

**Обучение творческому  
рассказыванию  
по системе  
*ЛІРИЗ***

## АНАЛОГИИ.

В США в 50-е годы Уильямом Джорджем Гордоном было введено понятие « СИНЕКТИКА» - в переводе с греческого « объединение разнородных элементов».

По Гордону существуют два вида процессов творчества:

- Неоперативные ( неуправляемые ) – интуиция, вдохновение;
- Операционные ( управляемые ) – использование различного вида аналогий.

Если целенаправленно применять разные аналогии, то можно повысить эффективность творчества, мышления. Для творческого процесса, как полагал Гордон, очень важно уметь превращать непривычное в привычное и, наоборот, привычное в непривычное. Главное, за новой, непривычной проблемой, ситуацией увидеть нечто знакомое и, следовательно, решаемое известными средствами.

### ВИДЫ АНАЛОГИЙ:

- Прямая
- Фантастическая
- Личная ( эмпатия )
- Символическая.

### *Прямая аналогия.*

Объект сравнивается с аналогичным объектом из другой области, при этом выявляется их сходство с точки зрения каких-либо свойств или отношений.

В зависимости от цели организуются различные виды прямых аналогий:

- *Аналогия по форме* – находится аналог рассматриваемого объекта по внешнему виду:  
сосулька – карандаш – нож – ручка – нос и т.д.
- *Компонентная ( структурная )* – устанавливается по сходству элементов, составляющих объект или входящих в него. Выяснив примерную структуру объекта, необходимо найти объекты аналогичной структуры :  
снег – одеяло - вата – облака – тополиный пух – поролон – сахар – пена – сладкая вата.

*Функциональная аналогия* – определение, какие функции выполняет рассматриваемый объект, а затем в окружающем мире найти объект, который выполняет такие же или аналогичные функции.

Машина – лошадь, ослик, червяк, поезд, сороконожка, велосипед, птица, лист на ветру, муравей.

*Аналогия по цвету* – солнце – одуванчик, лампа, лимон, лиса.

Прямые аналогии по ситуации или по различным положениям или состояниям явлений и предметов.

Переполненный автобус – игрушки в ящике, огурцы в бочке, деньги в кошельке, вещи в шкафу, песок в ведерке.

Можно применить *комплексную прямую аналогию* при рассматривании одного объекта.

**Дверь:**

по форме – шоколад, картина, фантик, крышка стола;

по функции – веки, рот, крышка, зонт, чемодан;

по свойствам – деревянная – сундук, шкаф, ветка;

крашеная – веки, ногти, обложка;

мягкая – бабочка, лепесток;

скрипучая – дерево, стул;

по цвету – облако, снег, вата, мороженое.

## **Фантастическая аналогия.**

*Фантастическая аналогия* позволяет отказаться от стереотипов, снять психологическую инерцию, пойти неизвестным ранее путем.

Она способна любую ситуацию, любое действие перенести в сказку и использовать волшебство, фантастических и сказочных зверей, насекомых, пришельцев с других планет для решения задачи, для выхода из создавшейся ситуации и т.д. Не стоит отказываться от нереальных аналогий, они пригодятся для составления рассказов, сказок с новыми героями и необычными приключениями.

Замечено, что обучение новому делу или закрепление каких-либо навыков проходит более продуктивно, если ситуацию перенести в сказку. Можно вместе с детьми придумать сказку о предстоящем деле или сложившейся ситуации.

Читая или рассказывая сказку, предложите детям записать ее так, как «записал» бы ее древний человек, который не знал букв. Начинать надо с незнакомой сказки, иначе изображения будут опережать текст. Когда модели готовы, предложите детям рассмотреть рисунки-записи. Обратите внимание, что сказка одна, а рисунков много и они разные. Самое интересное, что любую модель, кроме её автора, никто другой правильно прочитать не сможет. Предложите детям «прочитать» свои записи и по этим же моделям сочинить новые сказки. Можно сочинять сказки всей группой или дома с родителями. Новые сказки могут составляться по аналогии со знакомыми, могут быть совершенно на них не похожи.

Участь записывать сказку, составляя её модель, дети приобретают очень важное умение – умение выделить в произведении самое главное, изобразить такие опорные сигналы, по которым можно воспроизвести сказку или придумать новую. Умение составлять модели позволяет детям в будущем составлять план устного ответа, писать изложение, сочинение. По моделям сказок можно составлять задачи.

