



Журналу 91 год!
Издается с 1928 г.



Дошкольное воспитание



9/2019



www.dovosp.ru

Развитие мышления и креативности у дошкольников с использованием друдлов

М. Купаева, воспитатель;

Т. Еремина, заместитель заведующего по ВМР;

МБДОУ ДС № 47 «Радуга», Светлоград, Ставропольский край

Современное общество предъявляет все больше требований к развитию личности, и все чаще звучит в связи с этим слово «креативность». В широком смысле это умение мыслить творчески, видеть обычные вещи с неожиданного ракурса и находить оригинальные решения в типичной ситуации.

Существует мнение, что **креативность** – способность, изначально присущая каждому человеку, однако по мере взросления она проявляется все меньше. Для ее сохранения и развития нужны специальные занятия, которые помогут в дальнейшем более полно использовать свой потенциал.

Все это определяет актуальность формирования творческого мышления личности как одной из важных задач педагогической теории и практики на современном этапе. Одной из возможностей развития мышления и креативности у детей дошкольного возраста является использование игровых заданий – друдлов.

Друдлы (англ. doodles; комбинация трех слов: doodle – каракули, drawing – рисунок, riddle – загадка) придумал юморист Роджер Прайс (США) в 50-х годах XX в. В его книге «Друдлы» можно было увидеть черно-белые картинки-загадки, глядя на которые трудно точно сказать, что это такое. Лучший ответ – тот, который мало кому придет в голову, но при этом трактовка рисунка всем покажется очевидной.

Подобная игра интересна дошкольникам, так как дает неограниченное пространство для фантазии, воображения и творчества: друдлы стимулируют мыслительную деятельность, пространственное мышление, познавательную активность,

развивают речь ребенка. Эта игра отлично подходит для развития креативности у дошкольников. Мозг ребенка, прежде чем найти какую-либо ассоциацию с увиденным изображением, перерабатывает колоссальный объем информации. Из простой абстракции маленький человек с помощью воображения, фантазии и креативности может сотворить все что угодно и, что немаловажно, аргументированно объяснить свою ассоциацию.

Существуют два основных вида игры в друдлы – вербальный и невербальный. При использовании друдлов важно учитывать следующие **принципы**:

- поэтапное усложнение от простого к сложному;
- насыщение игрового задания новизной объектов;
- постепенное увеличение количества друдлов.

В друдлы дети могут играть коллективно или самостоятельно. Это одна из тех игр, что объединяет детей и взрослых, помогает вместе думать, общаться, фантазировать и «креативить».

Подбирать друдлы для творческого задания можно по определенной тематике или по самостоятельному замыслу детей. В играх побеждает тот, кто за минимальное время справился с заданием. Поощряются наиболее нестандартные, интересные решения.

Игры с детьми

- **Работа с одним друдлом** (принцип «от простого к сложному»)

«Дорисуй картинку»

Детям предлагается рассмотреть, что изображено на друдле (рис. 1), дорисовать и/или рассказать, что именно они увидели в исходной картинке. Варианты ответов: *спутник, стол, солнышко, НЛО, пуговица на одежде*.

А если перевернуть друдл? Если дорисовать еще один элемент?

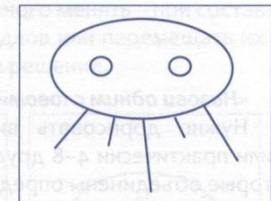


Рис. 1

«Придумай свой друдл»

Ребенку нужно самостоятельно придумать и нарисовать (не дорисовывая) картинку. После ответов других детей он рассказывает, что должно было получиться или какая история с изображенным объектом связана. Поощряется умение придумать наиболее сложный, но при этом вполне очевидный вариант.

Данную игру можно проводить в парах или группе детей. Например, один ребенок придумывает друдл, а другой (другие) дорисовывает или придумывает историю, связанную с получившимся персонажем.

- **Работа с несколькими друдлами** (необходимо помнить о постепенном усложнении творческих заданий)

«Ассоциации»

Нужно выбрать из предложенных друдлов те, которые ассоциируются с конкретными темами, например: мебель, животные, овощи и фрукты (рис. 2), Побеждает ребенок/команда, которые смогли классифицировать все друдлы, при этом рассказать, что увидели.

