**Мастер - класс для воспитателей ДОУ**

**«Метод фокальных объектов, как средство развития креативного мышления дошкольников»**

Уважаемые коллеги! Представляю вашему вниманию свой мастер - класс «Метод фокальных объектов, как средство развития креативного мышления дошкольников». (Слайд 1).

Многие ошибочно думают, что креативное мышление — это то же самое, что творческое мышление. Давайте попробуем разделить эти два понятия. Чем отличаются эти виды мышления? (ответы воспитателей).

Ключевое отличие между креативностью и творчеством заключается в том, что **креативность** – это способность придумывать новые и нестандартные идеи, а **творчество** – это их воплощение в жизнь, творческий процесс.

Креативность проявляется в поиске идеи, а творчество – в ее реализации.

Креативность может быть направлена на решение какой-то конкретной задачи, а творчество имеет более широкий диапазон и может быть связано с искусством, литературой, музыкой и т.д.

Итак, **креативное мышление** - это способность человека нестандартно решать стоящие перед ним задачи и находить новые, более эффективные пути достижения своих целей. (Слайд 2).

Мыслить креативно может научиться любой. Для этого необязательно быть талантливым или одаренным. Более того, каждый человек рождается с этой способностью. Просто, когда мы растем и развиваемся, то получаем жизненный опыт, который формирует в голове шаблоны, п**а**ттерны мышления. Например, суп мы едим ложкой, а не вилкой. И нам не нужно каждый раз об этом думать. Эти шаблоны значительно упрощают нашу жизнь, но приводят к последствиям. Одно из них — мышление становится не таким гибким.

Новые федеральные государственные стандарты предполагают, что при переходе от дошкольной ступени образования к начальному школьному образованию, ребёнок должен обладать развитым воображением, инициативностью, самостоятельностью, любознательностью. Взрослые (педагоги, родители) обязательно должны помочь развитию у каждого ребенка этих качеств, без которых дальнейшая жизнь в современном мире не сможет стать успешной. Задача современного дошкольного образовательного учреждения создать условия для систематичной комплексной работы по развитию креативного мышления у детей дошкольного возраста. Поэтому эта тема так актуальна на сегодняшний день.

Креативное мышление формирует у ребенка один из важнейших навыков успешного человека: подмечать проблемы вокруг, конвертировать их в задачи и уметь их решать. Именно это будет отличать высококлассного специалиста от рядового сотрудника. И не только в творческих профессиях. Даже пилоты самолета, которые всегда работают по инструкции, в аварийной ситуации должны уметь действовать креативно. Или врач, чей пациент находится в критической ситуации: чтобы спасти чью-то жизнь, он должен мгновенно принять правильное решение (Слайд 3).

Ребенок с развитым креативным мышлением имеет больший потенциал, становится более уверенным, открыт вызовам, не боится выражать свое мнение.

Поэтому очень важно давать детям свободу выражения, даже если поначалу это кажется полной ерундой. Только тогда у них появляется свой голос и смелость.

Разбудить в себе креативное начало и стимулировать мыслительную активность хорошо помогают ассоциации. Объединяя между собой разные фрагменты из уже имеющегося опыта, человек синтезирует нечто новое.

Сегодня я хочу вас познакомить с **методом фокальных объектов** (МФО), который напрямую связан с ассоциативным мышлением, одним из методов ТРИЗ-технологии. Он был предложен в 1926 году немецким профессором Фридрихом Кунце, а затем в 50 - ые годы ХХ века усовершенствован американским ученым Чарльзом Вайтингом (слайд 4). Этот метод базируется на анализе случайных объектов и их случайных признаках.

Данная техника помогает развивать креативное мышление и генерировать новые идеи на основе ассоциаций.

Суть метода заключается в переносе признаков одного или несколько предметов на выбранный нами объект. Перед нами, как в фокусе, объект, который нужно усовершенствовать. Фокальный объект, показывает, что находится в фокусе, на чем фокусируется мысль (Слайд 5).