*Сказка.*

На полке стояла корона.

Дед-король ходит любит: « Красивая. Скорее бы праздник или гости приехали, одену»

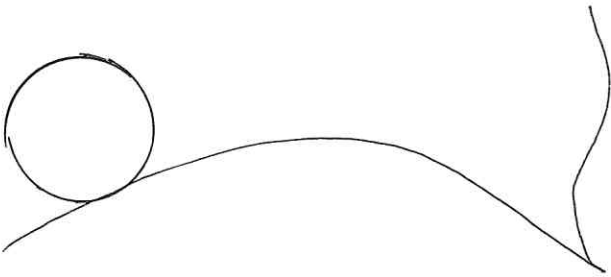
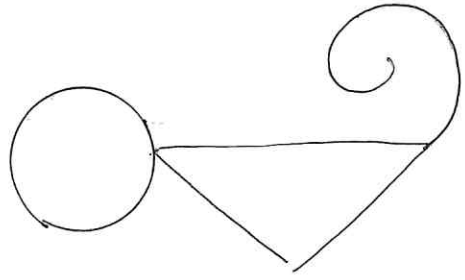
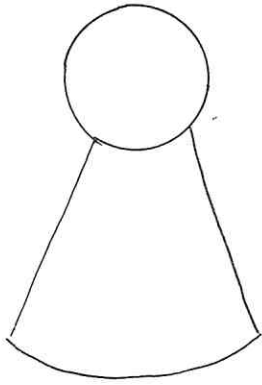
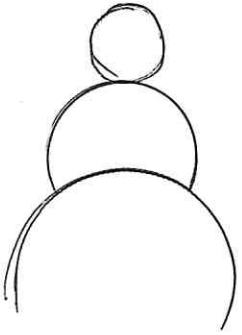
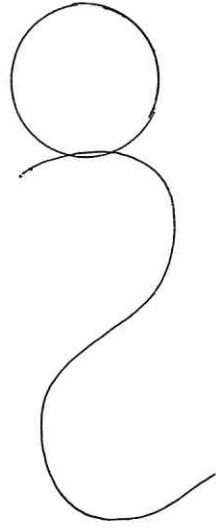
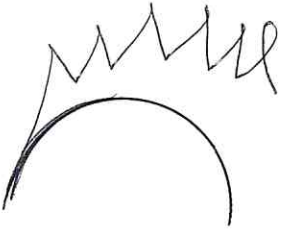
Бабка смотрит, любит , думает: «Дед умрет, стану королевой, буду корону носить».

Внучка смотрит, любит, думает: «Вырасту, стану королевой, одену корону, красивая буду».

Собака смотрит и думает: «И что берегут, все равно не вкусная – я пробовала, даже не пахнет»

Кошка смотрит и думает: « Как хорошо в этом домике спать, никто не мешает, никто не видит».

Мышка смотрит: «А опять кошка в этой красивой норке уснула. Побегу, поищу сыр».



## *Личная аналогия.*

*Эмпатия* ( наиболее сильный вид аналогии ) – в основе лежит принцип отождествления себя с рассматриваемым или представляемым объектом. Решающий задачу вживается в образ объекта, пытаясь выяснить возникающие при этом чувства, ощущения. Главный смысл эмпатии – войти в роль кого-либо или чего-либо. Существует ряд упражнений, которые позволяют выработать это умение.

С чего начать? Есть художественные произведения, в которых отражается точка зрения литературных героев. Надо обратить внимание детей на особенности этих произведений.

« Маша и каша»

- Не буду я есть эту кашу!-  
Крчала за ужином Маша.
- И правильно,- думала каша,
- Хорошая девочка Маша.

« Два отца»

На лужайке сидел Рыболов  
Терпеливо копал Червяков  
И решил :  
– Настоящий отец  
Ищет корм даже лучше,  
Чем я...  
Видно,тоже большая семья.

В обычной беседе и взрослый, и ребенок думают, как сказать, чтобы не навредить себе, не испортить о себе мнение. А в роли героя произведения человек о производимом впечатлении забывает.

Эмпатию можно использовать вместо назидательных бесед на нравственные темы в игре « Точка зрения». Побывав в роли какого-либо предмета или объекта из своего окружения, ребенок начинает относиться к нему бережно, с уважением. Обыгрывать можно все, что окружает ребенка: животных, игрушки, посуду, растения.

