Прекрасна, то вона прекрасна у всіх своїх проявах. А якщо герой — лиходій, то ця властивість також доведена до крайності.

Як виразні засоби виступають віршовані тексти, примовки, які емоційно забарвлюють казковий текст.

У роботі з дітьми молодшого шкільного віку не зовсім коректно говорити про те, що діти вчать складати казки. Адже вони вхоплюють лише зовнішні ознаки казки: незвичайність героїв, їхніх вчинків, чарівництво й виразні засоби мовлення. Але суть казки, в якій виражена тема з життєвими правилами й мораллю, не може бути розкрита молодшими школярами повною мірою. Одним словом, ми скоріше *вчимо дітей складати тексти казкового змісту, а не складати казки*.

Навчити дітей створювати тексти казкового змісту можна за допомогою моделей казок. Сприймати й розуміти алгоритм складання казкового тексту можуть діти у випадку, якщо педагогом якісно проведена підготовча робота.

## II. Підготовча робота до складання текстів казкового змісту

Для того, щоб діти мали можливість індивідуально складати казку, педагогам необхідно навчити їх записувати схемами придуманий текст. Запис тексту знайомих казок краще робити на смужці паперу простим олівцем або ручкою зліва направо. При такому запису схеми, зображені дитиною, не повинні містити багато деталей. Дії зображуються послідовно та пов'язуються між собою стрілками.

Робота з підготовки до складання текстів казкового змісту повинна бути організована через систему творчих завдань за двома напрямками.

1. Створення педагогічних умов, що дозволяють дитині:

- засвоїти різні варіанти дій і взаємодій героїв;
- побачити необмежені можливості створення образів й їхніх характеристик;
- довідатися, що дії казки можуть відбуватися в будь-якому місці й у будь-який час;
- засвоїти виражальні засоби казкового тексту;
- здійснити фантастичні перетворення реальних об'єктів.

2. Створення педагогічних умов для засвоєння дітьми деяких моделей складання казок:

- модель складання казки за допомогою методу «Каталог»;
- модель складання казки за допомогою методу «Морфологічний аналіз»;
- модель складання казки за допомогою методу «Системний оператор»;

- модель складання казки за допомогою методу «ТПФ»;
- модель складання казки за допомогою методу «Чарівний трикутник».

*Метод Каталогу* готує дитину до засвоєння більш складних моделей казок. За допомогою цього методу рекомендується навчити дітей складати логічно зв'язаний текст, у якому добро перемагає зло. Дії повинні відбуватися у певному місці й часі.

На основі *морфологічного аналізу* модель складання казки динамічного типу. Діти вчать помічати, що герой може багато подорожувати, зустрічатися з різними героями, знайомитися з різними обставинами й багато чого вчитися.

На основі *системного оператора* засвоюється модель казки описового типу. Діти вчать розуміти, що все у світі змінюється у часі.

Модель казки морально-етичного типу створюється на основі *типових прийомів фантазування (ТПФ)*. Діти засвоюють суть казки: вона завжди чогось навчає і допомагає мудрою порадою.

В основі казки конфліктного типу лежить *метод «Чарівний трикутник»*. Дітям стає очевидним, що в казкових текстах є добро й зло. Боротьба між негативними й позитивними героями закінчується на користь добра. Оптимізм казки допомагає повірити в справедливість життя.

Форма організації роботи з дітьми щодо складання казок повинна мати спочатку колективний характер, а потім — груповий. Далі дітям пропонується складати казковий текст удвох. І на останньому етапі дитина самостійно складає казку за певною моделлю.

### Ігри й творчі завдання

Назва гри, мета	Зміст та методичні рекомендації
<p><b>«Герої одні, але в різних казках»</b>  <b>Мета:</b> учити дітей групувати героїв за заданою ознакою</p>	<p>Учитель називає який-небудь образ, а діти повинні знайти конкретних героїв з інших казок.  <i>Наприклад:</i> назвіть героїв-дівчаток (Герда зі «Сніжної Королеви», Червона Шапочка з казки «Червона Шапочка», Попелюшка тощо). <i>Висновок:</i> героями казки може бути дівчинка, але з конкретними властивостями й діями</p>
<p><b>«Перелічи дії героїв»</b>  <b>Мета:</b> учити дітей перераховувати всі можливі дії якого-небудь казкового героя; проводити аналогію однаковості дій героїв різних казок; тренування пам'яті</p>	<p>Учитель пропонує героя з казки.  <i>Наприклад:</i> коза з казки «Вовк і семеро козенят». Просить дітей назвати всі дії, які робила коза, не пропускаючи нічого, якомога докладно.  <i>Умови:</i> говорити тільки дієсловами.  <i>Наприклад:</i> жила-була, ходила, карала, співала тощо. Далі вчитель пропонує згадати героїв, які виконувала б ці ж дії частково або повністю в інших казках</p>