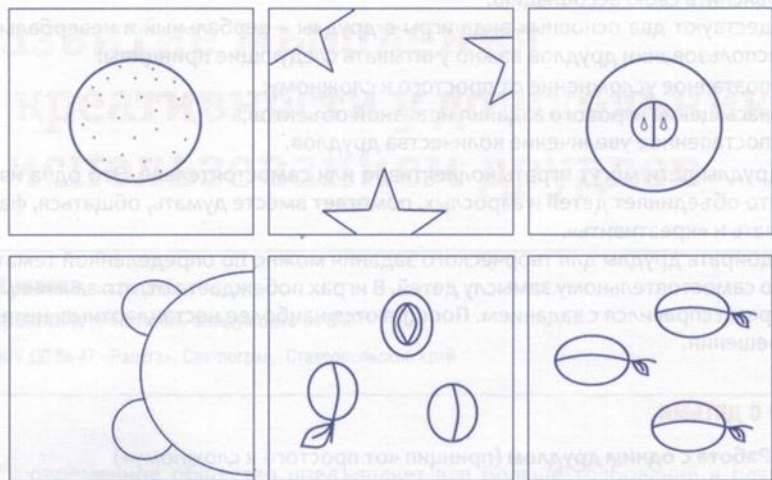


Рис. 2

«Назови одним словом»

Нужно дорисовать визуально или практически 4–8 друдлов, которые объединены определенной тематикой (рис. 3), и назвать их обобщающим словом. Варианты ответов: дикие животные, герои мультфильма «Просто так».

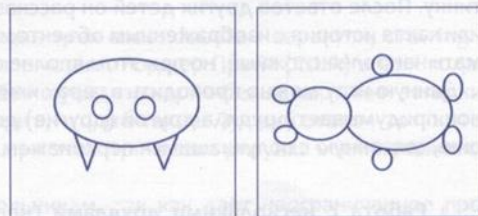
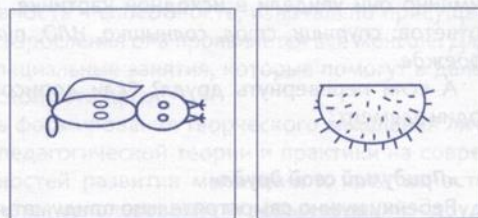


Рис. 3

«Что здесь лишнее?»

Детям предлагается дорисовать визуально или практически 4–8 друдлов. Все они, кроме одного, объединены определенной тематикой (рис. 4). Нужно найти лишний. Варианты ответа: мебель. Лишнее – солнышко (звездочка).

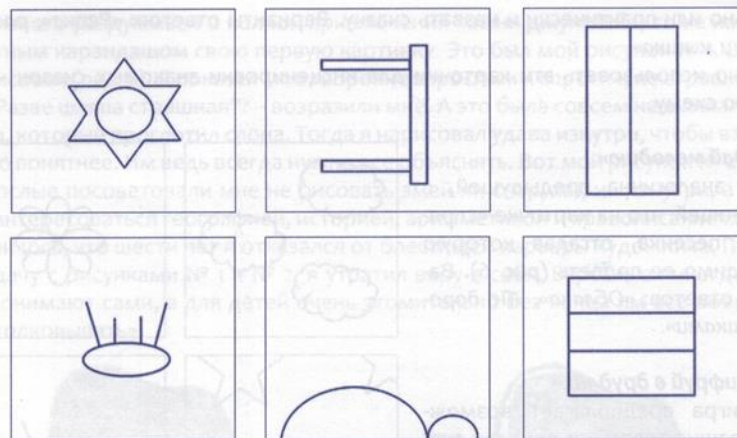


Рис. 4

○ Задания для детей старшего дошкольного возраста

«Составь предложение»

Количество друдлов в этой игре зависит от слов в предполагаемом предложении (за исключением предлогов, местоимений и союзов). Детям предлагается «прочитать предложение». При этом задание можно немного менять – при составлении предложения сохранять последовательность друдлов или перемещать их. Побеждает тот, кто предложил наиболее нестандартное решение.