Один из интереснейших видов работы – придумывание загадок с использованием эмпатии. Один описывает чувства, переживания своего героя, не называя его. Остальные отгадывают, о ком или о чем говорится в этой загадке.

В игре « Пресс-конференция или интервью» можно закрепить умение входить в роль, передавая чувства своего героя и познакомить детей с каким-либо объектом ( одушевленным или неодушевленным ).

## Символическая аналогия.




Символическая аналогия включает в себя обращенный, абстрактный словесный или графический образ объекта.

Это метоморфоза, раскрывающая свойства объекта. С символической аналогией мы часто сталкиваемся в жизни. Речь записывается буквами – символами звуков, количество – цифрами; маленьким детям предлагают из мозаики составить символ изображения предмета.

Символическая аналогия может быть *словесной* и *графической*.

*Графическая аналогия* – умение обозначать каким-либо одним символом реальный образ или несколько образов, выделяя в них общие признаки. Графической аналогией подводят детей к понятию - приему « свертывания » - умению выделять в образе самое главное.




С чего начинать? С самого простого: поиграйте с детьми в игру « Что в круге? » Так вы научите детей условному изображению любых предметов, умению их классифицировать.

Рисуйте на доске, например  ( могут быть  ,  - любая геометрическая фигура ) и при этом перечисляйте их; « Это яблоко, это груша, это слива... ( обычно дети сразу понимают, какие предметы вы перечисляете и помогают называть недостающие ). » Потом обведите эти изображения большим кругом и спросите: « А где это все бывает? Тогда круг – что это? » Располагайте круг так, чтобы не получилось лицо, не спрашивайте: « Что это? » ( сыр, колбаса ).

Далее дайте детям возможность высказать все идеи. Круг – это сад, корзина, ваза, магазин, рынок, натюрморт...

Потом скажите: « Нет, это не фрукты ( назовите, например, несколько предметов мебели ) ». Тогда большим кругом может стать квартира, магазин, склад, детский сад и т.д. Или: « Нет, это не фрукты, это птицы животные, деревья и др. » - большой простор для фантазии.

Главная цель игры - показать детям , что разные предметы можно обозначить одинаковыми геометрическими фигурами.

Потом можно предложить обозначить предметы не любой фигурой, а той, которая формой напоминает их :  - фрукты, овощи;  - люди;  - мебель и т. д. Так закрепляется умение видеть абстрактный образ объекта.

Еще можно « поиграть » линией. Читая детям какое-либо произведение, предложите им быстро нарисовать образ героя, сначала полуреальный, выделив в герое самое главное ( девица красавица – солнышко, Иванушка – только улыбка и т. д. ). Давать на изображение определенное время, чтобы не увлекались рисованием деталей.

Похвалите детей и подумайте, как можно нарисовать портрет одной линией. Предложите им почувствовать некий характер через

собственные движения: встал прямой как струна, застыл – какой ты сейчас? ( твердый, крепкий, сильный ). А у Хаврошечки мягкий характер – какая линия будет? Волнистая.


Вопросы при рассматривании:

- А почему линия такая?
- Какая по характеру эта линия?


Очень полезно устраивать выставки «семейных портретов» детей, героев сказок: ведь, кроме автора, никто не знает, кто на портрете изображен. Пусть он и объяснит. Дети делают это с удовольствием. Вот такие графические характеристики – портреты предлагают дети:

1. --- --- --- --- --- --- --- ---

нерешительный, неуверенный, то кричит, то молчит.

2. 

никогда не знаешь, что от нее ждать, резкая, грубая.

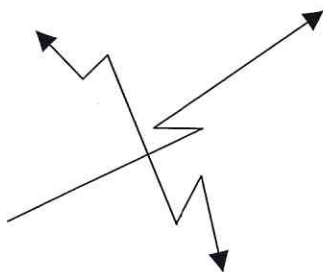
3. 

она хорошая, но нервная: как крикнет, потом молчит-молчит, потом опять как крикнет, потом молчит.

4. 

этой жаловаться нельзя, что скажешь она потом целый день за это наказывает.

5.



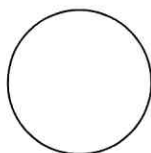
если у нее настроение плохое, она всех ругает, как гром гремит.