Назва гри, мета	Зміст та методичні рекомендації
<p><b>«У гості до чарівників»</b>  <b>Мета:</b> учити дітей наділяти фантастичними властивостями реальні предмети</p>	<p>Учитель пропонує пограти в чарівників за допомогою кілець Луллія: на 1 — зображення звичайних предметів, на 2 — чарівники (ТПФ).  Діти розкручують круги, виділяють сектор і розповідають про те чарівництво, якого навчився предмет. Оповідання доповнюється практичною значущістю чарівництва, дається оцінка, кому від нього добре або погано.  <i>Наприклад:</i> синичка на колі зустрілася із Чарівником Скам'яніння:  «Пташка літає й куди вона сяде, те стає кам'яним. Це добре, якщо пташка сяде на руки хлопчиськові, що стріляє з рогатки, а погано, якщо вона сяде на квіточку».  <i>Висновок:</i> чарівним може бути будь-який предмет. Чарівництво може приносити добро й зло</p>
<p><b>«Де живуть казкові герої»</b>  <b>Мета:</b> учити дітей уявляти об'єкт в якому-небудь місці й складати невеликі оповідання казкового змісту</p>	<p>Робота йде або за допомогою морфологічної таблиці, або з кільцями Луллія. Вчитель на одній частині викладає зображення героїв, на іншій — місця, де це може відбуватися.  Перетинання об'єкта й місця дозволяє дитині уявити казкову ситуацію і стимулює до розповіді.  <i>Наприклад:</i> як квітка потрапила у підземелля; як вона буде відтіля вибиратися; хто їй може допомогти тощо?</p>
<p><b>«Парад чарівників часу»</b>  <b>Мета:</b> учити дітей перетворювати об'єкт за допомогою зміни властивостей часу</p>	<p>Учитель показує чарівний годинник, на стрілці якого — який-небудь чарівник часу (ТПФ). На циферблаті годинника кріпляться картинки із зображенням певних об'єктів. Дитина розкручує стрілку, а зазначений Чарівник перетворює що-небудь на об'єкті.  <i>Наприклад:</i> принцеса зустрілася із Чарівником Зупинки Часу. Вона буде вічно енергійною, молодою, навіть через багато сотень років</p>
<p><b>«Премудрості казкових героїв»</b>  <b>Мета:</b> учити дітей знаходити казкові тексти, які б навчали якого-небудь життєвого правила</p>	<p>Учитель повідомляє прислів'я, приказку, якусь мудрість або життєве правило, діти повинні згадати казки, які цього вчать.  <i>Наприклад:</i> учитель говорить «Не май сто рублів, а май друзів». Діти згадують, як Герда за допомогою інших героїв знайшла Кая, а гроші принцеси їй при цьому не допомогли. Казка «Попелюшка»: героїні допомогли їй друзі (пташки, мишки), і вона без багатства стала щасливою</p>

Назва гри, мета	Зміст та методичні рекомендації
<p><b>«Чарівники Вуха, Ніс, Рука й Око»</b>  <b>Мета:</b> учити дітей уявляти можливі відчуття, які дитина може одержати за допомогою аналізаторів</p>	<p>Учитель по черзі показує картинки із зображенням аналізаторів і пропонує за їх допомогою відвідати який-небудь сюжет казки.  <i>Наприклад:</i> із чарівним Носом діти потрапили в кімнату Наф-Нафа, коли він відкривав кришку казана. Діти розповідають про те, що вони відчули носом. Далі в цей же сюжет запрошується Око (діти бачать те, що не описано в казці), Вуха (уявлення можливих звуків, озвучування думок), Руки (опис відчуттів, які виникли б у дітей, якби вони торкалися руками до гарячого казана або мокрого носа поросяти)</p>
<p><b>«Казкові слова»</b>  <b>Мета:</b> учити дітей перераховувати різні варіанти слів і словосполучень за заданою ознакою</p>	<p>Учитель пропонує дітям згадати і сказати всі заклинання, які вони знають у казках («Сім-сім, відкрий двері», «Сивко-бурко, віща каурко...» і т. ін.), потім перелічити всі слова, з яких починається казка («Одного разу у деякому царстві, у стародавні часи...» тощо)</p>

### III. Складання казок за допомогою методу «Каталог»

#### Опис методу

Метод розроблений професором Берлінського університету Е. Кунце в 1932 році.

Суть його полягає в побудові зв'язного тексту казкового змісту за допомогою навмання обраних носіїв (героїв, предметів, дій і т. ін.).

Метод створений для зняття психологічної інерції й стереотипів у придумуванні казкових героїв, їхніх дій й опису місця, де відбувається дія.

#### Мета:

- учити дітей пов'язувати у сюжетну лінію випадково обрані об'єкти в певному місці й часі;
- учити дітей складати логічно зв'язаний текст, в якому добро перемагає зло.

#### Алгоритм побудови тренінгу

1. Запропонувати невеликій групі дітей скласти казку (історію) за якою-небудь книгою.
2. Поставити запитання дітям, відповіді на які вони «знайдуть» за допомогою зазначених слів на відкритій сторінці тексту.
3. Зібрати поступово в єдиний сюжет відповіді, «знайдені» у книзі.
4. Придумати назву складеної казки.
5. Запропонувати кому-небудь із дітей розповісти казку.



6. Згадати запитання, які допомогли скласти казку (виведення послідовності запитань).
7. Організувати продуктивну діяльність.

#### Методичні рекомендації

- Зразковий ланцюжок запитань для дітей 6–7 років:
  - Жив-був... Хто?
  - Який він був? (Яке добро вмів робити?)
  - Пішов гуляти (подорожувати, дивитися)... Куди?
  - Зустрів кого злого? Яке зло цей негативний герой усім робив (або вмів робити?)
    - Був у нашого героя друг. Хто? Який він був?
    - Як друг міг допомогти головному героєві?
    - Що стало зі злим героєм?
    - Де наші друзі стали жити?
    - Що стали робити?
- Правила пошуку відповіді на питання
  - Після питання «Жив-був хто?» ведучий відкриває книгу на будь-якій сторінці й пропонує дитині вказати пальчиком будь-яке слово («Жив-був... пеньок!»). Виходить, історія буде про добрий пеньок, з яким сталося лихо.
    - Наступна «відповідь» на питання шукається на будь-якій іншій сторінці.
      - Якщо слово, виділене в книзі, не відповідає потрібній частині мови, то його необхідно переробити у підходяще або знайти інше на цьому ж рядку. Треба намагатися включити в текст створюваної історії словосполучення або все речення, зазначене дитиною.
  - Книги повинні бути незнайомими дітям.
  - Під час роботи із книгою діти можуть втрачати інтерес до творчості. Для зняття цього ефекту необхідно:
    - ставити питання, відкривати книгу, «збирати» сюжет у швидкому темпі;
    - емоційно реагувати на кожну «знайдену» відповідь (подив, радість, жах тощо);
    - улаштовувати деяку імпровізацію;
    - припинити шукати «відповіді» у книзі, а придумувати разом з дітьми закінчення історії.
  - Роль ведучого може перебрати на себе дитина. Учитель здійснює функцію контролера.
  - У деяких випадках можна запропонувати дітям розповісти придуману казку вдома та проілюструвати її за допомогою малюнків.
  - Для закріплення послідовності питань, за допомогою яких створюється казковий текст, учитель пропонує дітям їх згадати.