Теоретической основой МФО является алгоритм из 6 шагов, выполняемых последовательно (Слайд 6).

Шаг 1. Выбираем фокальный объект – то, что мы хотим усовершенствовать.

Шаг 2. Выбираем случайные объекты (3-5 понятий из предложенных картинок, энциклопедии, книги, газеты, обязательно существительные, разной тематики, отличной от исходного объекта).

Шаг 3. Записываем свойства случайных объектов.

Шаг 4. Найденные свойства присоединяем к исходному объекту.

Шаг 5. Полученные варианты развиваем путём ассоциаций.

Шаг 6. Оцениваем с точки зрения эффективности, интересности и жизнеспособности полученные решения.

Данный метод позволяет ставить следующие **задачи**(Слайд 7)**:**

- придумать что-либо новое, видоизменяя или улучшая привычный вид реального объекта;

- познакомить детей с чем-то новым или закрепить ранее полученные знания, рассматривая предмет с необычной стороны;

-составить рассказ или сказку о рассматриваемом объекте, используя найденные определения.

Общение между детьми и взрослым при использовании метода фокальных объектов должно строиться по определенным принципам:

- при ответе детей их необходимо слушать внимательно, восхищаться новой идеей,

- отсутствие отрицательных оценок и критики в адрес ребенка,

-привычные оценочные слова заменяются и разбавляются синонимами, например, использовать не слово "правильно", а слова "замечательно", "здорово", "интересное решение", "необычный подход",

-поддерживать ребенка, когда он хочет возразить взрослому, не пресекать этих попыток, наоборот, учить доказывать, возражать, аргументировать, отстаивать свою точку зрения.

(Слайд 8) Рассмотрим использования **метода фокальных объектов** на примере игры «Изобретатели», в которой заложен данный алгоритм. В этой игре дети изобретают предметы мебели, посуды, животных, овощи и фрукты, кондитерские изделия, елочные игрушки. Эту игру можно использовать в различных видах деятельности. Данная игра развивает фантазию и речь, вариативность мышления, креативность, интерес к придумыванию нового.

**1 этап:** Выбираем фокальный объект (термин фокальный используются для объекта, находящегося в фокусе, в центре внимания). Например, **автомобиль**

**2 этап:** Выбираем любые случайные объекты.

 Количество выбранных предметов может быть неограниченным, но для удобства в работе с детьми лучше отобрать 2 – 3 объекта.

 Как выбрать другой предмет? Можно предложить карточки с картинками, разложенные изображениями вниз, можно расставить игрушки или яркие предметы и попросить быстро назвать любые из них, можно выбрать объекты в книге, попросив детей случайно указать пальчиком в текст. Таким образом, были выбраны слова **«очки», «валенки», «парашют»**.

**3 этап:** Случайные объекты найдены. Предлагаем детям назвать их свойства, характеристики и функции. Ищем ответы на вопросы: «Какой этот объект?», «Что он делает?». Подбираем 2- 3 определения. Воспитатель записывает подобранные определения: (Слайд 9)

Очки: солнечные, защитные, модные;

Валенки: тёплые, мягкие, детские;

Парашют: раскрывающийся, цветной, крепкий.

**4 этап:** Подобранные определения подставляем к слову в фокусе, рассматривая полученные словосочетания:

Автомобиль солнечный, автомобиль защитный, автомобиль модный;

Автомобиль тёплый,автомобиль мягкий, автомобиль детский.

Автомобиль раскрывающийся, автомобиль цветной, автомобиль крепкий.

Можно обговорить все словосочетания, а можно взять самое интересное.

**5 этап**: После того, как нужные (или интересные) словосочетания найдены, необходимо раскрепостить воображение и найти новые, нестандартные решения. Это самый творческий этап МФО. Необходимо не только представить себе получившийся объект, но и подобрать ему новое применение и творчески подойти к рассмотрению КАЖДОГО получившегося сочетания. Необходимо придать **автомобилю** нужные качества. Для этого надо «ввести» в него те элементы, которые ему не свойственны, что изменит рассматриваемый детьми объект.

