

шем возрасте в других людей, объекты неживой природы (телевизор, солнце, мяч). Чтобы ребёнку было легче вживаться в некий образ или объект, я даю словесные указания: *«Изобрази повадки кошки во время охоты на воробья; как ты будешь ходить в ботинках, которые тебе жмут»*. **С каким образом вы ассоциируете себя, участвуя в нашем мастер-классе?**

Фантастическая аналогия лучше всего позволяет выйти за рамки привычных шаблонов. С детьми можно поиграть в игру *«Что будет, если...»* (далее подставляем любую фантастическую гипотезу и вместе рассуждаем). Например, что будет, если переселить людей на Луну, животные научатся разговаривать, оживут динозавры. Можно предложить детям воспользоваться сказочными средствами (например, волшебной палочкой, скатертью самобранкой, ковром самолётом). Как вы думаете, во что может превратиться обычная прищепка? Дети её видят в образе крокодила, акулы, лягушки, пеликана, ракеты, пришельца с щупальцами.

Следующий приём, который я использую - это приём преувеличения и преуменьшения объекта познания, его отдельных частей или качеств. В средней группе можно проводить игры-беседы. Например, *«Вот тебе волшебная палочка, она может увеличивать или уменьшать все, что ты захочешь. Что бы ты хотел увеличить, а что уменьшить?»*

В старших группах усложнить этот приём можно дополнительными вопросами: *«И что из этого получится? К чему это приведет? Зачем ты хочешь увеличивать или уменьшать?»*

Дети отвечают так:

— Хочу увеличить конфету до размера холодильника, тогда со всеми хватит поделиться.

— Если деревья в лесу уменьшатся до размеров травы, а трава до размеров спички, тогда легко будет искать грибы и ягоды.

— Пусть руки на время станут такими длинными, что можно будет достать с ветки яблоко, или достать с крыши мячик.

Если увеличить ухо – то можно услышать, о чём говорят и во что играют дети из другой группы, если нос – то понять, что готовят в доме на другой улице, если ноги – то можно за несколько прыжков оказаться в другом городе.

Как бы вы использовали огромный сапог. А дети ответили так: как домик для домашних животных, вазу, для хранения зонтиков или игрушек.

Ещё один приём, который активизирует и развивает творческое воображение дошкольников - преобразования "нереального" в "реальное" путём устранения несоответствия.

Я демонстрирую детям картинки с изображением реальной обстановки и помещенным в неё объектом, который там находиться не может. Например, картинки: солнце в комнате, человек на дне моря, рыба в лесу и другие (слайд: примеры картинок). Дети рассматривают, перечисляют предметы на картинке и замечают несоответствия. Тогда я предлагаю исправить ошибку так, чтобы объект стал частью картинки. Предлагаю сделать это вам.

Используя этот приём, я подвожу детей к тому, чтобы они давали нестандартные ответы. Вот, что предлагают дети: чтобы человек мог находиться под водой, ему рисуют: акваланг с ластами и водолазный костюм; помещают его в подводную лодку; предполагают, что это картина, которую уронили на морское дно. Для рыбы: водоём (пруд или речку); палатку и костёр, как будто туристы собираются варить уху; медведя, который её поймал в реке и собирается полакомиться (слайды: рисунки детей). **Предлагаю вам поработать с этой картинкой.** Вот что рисуют дети вокруг солнца: окно – солнце теперь находится на улице; рамку – это теперь картина; предлагают разрисовать стену – получились обои; нарисовать абажур – готова люстра.

Также я использую приём эмоционально-образного исследования объекта. **Посмотрите на горящую свечу, на что она похожа?** (дети в ней видят: ракету, факел, меч, новогоднюю ёлку, вулкан ...).

Можно предложить закончить рисунок так, чтобы получилось изображение реально существующего предмета; прослушать музыкальное произведение, рассказать, что представил, когда слушал его? Какого цвета эта музыка? Нарисовать образ, который возник в их воображении. Вот как изобразили дети грусть, радость и плаксивость после прослушивания произведения Кобалевского «Три подружки».

Приём комбинирование реализуется через спектр творческих упражнений и задач. Например, в упражнении "Несуществующие животные" нужно соединить воедино элементы различных животных и создать новые образы.

Получился «Зайкаобезьян» — он живёт в лесу, быстро бегает, ловко лазает по деревьям, перепрыгивая с ветки на ветку, любит сладкие фрукты и сочные овощи; «Пчёлослон» был придуман в помощь маленьким пчёлкам, ведь он своим большим хоботом сможет собрать очень много нектара.

Данный приём позволяет соединить несоединимые в реальности элементы или части некоторых исходных объектов, качества, свойства и изобразить: бегающие дерево, горячий снег, летающую лису.

Ещё один пример комбинирования, когда дети меняют головные уборы сказочным персонажем, тем самым наделяя их новыми способностями и личностными качествами, а также придумывать новые головные уборы. **А теперь задание для вас: выберите любого сказочного героя, изображённого на картинке, подберите ему один из головных уборов и скажите, почему именно такой вы выбрали, какими способностями или качествами стал теперь обладать герой.**

Красной Шапочке ребята предлагают одеть головной убор феи, тогда она сможет заколдовать волка; колпак Смурфика – она превратится в маленького гномика и пройдёт незаметно мимо волка; шляпу Кота в сапогах – она станет смелой, волк испугается и убежит. Для феи рисуют шапочку в виде зуба и она уже не простая фея, а зубная. Для Буратино цилиндр, он наденет его и превратится в настоящего мальчика. Коту в сапогах дают корону Снежной Королевы, теперь он может заморозить великана-людоеда. Рисуют для него шляпу с фонарём, чтобы ему было легче ловить мышей в темноте; соломенную шляпу – кот становится фермером. Царевне Несмеяне - колпак Буратино, чтобы она стала весёлой, а также колпаки клоуна и шута, теперь она точно больше не будет плакать. Смурфику - рыцарский шлем, с его помощью он победит злого Гаргамеля. Незнайке шапочку студента и теперь он Знайка. Снежной Королеве одевают кокошник Царевны Несмеяны – она станет много плакать, растает и не сможет похитить Кая. Рисуют для неё венок, надев его, она станет доброй или кокошник Снегурочки – теперь она помощница Деда Мороза, хоккейный шлем, ведь где бы она не появилась везде лёд, так пускай она играет в хоккей.

Я продемонстрировала вам приёмы, которые использую в своей работе. Надеюсь, вы узнали для себя что-то новое, и будете применять это в своей педагогической деятельности.