#### Очікувані результати

- Самостійне придумування казок за допомогою навмання обраних слів.
- Освоєння послідовності питань, на основі якої можна створити казковий текст.

#### IV. Складання казок динамічного типу

Сюжет багатьох казок побудований на основі різноманітних дій якогонебудь героя. Об'єкт проходить шлях (робить дії) з певною метою. При цьому взаємодіє з іншими об'єктами (долає перешкоди, виконує завдання, змінюючись при цьому сам і міняючи об'єкти взаємодії). Наприкінці казки фіксується ця зміна й виводиться правило, що може бути сформульоване досить узагальнено: «Результат подорожі залежить від мети героя і його висновків при взаємодії».

Якщо герой не міняється та не робить висновків з результатів своєї дії, то це, як правило, веде до його загибелі.

Ілюструвати усе вищесказане може російська народна казка «Колобок». За сюжетом казки головний герой — Колобок — виконував одноманітні дії (подорожував і виконував хвалькувату пісеньку). При цьому, зустрічаючись із іншими героями, він не звертав уваги на небезпеку, що йому загрожувала. У результаті — трагічне завершення шляху героя.

Якщо ж герой за сюжетом казки виконує творчі завдання при взаємодії з оточенням, має мету, змінюється сам, робить висновки з життєвих уроків, то його дії приводять до позитивного результату. Прикладом може служити дівчинка Герда з казки Ганса Християна Андерсена «Сніжна Королева». Вона, маючи праведну мету, впливає на навколишній світ. Випробування, які вона проходить, дозволяють їй реалізувати свій моральний позитивний потенціал. І в результаті — винагорода за працю.

Навчання дітей складання казок на основі даної моделі щонайкраще реалізується за допомогою методу «Чарівної доріжки» (варіанта морфологічного аналізу).

**Мета:** створити педагогічні умови для засвоєння моделі казки динамічного типу.

#### Алгоритм складання казок динамічного типу

1. Обирається головний герой.
2. Дається його характеристика. Визначаються мотиви й мета вчинків героя.
3. Обираються об'єкти взаємодії.
4. Описуються дії головного героя для досягнення мети. Послідовно до кожної взаємодії головного героя з іншими об'єктами фіксуються зміни, що відбуваються з ним. Складається опис реакції інших героїв під час взаємодії.

5. Підбивається підсумок — результат зміни героя (героїв) і висновок життєвого правила.
6. Придумується назва казки, що вийшла, і повторюються правила її складання.

#### Методичні рекомендації

- Навчання дітей складання казок динамічного типу можна починати, використовуючи метод «Чарівної доріжки».

На дошці вчитель малює казкову доріжку й позначає на ній 3–4 осередки:

Позначається головний герой (дівчинка Оленка), дається їй характеристика (дівчинка вмела красиво співати) і визначається мета діяльності (хотіла всіх навчити це робити). Послідовно обговорюється діяльність головного героя (дівчинка заходила до магазину, до лісу, до школи й усіх, кого зустрічала, намагалася навчити співати). Підбивається підсумок діяльності головного героя (у магазині й у лісі Оленці не вдалося домогтися своєї мети; тільки в школі мета була досягнута). Виводиться правило (якщо ти хочеш навчити кого-небудь того, що вмєш робити сам, потрібно знати місце й час).

дівчинка	магазин	ліс	школа
----------	---------	-----	-------

- Під час обговорення взаємодій героїв за сюжетом казки необхідно звертати увагу на те, що головний герой повинен робити висновки, робити корекцію поведінки, набиратися досвіду, у результаті чого досягається його мета й відбувається зміна оточення.
- Кількість взаємодій не обмежується. При виборі додаткових героїв ураховуються вікові особливості дітей.
- У роботі з дітьми 6 років кількість героїв збільшується й використовується морфологічна таблиця.
- Необхідно спонукати дітей записувати за підсумками складання казки її текст за допомогою схем.
- У молодшому шкільному віці головними героями казки можуть бути будь-які об'єкти й людські почуття (любов, ненависть, заздрість, страх), які подорожують із якою-небудь метою. Висновок життєвого правила залежить від стратегії складання казки.
- Коли обирається головний герой, що володіє негативними якостями або має недостойні цілі, у результаті взаємодій з іншими героями він або перевиховується, або залишається на самоті, або сам себе карає.

#### Очікувані результати

- Засвоєння моделі складання казки динамічного типу.
- Самостійне визначення героїв і цілей їхньої діяльності.
- Уміння міркувати про результати взаємодії героїв, виводити життєве правило й придумувати назву казки.

## V. Складання казок описового типу

Серед розмаїття різновидів казок, створених людством, можна виділити ті, сюжет яких ґрунтується на досить докладному описі життя героя й зміни його в часі. До казки такого типу включається опис різних періодів життя героя: дитинство, в якому закладаються основи подальшого життя; зрілий вік, де герой формується як особистість, переборюючи різні труднощі, протистоїть зовнішнім обставинам. У результаті саморозвитку героя формулюються висновки: ніколи нічого не виникає з нічого. Всі події, які відбуваються одна за другою, взаємопов'язані та взаємозалежні.

Прикладом казки такого типу може бути казка «Котигорошко».

Складання казки описового типу здійснюється за допомогою «чарівного екрана» (метод системного оператора).