6.



очень гордая, нис кем не играет, не разговаривает, ее как-будто с нами нет, ее не видно, не слышно.

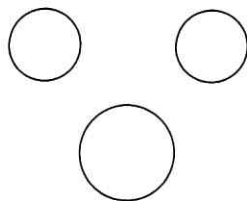
7.



добрая, мягкая, ласковая, как солнышко



8.



она все время улыбается,  
песни поет.

## ***Словесная символическая аналогия.***

*Словесная символическая аналогия* – позволяет словами-символами кратко передать содержание или смысл.

Вместо длинного текста можно составить короткий, если каждое предложение или абзац обозначить словесным символом, точно передающим содержание.

### **« ТЕРЕМОК »**

Поляна. Теремок. Муха поселилась. Комар –можно? Вместе живут. Лягушка – а я? Живи! Петух пришел. Весело! Зайка прибежал – стал жить вместе. Медведь – ух ты! Не влезает. Никак! На крышу. Бух! Трах! Ба-бах!  
Нет теремка!

Можно, передавая содержание произведения, героев и действия обозначить символическими, нереальными словами.

При сочинении таких произведений надо придерживаться правила:

- если вначале каким-либо символом обозначили персонаж или действие, менять его нельзя, иначе дети составят просто набор слов непонятного содержания.

Дети очень любят сочинять абракадабрские стихи, заменяя реальные слова собственными, выдуманными. Необходимо объяснить детям, что стихи должны что-то описывать. Для этого необходимо согласовывать слова в предложении, не менять имена собственные, а одинаковые действия обозначать одними словами-аналогами. Сочиняя стихи на знакомые рифму и ритм, дети осваивают ритмику стихосложения.

По стихотворению А. Барто « Наша Таня »

1. Файна Няфа морко тичет.  
Поришара в кушке чичик.  
Ша-ши, Няфочка, не тичь,  
Не каюкнет в кушке чич!

2. У-я лята шукно мылет,  
Уха-хала в журке брычек.  
Лята-Ляточка, не мыль,  
Не ухакнет в журке брыч!

## *Игра « ХОРОШО - ПЛОХО »*

Учит находить и формулировать противоречивые свойства рассматриваемых предметов и действий. Используя её, дети подходят к пониманию противоречий.

## *Игра « НАОБОРОТ »*

Позволяет более четко сформулировать противоречия и таким образом, подойти к изобразению, разрешающему это противоречие.

Сначала попробуем взять слова и подобрать им обратные по смыслу:

- острый-тупой,
- быстрый-медленный
- умный-глупый
- сильный-слабый
- красивый-уродливый
- теплый-прохладный
- холодный-горячий
- широкий-узкий

А теперь рассмотрим пару « острый-тупой » и найдем такой объект, в котором эти свойства присутствуют одновременно – это нож, игла, все режущие, пилящие, колющие предметы, сделанные руками человека – это изобретение. Ножом надо резать, но брать острое лезвие в руки нельзя. Тогда человек создал предмет, который с одной стороны острый, а с другой – тупой. Он совместил два противоположных свойства в одном объекте на разных его участках, т.е. решил противоречие.

Рассмотрим еще пример игры « Наоборот ». Когда мы говорим об определенных предметах ( действиях ) и пытаемся провести их анализ, то должны рассматривать функцию того или иного объекта ( действия ). Например: резать, а обратная функция – соединять. Соединять могут: клей, игла, гвозди, веревка.

Сначала дети играют в игру « Наоборот » подбирая слова-антонимы, затем задание усложняется: что бывает холодным и горячим одновременно, темным и светлым, тупым и острым ?

Можно использовать в играх литературный материал ( стихи ):

Все мы порою, как дети,  
Часто смеемся и плачем:

Выпали нам на свете  
Радости и неудачи.

Морж спросил у Кенгуру:

- Как выносишь ты жару?
- Я от холода дрожу –  
Кенгуру сказал моржу.

Веселишь ты всех прохожих:  
Молодых и старых,  
Некрасивых и пригожих,  
Толстых и поджарых.

Пословицы:

- Кто горя не видал, тот и счастья не знавал.
- Сытый голодного не понимает.
- Нового счастья не ищи, а старого – не теряй.
- Старый друг лучше новых двух.
- Кто труда не боится. Того и лень сторониться.