«Придумай историю/сказку»

Предлагаются друдлы, по которым дети составляют одно-два предложения. Данное задание дети любят выполнять коллективно – на основании полученных предложений придумывают сказку, развивая сюжет, обсуждая, споря, отстаивая свою точку зрения.

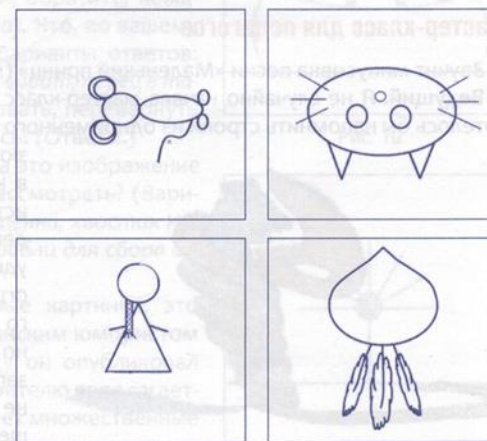


Рис. 5

«Отгадай, какая сказка здесь спряталась»

Детям предлагается карточка с друдлами (от 4 до 8; рис. 5), которые объединены сюжетом сказки. Нужно дорисовать их

визуально или практически и назвать сказку. Варианты ответов: «Репка», рассказ «Кошка и мышка».

Можно использовать эти карточки для инсценировки знакомых сказок – как опорную схему.

«Угадай мелодию»

Игра аналогична предыдущей, с той разницей, что на карточке «спряталась» песенка, отгадав которую необходимо ее пропеть (рис. 6). Варианты ответов: «Облака», «По дороге с облаками».



«Зашифруй в друдлах»

Эта игра предполагает возможность «зашифровать» в друдлах знакомую всем сказку, песню. Отгадывается сказка/песня по карточке с друдлами коллективно.

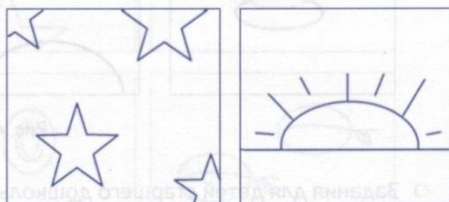


Рис. 6

Почти все из перечисленных игровых и творческих заданий изначально подбираются воспитателем по его собственному замыслу. Но дети предлагают, как правило, множество совершенно других вариантов, объясняя словесно или посредством рисунков свою интерпретацию изображенного друдла. Чем необычнее и интереснее решение, тем выше уровень развития креативности ребенка.

Мастер-класс для педагогов

Звучит минусовка песни «Маленький принц» (муз. М. Таривердиева).

Ведущий. Я не случайно начала мастер-класс с песни «Маленький принц». Мне хотелось бы напомнить строки из одноименного произведения Антуана де Сент-Экзюпери:

«Когда мне было шесть лет, в книге под названием “Правдивые истории”, где рассказывалось про девственные леса, я увидел однажды удивительную картинку. На картинке огромная змея-удав глотала хищного зверя. Вот как это было нарисовано (рис. 7). В книге говорилось: “Удав заглатывает свою жертву целиком, не жуя. После этого он уже не может шевельнуться и спит полгода подряд, пока не переварит пищу”».



Рис. 7

Я много раздумывал о полной приключений жизни джунглей и тоже нарисовал цветным карандашом свою первую картинку. Это был мой рисунок № 1. Вот что я нарисовал (рис. 8). Я показал мое творение взрослым и спросил, не страшно ли им.

«Разве шляпа страшная?» – возразили мне. А это была совсем не шляпа. Это был удав, который проглотил слона. Тогда я нарисовал удава изнутри, чтобы взрослым было понятнее. Им ведь всегда нужно все объяснять. Вот мой рисунок № 2 (рис. 9). Взрослые посоветовали мне не рисовать змей ни снаружи, ни изнутри, а побольше интересоваться географией, историей, арифметикой и правописанием. Вот как случилось, что шести лет я отказался от блестящей карьеры художника. Потерпев неудачу с рисунками № 1 и № 2, я утратил веру в себя. Взрослые никогда ничего не понимают сами, а для детей очень утомительно без конца им все объяснять и растолковывать».