Місце, де герой навчався справі	Місце, де герой здійснює свою справу	Місце, в якому є перешкода діям героя
Герой у дитинстві, який вчився цієї справи	Герой та його головна справа	Герой, що протистоїть зовнішнім обставинам, які заважають йому робити свою справу
Риси характеру, якості особистості й уміння героя в дитинстві	Риси характеру, якості особистості й уміння героя при виконанні головної справи	Риси характеру, якості особистості (їх зміна). Уміння героя при взаємодії з оточенням

**Мета:** створювати педагогічні умови для складання казок описового типу.

#### Алгоритм складання казок описового типу

1. Обирається головний герой, дається характеристика.
2. Визначається найближче оточення, виявляється інтерес героя до якого-небудь роду діяльності в період дитинства.
3. Описується становлення дорослої людини, що добре робить свою справу.
4. Визначається негативний герой, що заважає, шкодить головному героєві і його справі.
5. Обираються способи дії й вирішуються творчі завдання, що виникають на шляху героя.
6. Виводяться життєві правила, пов'язані із цілеспрямованістю, наполегливістю, умінням переборювати труднощі.
7. Придумується назва казки, відтворюються базові кроки її створення.

#### Методичні рекомендації

- Освоєння моделі описового типу казки можливе з 6-річного віку. Рекомендується провести аналіз знайомих казок з погляду захопленості й діяльності героїв у різні вікові періоди. Під час обговорення сюжету

казок спонукати дітей до придумування відсутніх фактів опису життя героя (поросся Наф-Наф з англійської народної казки «Троє поросят» у дитинстві навчився бути працьовитим і розумним у свого батька Нафаніча. Вітя з казки «Новорічні пригоди Маші й Віті» у майбутньому стане винахідником космічного ліфта).

- На початковому етапі навчання складання казок описового характеру необхідно обирати героїв зі знайомих казок.
- Герої можуть обиратися як позитивні, так і негативні. Під час складання опису життя негативного героя алгоритм зберігається, але герой під впливом зовнішніх обставин до завершення казки стає позитивним.
- В описових казках в учнів 6-річного віку головним героєм може бути людина, що володіє яким-небудь ремеслом. Діти повинні мати уявлення про якості особистості й властивості людини, які необхідні для виконання різної діяльності.

Складання сюжету казки йде в такий спосіб:

Дідусь у будинку, що дуже добре вмів плести різні речі	Будинок біля річки, де є верби, його сім'я	Злий чарівник Суховій, що губить річку. Верби висихають
Хлопчик Ваня, інтерес до діяльності діда	Іван плете кошики	Іван здійснює вчинки для того, щоб урятувати дерева
Допомога дідові, любов до нього, уважність	Працьовитість, завзятість, сильні міцні руки, добре серце	Бійцівські якості (боротьба із Суховієм); уміння вирішувати завдання щодо вирощування верб

### Очікувані результати

- Освоєння моделі казок описового типу.
- Уміння формулювати основні життєві правила:
  - щоб робити яку-небудь справу, потрібні певні якості особистості або риси характеру;
  - риси характеру людини формуються в дитинстві під впливом певної людини або обставин;
  - необхідно вміти відстоювати свої інтереси, вирішувати творчі завдання, протистояти зовнішнім обставинам.

### VI. Складання казок морально-етичного типу

Сюжети казок можуть мати яскраво виражену етичну спрямованість. На основі опису цілей і вчинків героїв таких казок легко виводиться життєве правило, яке можна виразити прислів'ям або приказкою. Даний тип казок близький за змістом до байки. Оповідання має побутовий характер і представлений у прозі («Каша із сокири», «Вершки й корінці», «Лисиця й жура-

вель»). Для того щоб навчити учнів складати такі казки, необхідно познайомити їх з моделлю створення казок морально-етичного плану.

#### Мета:

- навчити дітей складати тексти морально-етичного плану й виводити життєве правило
- створити педагогічні умови для засвоєння моделі казки морально-етичного типу.

#### Алгоритм складання казок морально-етичного типу

1. *Визначення місця, де будуть розвертатися події, і позначення цього місця (кухня).*
2. *Перерахування неживих об'єктів, типових для цього місця (холодильник, газова плита, фіранки, кран, раковина, ящик з посудом, цебро й віник; не більше 7 об'єктів).*
3. *Наділення об'єктів властивостями або рисами характеру людини (фіранка — байдужа, плита — зла, посуд — балакучий, віник — трудівник, холодильник — мудрий).*
4. *Опис життя цих об'єктів у даному місці за умови, що вони виконують свої функції. Єдина їхня особливість полягає в тому, що вони вміють думати й відчувати, як люди. (Фіранка закривала кухню від променів сонця, але їй було абсолютно однаково, як вона це робить. Плита робила свою справу, але дуже злилася, незалежно від того, що вона варила або розігрівала. Трудівник віник любив робити свою справу, йому бракувало часу на порожні розмови. Холодильник холодив, але при цьому філософськи ставився до навколишнього світу.)*
5. *Поява й вибір випадку (футбольний м'яч потрапив у вікно й лежить на столі). Випадком може бути оголошене наступне:*
  - поява невідомо звідки незвичайного об'єкта (футбольний м'яч);
  - явище природи (увірвався порив вітру);
  - активний прояв своїх якостей одним з героїв (посуд став так голосно говорити, що це стало заважати очуючим).
6. *Складання монологічного тексту від імені кожного героя стосовно Випадку. (Зла плита: «І так отут багато всіх зібралося, ще один примчав. Життя немає». Працьовитий віник: «Тепер ще доведеться зібрати скло, що розбилосся, але нічого, я і з цим упорався». Фіранка: «Мені абсолютно однаково. Тут м'яч, скло, мені від цього ні жарко, ні холодно».)*
7. *Виведення життєвих правил, які вкладаються у вуста мудрого об'єкта. (Холодильник дивився на все, що відбувається, думав і готовий був дати поради всім. Байдужій фіранці: «Якщо лихо трапляється, то не можна бути байдужим, треба допомогти іншому». Трудівникові вінику: «Працьовитому й море по коліно». Злій плиті: «Не злися на інших, самому від цього гірше стає».)*

8. *Складання загального правила, яке б підходило в даній ситуації для всіх героїв.* (Якщо лихо з ким-небудь трапиться, то треба поспішати на допомогу! Не смійтеся чужому лихові — своє може бути не за горами.)
9. *Придумування назви казки.*
10. *Відтворення базових кроків складання казки.*