Например, автомобиль солнечный – подзаряжается от солнечного света; автомобиль защитный – с электрошокером, встроенным в замок зажигания, поэтому его невозможно угнать.

Автомобиль мягкий – салон автомобиля имеет особое мягкое покрытие, в таком салоне невозможно удариться, детский – автомобиль в виде игрушки.

Автомобиль раскрывающийся – складной, может уменьшать размеры, автомобиль цветной – меняет цвет, в зависимости от погоды, автомобиль крепкий – ударопрочный, не останутся вмятины при столкновении.

**6 этап:** Необходимо выписать наиболее интересные идеи решения обновленного продукта, прошедшие «испытание тремя вопросами».

 "Что ЭТО может быть?",

"Где ЭТО можно использовать?",

"Кому ЭТО надо?".

Таким образом, можно усовершенствовать любой объект, находящийся в фокусе.

Свои идеи дети отражают в рисунках (слайд 10).

 (слайд 11) **Игра «Фантастическое животное» или «Несуществующее животное»** развивает умение соединять воедино разных животных или элементы предметов рукотворного мира и животных и создавать новые образы на основе заданных характеристик.

Принцип игры аналогичный, выбирается случайное слово, выделяются его свойства и присоединяются к живому объекту.

Получаются весьма необычные сочетания.

Мышезебропаха – прячется в панцире при виде врага, шустрый как мышь, ест зерно, растения, быстрота движения зависит от настроения (Василиса)

Осьминогокниг – живет в воде, очень-очень умный, умеет читать и рассказывать интересные истории, любит тепло, питается водорослями и никогда не болеет. (Никита)

Лягуварежка – она мягкая пушистая и зеленая, любит прыгать и спать в теплом месте, питается мухами, комарами и шерстяными нитками. А еще любит зимой сидеть на руках у девочек. (Маша С.)

Данный метод позволяет расширить кругозор воспитанников, актуализировать мыслительный процесс, проявить нестандартное мышление, фантазию, попрактиковаться в речевых навыках.

(слайд 112) **Игра "Необычный подарок"** также формирует у детей умение переносить признак одного объекта на другой и объяснять практическое использование нового объекта.

Материалами к этой игре являются карточки с изображением различных предметов (книга, машина, шарик, кукла, платье, мяч, и т.д.) или реальные предметы.

Игровая задача состоит в том, чтобы наделить нетипичными признаками различные предметы.

Воспитатель спрашивает, какой подарок хотел бы получить ребенок и как он должен выглядеть. Опрашивается два ребенка.

Далее детям предлагается поменять свойства их подарков местами.

Дети меняют признаки местами. И у них получаются необычные идеи подарков.

В итоге, например, у Юли будет книга с колёсами. Она умеет ездить и рассказывает сказки. А у Семёна машина, разукрашенная сказками. А еще, толстая машина, так как в ней сидит много людей, которые едут показывать детям сказки.

Все эти игры развивают креативное мышление.

(слайд 13) **Практическая часть**.

Уважаемые коллеги! Сейчас я вам предлагаю поиграть в игру «Изобретатели». Мы разделимся на две группы, каждая группа изобретёт новый предмет, с несвойственными ему признаками. У вас на столах карточки. Сначала выбираем фокальный объект, он будет для групп одинаковый – 1 карточка. Затем 3 карточки – случайные объекты. Для удобства также на столах таблички, куда вы впишите интересные идеи. Начинаем работу.

Обсуждение.

(слайд 14)**Рефлексия.**

Уважаемые коллеги! Предлагаю вам оценить значимость проведенного мастер-класса. Возьмите каждый по одной кружочку и положите в конверт, который соответствует вашему мнению.

Три конверта с изображением чемодана, мясорубки, корзины.

Чемодан – это мне пригодится в дальнейшем.

Мясорубка – информацию переработаю.

Корзина - мне это не нужно.

Желаю вам успехов в использовании метода фокальных объектов для развития креативного мышления у ваших воспитанников! Спасибо за участие!