Рис. 8



Рис. 9

Уважаемые коллеги, мы с вами – взрослые, но не имеем права не понимать детей, ведь мы – педагоги, а педагог-дошкольник априори должен быть в душе наполовину ребенком. Ведь только в этом случае он способен видеть мир глазами детей, говорить с воспитанниками на одном языке и чувствовать проявления внутреннего состояния каждого ребенка.

Давайте сейчас попробуем пробудить в себе эти способности. Уважаемые коллеги, обратите, пожалуйста, внимание на слайд (рис. 10). Что, по вашему мнению, на нем изображено? (Варианты ответов: ваза с фруктами, торшер, слоник сидит, перец в тарелке.) Можно визуальное дорисовать, перевернуть изображение. Что у вас получилось? (Ответы.)



Рис. 10

А теперь обратите внимание на это изображение (рис. 11). Что вы смогли в нем рассмотреть? (Варианты ответов: телевизионная антенна, хвостик Иа, одуванчик, помпон на шапочке, грабли для сбора сухой листвы.)

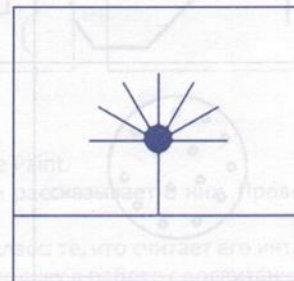


Рис. 11

Это не просто недорисованные картинки, это друдлы. Они придуманы американским юмористом Роджером Прайсом. В 1953 году он опубликовал книгу «Друдлы». Суть в том, что зрителю предлагается описать картинку, которая имеет множественные значения. Постепенно это стали использовать в педагогике, психологии и даже в искусстве. Друдлы –

отличное ненавязчивое занятие для развития мышления и креативности в любом возрасте. Они заставляют мозг перерабатывать массу информации, чтобы соотнести образ с тем, который ребенок видит на картинке. В итоге друдлы помогают смотреть на мир без ярлыков и стереотипов, что соответствует и требованиям ФГОС ДО.

Как же это делается?

- Рисунки рассматривают под разными углами, составляя наибольшее количество вариантов описания.
- Необходимо соотнести с абстрактным рисунком привычные объекты и наделить их невероятными способностями – к примеру, дорисовать друдл «Фантастическая картинка». Для демонстрации этого приема прошу пятерых коллег подойти ко мне. (На столах – 5 ноутбуков с открытой программой Paint.) Предлагаю дорисовать друдл (рис. 12), придумав необычный сюжет или картинку. Можно помогать друг другу.

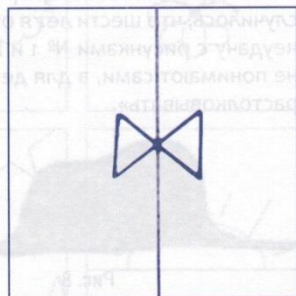


Рис. 12

Остальным участникам пока расскажу о других приемах работы с друдлами.

- Составление ассоциативных рядов. Предложенные друдлы представляют собой логическую цепочку (рис. 13). Ваша задача – догадаться, что изображено на каждой отдельной картинке, и определить ключевое слово. (Варианты ответов: осветительные приборы, столовые принадлежности, предметы мебели.)