#### Методичні рекомендації

- Складання казкових текстів морально-етичного плану можливе з дітьми 7-річного віку.
- Попередня робота вчителя зводиться до обговорення з дітьми прислів'їв і приказок, виявлення різниці рис характеру різних героїв.
- Під час підготовки до складання таких текстів необхідно навчити дітей використовувати вигуки, характерні для певної властивості характеру. «О-хо-хо», — свідчить про сумний настрій героя або його утому; пхикання вказує на невдоволення героя; часте хихотіння після яких-небудь фраз — безглузда веселість. Діти повинні бути знайомі з деякими прийомами театральної техніки.
- Назва казки може бути такою: «Історія, підслухана...», «Історія, що відбулася там-то...», «Як хтось... вчився мудрості».
- Портрети героїв складаються на основі різнопланових характеристик. Обов'язково повинен бути виділений герой, особистісні якості якого дозволять йому підбити підсумок діяльності всіх героїв і сформулювати життєве правило.
- Опис Випадку може починатися зі слів «І от одного разу...»
- У процесі створення тексту казок доцільно використати прийоми емпатії, які дозволять дитині перетворитися на героя й від його імені скласти текст.
- Педагог повинен створювати умови для того, щоб діти використали для побудови сюжету казки різноманітні місця дії з типовими для них об'єктами. Діалог предметів, які ожили, може розвертатися в портфелі (герої — шкільне приладдя); у ванній кімнаті (герої — туалетні принадлежности).

#### Очікувані результати

- Освоєння моделі складання текстів казкового змісту морально-етичного плану.
- Уміння самостійно складати на її основі текст.

### VII. Складання казок конфліктного типу

Людством досить багато створено казок, в яких яскраво виражений конфлікт добра й зла. При цьому в казках обов'язково є посередник — яке-небудь чарівництво. Цю взаємодію можна представити у вигляді трикутника, на вершинах якого розташовані об'єкти казки: герой позитивний, герой не-

гативний і чарівний предмет. Прикладом даного типу казки може служити казка «Кіт у чоботях», де взаємодіють Кіт у чоботях, Людожер і Чарівний кийок, що вміє перетворювати об'єкти в різних звірів.

Основою складання тексту є взаємодія двох героїв у певному полі. Нарощування сюжету казки відбувається через посилення однієї зі складових (у позитивного з'являється друг) або послаблення властивостей героя (чарівний предмет втрапився). Основне життєве правило полягає не в пріоритеті якої-небудь складової, а у створенні рівноваги при взаємодії між героями. Якщо ж конфлікти відбуваються, то їх треба вирішувати таким чином, щоб від цього не потерпав навколишній світ

#### Мета:

- навчити дітей створювати тексти казкового змісту, основані на яскраво вираженій протидії добра й зла;
- створювати педагогічні умови для освоєння моделі: Добро й Зло завжди борються між собою, використовують додаткові властивості, узяті в помічників або чарівних предметів. Перемога приносить задоволення тільки тоді, коли встановлюється рівновага й найменшим чином страждає протилежна сторона.

#### Алгоритм складання казок конфліктного типу

1. Позначається на дошці трикутник та обирається місце, в якому будуть відбуватися події (чарівний ліс).
2. Обирається позитивний герой (Королева Природа) і негативний (Свистун).
3. Позначаються властивості й дії цих героїв (Королева Природа все прикрашала квітами, а Свистун був злим і підступним).
4. Оголошується Чарівництво (Чарівна книга часу, використання ТПФ).
5. Визначаються взаємодії (боротьба) негативного й позитивного героя за володіння чарівним предметом для реалізації своїх цілей (Свистуніві потрібна була Чарівна Книга Часу, щоб усе псувати, а Королеві Природі — для її відродження).
6. Проводиться розв'язання конфлікту засобами самих героїв.
7. Придумується назва казкового тексту.
8. Складаються правила складання казки (відтворення базових кроків складання).

#### Методичні рекомендації

- Конфліктний тип казки діти починають засвоювати з 6 років через розбір ситуацій, описаних у знайомих казках, та обговорення способів розв'язання конфліктів (Аладдін, Джафар і Чарівна лампа в мультфільмі «Чарівна лампа Аладдіна»).
- Під час вибору чарівництва вчителю необхідно створювати умови для вибору різних варіантів чарівництва (чарівництво-слово, чарівництво-

предмет). Чарівництво може бути представлено як об'єкт із незвичайною властивістю (пір'інка, що може виконувати бажання), чарівник (гном, що може читати чужі думки) або чарівні слова, які звучать як заклинання, й після цього відбувається яке-небудь чарівництво.

- Під час складання текстів казкового змісту важливим є використання різних мотивів, які дозволять героям розпочати свої дії. Цими мотивами можуть керуватися як позитивні герої, так і негативні. У даній роботі можливе використання рекомендацій А. А. Нестеренко:

Мотиви	Мета (дії)
Таємниця	Довідатися, розібратися, знайти заховане, встановити істину
Спілкування	Відновити справедливість, домовитися, довести, пояснити, розв'язати суперечку
Допомога	Допомогти, урятувати, захистити, звільнити, вилікувати
Краса й користь	Упорядкувати, побудувати, виростити, зберегти, полагодити
Самоствердження	Дійти, дібратися, кудись потрапити, перемогти, здолати, звільнитися, одержати задоволення

#### Очікувані результати

Уміння створювати тексти казкового змісту, засновані на яскраво вираженій протидії добра й зла.

#### Методичні рекомендації

Для здійснення підготовки до складання казкових текстів можна використати такі ігрові вправи.

- «Я назву об'єкт, а ви — його дії».

**Мета:** назвати дії героя за лінією розвитку сюжету, опрацювання причинно-наслідкових зв'язків взаємодії героїв.

- «Що спочатку, що потім».

**Мета:** послідовне називання дій героя за лінією розвитку сюжету.

- «Скажи навпаки».

**Мета:** підбір антонімів до слів, що позначають риси характеру героїв, розширення словникового запасу.

- «Скажи по-іншому».

**Мета:** підбір синонімів до слів, що позначають риси характеру героїв, стимулювання дитячої активності.

- «Я назву дію, а ви — характер героя».

**Мета:** встановлення взаємозв'язків між діями й характером героїв, виявлення характеристик героя, розвиток здатності за окремими штрихами визначати ціле.

- «Я назву характер героя, а ви скажіть, що він робив».

**Мета:** встановлення взаємозв'язків між діями й характером героїв.

- «Я дам характеристику героєві, а ви скажіть, хто це» або «Вгадай героя».

**Мета:** визначення персонажа за поданим описом, опис глибинних зв'язків між об'єктами.

- «Склади портрет героя».

**Мета:** самостійне складання дітьми характеристик персонажів, включаючи риси характеру й дії, вчинені ним.

- «Склади загадку про героя, що сподобався».

**Мета:** складання загадок про героя за його діями, рисами характеру; навчання кодування героя.

- «Склади загадку за сюжетом казки».

**Мета:** складання загадок за літературним твором (за діями і рисами характеру декількох героїв).

- «Обери відповідне прислів'я».

**Мета:** розвивати здатність пояснювати мораль літературних творів.

- «Закодує героя».

**Мета:** підбір синонімів до слів, виражених різними частинами мови (іменники, прикметники, займенники).

- «Плутанина».

**Мета:** відновити послідовність дій героя за лінією розвитку сюжету на основі схематичного зображення.

- «Закодує казку».

**Мета:** учити схематичного зображення героїв та їхніх дій.

- «Подорож казками».

**Мета:** закріпити зміст знайомих казок через схеми.

## ПІСЛЯМОВА

### Методика оцінки педагогічних методик (4 рівні)

Відомо: літератури з педагогіки, методичних посібників для вчителів виходить багато, не кажучи вже про курси та семінари, які проводяться постійно.

Але як орієнтуватися у цьому морі книг? Які критерії допоможуть визначити, чи гарна книга або семінар? Чи варто серйозно рекомендувати їх колегам?

У межах ТРВЗ були розроблені критерії оцінки науково-технічних ідей, оцінки науково-фантастичних творів, розробок у галузі ТРВЗ, оцінки методик, курсів та семінарів із бізнес-дисциплін. У 1989 році на Петрозаводському науковому семінарі з проблем викладання І. Л. Вікентьев виступив із першою розробкою критеріїв оцінки робіт з педагогіки творчості з позицій ТРВЗ.

Методика складається з 5 шкал оцінки. Можна провести «експрес-оцінку» матеріалу — швидко проглянути «по діагоналі» наведені контрольні питання; однак вже для серйозної оцінки треба виставити бали за кожним пунктом у графі праворуч.

Ця «Методика оцінки методик» написана не стільки з позицій наукознавства, скільки з позицій захисту прав СПОЖИВАЧА педагогічних методик — насамперед УЧИТЕЛЯ. Критерії можна застосовувати не тільки до книжок, але й до багатьох курсів та семінарів.

#### Актуальність методики

(Які конкретно наші проблеми вона розв'язує?)

*1 рівень:* методика майже неактуальна, її застосування нічого у нашій роботі не змінить.

*2 рівень:* методика стосується неосновних моментів роботи; володіння методикою покращить деякі другорядні параметри (наприклад, підвищить точність оцінки знань).

*3 рівень:* методика стосується основних моментів роботи, але з її упродовженням можна і почекати. Наприклад, тому, що й старі методи дають непогані результати.

*4 рівень:* це саме те, що необхідно школі сьогодні!

#### Новизна

(Що реально нового дає професіоналу методика?)

*1 рівень:* новизна на рівні термінології. Автор замінює відомі слова новими, надаючи тривіальним істинам нового формулювання. Жонглює, переставляючи місцями загальновідомі речі, створює позірність нових підходів. Сюди ж варто віднести новизну на емоційному рівні. Автор показує нову точку зору на вже відомі факти, змушує хвилюватися й переосмислювати, окриляє та «заряджає енергією». Саме по собі це добре і корисно, але має небагато спільного зі справжньою методикою.

*2 рівень:* новизна на інформаційному рівні.

Дано нові факти, приклади, задачі, вправи та розв'язки.

*3 рівень:* новизна на системному рівні. Відомі прийоми у новій, більш раціональній або оптимальній композиції.

*4 рівень:* принципова новизна. Пропонуються нові засоби роботи, які дають результати, що значно відрізняються від попередніх. Тут доречно відмітити два суттєво різних підрівні. Перший, методика-1, дає новий засіб розв'язання відомих задач, не змінюючи змісту навчання й не ламаючи основної його форми. Тобто методика-1 залишається у старій парадигмі освіти. Методика-2 змінює самі цілі, отже, й парадигму освіти. Вона надає засіб постановки й розв'язання нових педагогічних задач.

#### Інструментальність

(Наскільки технологічна, інструментальна для професіонала розробка?)

*1 рівень:* методика зводиться до закликів. Увага! Можливо, ці заклики красиві і навіть шляхетні, але від їх повторення пуття не буде. Контрольні питання: які проблеми розв'язує дана методика й який відсоток успішних розв'язків?

*2 рівень:* методика ефективна тільки «у виконанні автора». За відсутності автора її результати, на жаль, не відтворюються надійно. Потрібно багато додаткових підказок, тривале навчання в автора, постійні консультації, щоб методика почала впевнено працювати «у чужих руках».

*3 рівень:* методика передається частково, окремими рекомендаціями: або працює нестабільно, тільки за сприятливих умов; або передається, але лише окремим, особливо здібним людям.

*4 рівень:* методика передається, дає стабільні результати, не вимагає великих зусиль або багато часу для засвоєння.

#### Зрозумілість

(Чи доступно викладено матеріал?)

*1 рівень:* текст (або промова) нагадують словесні нетрі, через які без словника важко пробиратися. Автор пише довгими, «покрученими» фразами, ретельно маскуючи сенс викладеного. Можливо, автору немає потреби бути зрозумілим — у нього інші цілі. Загальне враження: підробка під «високий науковий стиль».

*2 рівень:* окремі шматки методики зрозумілі, а ось зв'язки між розділами та система роботи в цілому — ні. Багато положень методики не аргументовані. Незрозуміло: це перевірено на практиці чи придумано автором учора у тиші кабінету, це факт чи одне з можливих припущень? Зустрічаються вислови типу: «Вчені довели, що...» Немає достатньої для розуміння й практичного застосування кількості прикладів.

*3 рівень:* методика у цілому зрозуміла, але слухати (читати) її досить складно. Є достатня кількість прикладів. Але у процесі вивчення виникають питання типу «А як бути, якщо...», на які немає авторської відповіді.

*4 рівень:* методика зрозуміла в частинах і в цілому. Можна сказати — «прозора». Автор відкриває нюанси *know how* методики. (*Know how* — буквальный переклад «знаю як»; цей вираз розуміють як систему ключових таємниць тієї чи іншої технології, яку звичайно охороняють).

### Критерій зростання

(Наскільки методика допомагає професійному зростанню?)

Кажуть: людина робить роботу, а робота створює людину. Погана методика обмежує зростання особистості, ставить викладача у скрутне становище, не стільки знімає проблеми, скільки додає їх. Гарна методика розвиває не лише дітей, а й самого учителя, робить працю приємною та успішно-результативною.

*1 рівень:* методика ніяк не допомагає професійному зростанню.

*2 рівень:* методика допомагає професійному та особистому зростанню опосередковано. Наприклад, полегшує працю та вивільнює час.

*3 рівень:* методика дозволяє збільшити основні показники роботи, забезпечує професійне зростання й підвищує впевненість у собі.

*4 рівень:* методика дозволяє вийти на самостійний творчий рівень, стимулює бажання постійно удосконалювати майстерність, розвивати педагогічний інструментарій, у тому числі й саму цю методику.

### Оцінка

Спробуйте тепер оцінити будь-яку запропоновану вам методику (якщо хочете — і цю книжку) за даними критеріями. Виставте бали від 1 до 4 за кожним з критеріїв. Попереджуємо, що це може здатися несподівано жорсткою процедурою, бо автору цієї статті невідома ще методика, яка б отримала найвищі бали за кожним критерієм.

Але й це чудово: якщо ми відшукали недосконалість за якою-небудь шкалою, значить, є простір для удосконалення! Зате халтура буде одразу «засвічена». І це справедливо.

А якщо вам пощастило й на курсах або семінарі ви маєте нагоду особисто поспілкуватись із автором якої-небудь методики, не соромтеся питати. Бо святе право споживача — знати, що ж йому дійсно пропонують. Тим більш споживача такої відповідальної продукції, як педагогічні методики. А щоб не бути марнословним, наведу кілька стандартних у такій ситуації питань: Чи існують альтернативні методики (аналогі)? У чому подібність їх з тією методикою, яку вам пропонують? У чому відмінність? Ким та де вже випробовувалася ця методика? Які результати? Як їх вимірювали? Які недоліки методики бачать самі автори? Як може перевірити твердження автора сам слухач семінару? Які витрати часу й коштів знадобляться для впровадження методики? Чи варті обіцяні результати таких витрат — можливо, такі самі або подібні результати можна одержати інакше, простіше?

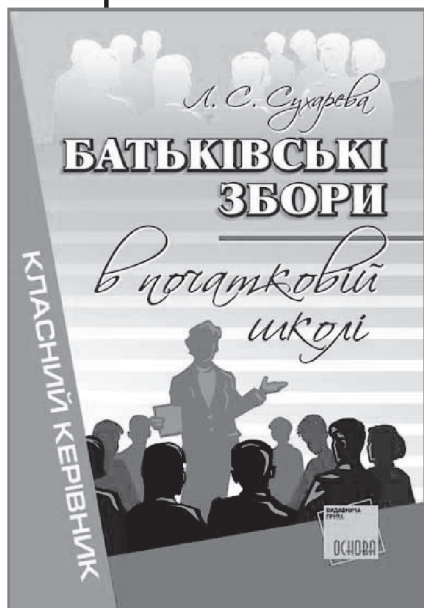
(А. Гін)

## ЛІТЕРАТУРА

1. *Альциуллер Г. С.* Алгоритмы изобретения.— М., 1973.
2. *Альциуллер Г. С.* Найти идею: введение в теорию решения изобретательской задачи.— Новосибирск: Наука, 1966.— 218 с.
3. *Альциуллер Г. С., Верткин И. М.* Как стать гением: жизненная стратегия творческой личности.— Минск, 1994.— 479 с.
4. *Андреева Е. В.* Карты универсальных описаний объектов как средство обучения мыслительным приемам ТРИЗ — РТВ // Материалы научно-практической конференции «Технологизация профессионального гуманитарного образования».— Ульяновск, 1999.— С. 4–5.
5. *Бухвалов В. А.* Алгоритмы педагогического творчества.— М.: Просвещение, 1983.— 54 с.
6. *Гафитулин М. С.* Уровни новизны: Методика оценки творческой деятельности // Адукация и выхование.— Минск, 1994.— № 7.
7. *Гафитулин М.* Формирование интереса к творческой познавательной деятельности у учащихся младшего школьного возраста на основе АТРИЗ: Автореферат дис. ... канд. пед. наук.— Челябинск: ЧГПУ, 1996.
8. *Гин А. А.* О творческих учебных задачах // Педагогика + ТРИЗ.— Выпуск 1.— Гомель: ИПП «Сож», 1996.
9. *Гин А. А.* Приемы педагогической техники: Пособие для учителей.— Гомель: ИПП «Сож», 1999.— 88 с.
10. *Гин С. И.* Мир фантазии.— Гомель, 1995.— 138 с.
11. *Гуткович И. Я.* Приемы РТВ в обучении составлению сказок дошкольников // Тезисы докладов Региональной научно-практической конференции «Использование элементов ТРИЗ в обучении дошкольников и младших школьников».— Челябинск, 5–6 июня, 1998.— С. 13–15.
12. *Ефремов С. В.* ТРИЗ для решения проблем обучения // Развитие творческих способностей детей с использованием элементов ТРИЗ: Материалы 5-ой междунауч.-практ. конф.— Челябинск: ИИЦ «ТРИЗ-инфо», 2002.— С. 53–59.
13. *Журавлева Н. М.* Составление детьми загадок по знакомым произведениям // Тезисы докладов Региональной научно-практической конференции «Использование элементов ТРИЗ в обучении дошкольников и младших школьников».— Челябинск, 5–6 июня, 1998.— С. 17–19.
14. *Иванов Г. И.* Формулы творчества, или Как учиться изобретать.— М.: П., 1994.— 228 с.
15. *Искорка творчества: Сборник методических материалов ДОУ № 141 / Под ред. Т. А. Сидорчук.— Ульяновск, 2001.— 80 с.*
16. *Картотека педагогических приемов для работы с детьми дошкольного возраста / Сост. А. А. Нестеренко; перераб. и дополн. Т. А. Сидорчук.— Ульяновск, 1992.— 19 с.*
17. *Корзун А. В.* Веселая дидактика: Использование элементов ТРИЗ и РТВ в работе с дошкольниками.— Минск, 2000.— 97 с.
18. *Королева Н. И.* Формирование понятийного аппарата учащихся младших классов на основе алгоритма проблемных ситуаций // Использование элементов ТРИЗ в обучении дошкольников и младших школьников.— Челябинск, 1998.

19. *Мурашковска И. Н.* Когда я стану волшебником.— Рига: Эксперимент, 1994.
20. *Мурашковска И. Н., Валулис Н. П.* Картинки без запинки.— СПб: ТРИЗ-ШАНС, 1995.— 39 с.
21. *Нестеренко А. А.* Страна загадок.— Ростов-на-Дону: Из-во РГУ, 1995.
22. *Педагогика + ТРИЗ: Сборник.*— Выпуск 1, 2, 3.— Гомель, 1996–1997.
23. *Пропп В. Я.* Исторические корни волшебной сказки.— М., 1986.
24. *Пропп В. Я.* Морфология сказки.— М.: П., 1969.— 115 с.
25. *Рибо Т.* Творческое воображение.— 1901.
26. *Родари Д.* Грамматика фантазии: введений в искусство придумывания истории.— М., 1978.
27. *Сидорчик Т. А.* Программа формирования творческих способностей дошкольников: Пособие для педагогов детских дошкольных учреждений.— Обнинск: ООО «Росток», 1998.— 64 с.
28. *Сидорчук Т. А.* К вопросу об использовании элементов ТРИЗ в работе с детьми дошкольного возраста.— 2-е изд., перераб.— Ульяновск, 1991.— 52 с.
29. *Сидорчук Т. А.* «Пьем по утрам остаток черной ночи...», или Некоторые приемы составления метафор // Обруч.— 2000.— № 3.— С. 42–43.
30. *Сидорчук Т. А.* и др. Истории про...— 2-е изд., перераб.— Самара: ИПК ПРО, 1994.— 63 с.
31. *Сидорчук Т. А.* Технология обучения дошкольников умению решать творческие задачи.— Ульяновск, 1996.— 152 с.
32. *Сидорчук Т. А., Кузнецова А. Б.* Обучение дошкольников творческому рассказыванию по картине.— Ульяновск, 1997.— 74 с.
33. *Сидорчук Т. А., Кузнецова А. Б.* Технология составления творческих текстов по картине: Пособие для преподавателей и студентов педагогических учебных заведений.— Челябинск: ИИЦ «ТРИЗ-инфо», 2000.— 44 с.
34. *Сидорчук Т. А., Самойлова О. Н., Хоменко Н. Н.* Признак с именем «Размер» // Пралеска (дашкольнае выханне).— Беларусь, Минск.— 1997.— № 7.— С. 9–12.
35. *Сидорчук Т. А., Хоменко Н. Н.* Признак по имени «Время» // Пралеска (дашкольнае выханне).— Минск.— 1997.— № 9.— С. 9–14.
36. *Хоменко Н. Н.* Основы теории сильного мышления: Материалы к семинару по ТРИЗ.— Минск, 1997.
37. *Хоменко Н. Н.* Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ) и проблемы образования // Тезисы докладов 2-й региональной научно-практической конференции «Развитие творческих способностей детей с использованием элементов ТРИЗ».— Челябинск, 4–5 июня, 1999.— С. 19–21.
38. *Гаврик Н. В.* Розв'язок зв'язного мовлення дошкільнят: Навчально-методичний посібник.— К.: Видавничий дім «Шкільний світ», 2006.
39. *Стрелкова Л. П.* Уроки сказки.— М.: Педагогика, 1990.
40. *Бадер В. І.* Розвиток зв'язного мовлення молодших школярів.— К.: Навчальне видання, 1997.
41. *Олійник І. М.* Розвиток зв'язного мовлення молодших школярів.— Рівне, 1999.
42. *Яценко А. В.* Открываем мир детства.— Николаїв, 2003.





## Батьківські збори в початковій школі

Укр. мова —

Код: ППШ16, 144 с.

Рос. мова —

Код: ППШ17, 144 с.

Даний посібник серії «Класний керівник» містить практичні поради щодо підготовки і проведення батьківських зборів у 1–4 класах. Цікавий дидактичний матеріал, конспекти лекцій, зразки анкет і тестів також стануть у пригоді класним керівникам та дозволять організувати роботу з батьками на сучасному рівні, створюючи справжню родину із довірливими і партнерськими взаєминами.

Надішліть копію передплатної квитанції

та отримайте **знижку 10 %**

Замовити книгу Ви можете: за тел.: 8 (057) 731-96-33,  
за адресою: 61001, м. Харків, вул. Плеханівська, 66,  
ВГ «Основа», з позначкою «Книга — поштою ППШ»  
або на сайті [www.osnova.com.ua](http://www.osnova.com.ua)

Мінімальне замовлення — дві будь-які книги.  
Вартість поштової доставки — 3,95 грн.