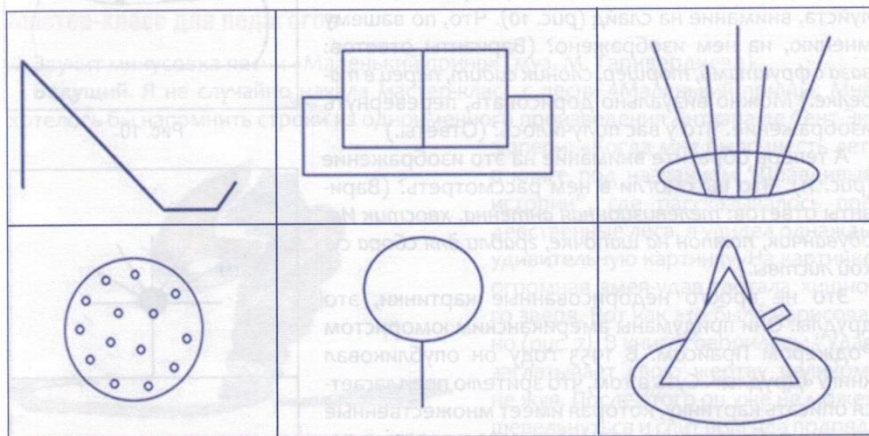


Рис. 13

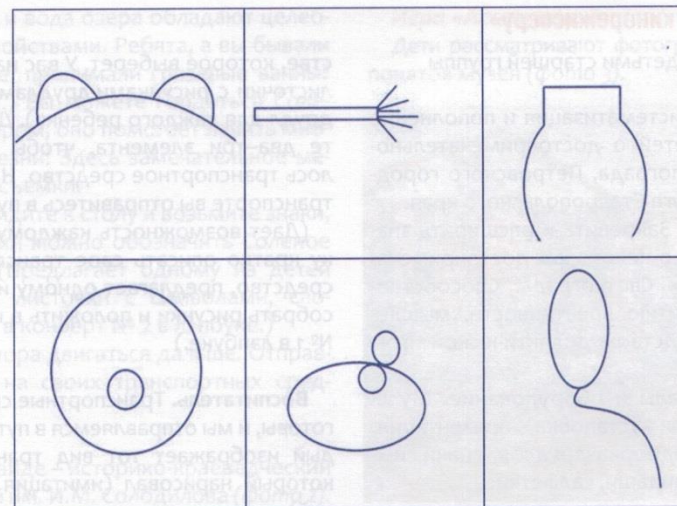


Рис. 14

При выполнении заданий возможны варианты, например: «Назови одним словом», «Назови лишний предмет», «Дорисуй недостающий предмет».

- Необходимо отгадать зашифрованную сказку/мультфильм по серии друдлов (рис. 14). («Винни Пух и все-все-все», А.А. Милн.)
- Одна из наиболее интересных для детей форм работы с друдлами – отгадывание и пропевание детских песен (рис. 15). Как вы думаете, какая песня здесь зашифрована? (Варианты ответов: «Солнечный круг», «Облака».)

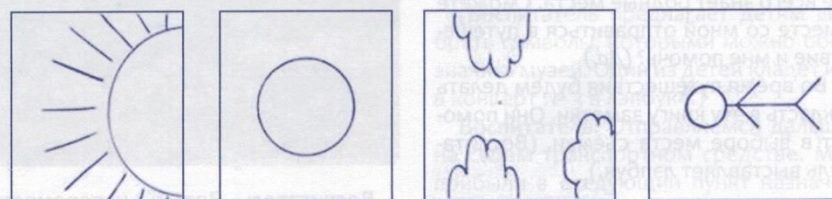


Рис. 15

Подведем итоги работы на ноутбуках в программе Paint.

(Каждый участник демонстрирует свои рисунки и рассказывает о них. Проводится обсуждение.)

Ведущий предлагает участникам оценить мастер-класс: те, кто считает его интересным, полезным и хотел бы применить данную методику в работе с воспитанниками, поднимают «солнышки», розданные до начала занятия.

«Помощь кинорежиссеру»

Занятие с детьми старшей группы

Цель. Систематизация и пополнение знаний детей о достопримечательностях Светлограда, Петровского городского округа Ставропольского края.

Задачи. Закрепить и расширить знания детей о некоторых достопримечательностях Светлограда. Способствовать развитию креативности, мышления посредством дидактической игры «Друдлы».

Материалы и оборудование. Мультимедийная установка, презентация, лэпбук, подборка друдлов, знаки-символы, карандаши, салфетки.

Ход занятия

Воспитатель. Здравствуй, ребята! Вы знаете, что это за профессия – кинорежиссер? (Ответы.) Да, он снимает фильмы. Сегодня я буду кинорежиссером. Я приехала в ваш город, чтобы выбрать красивые места для съемок нового фильма. И мне необходима ваша помощь – ведь кто, как не вы, лучше всего знает родные места. Сможете вместе со мной отправиться в путешествие и мне помочь? (Да.)

Во время путешествия будем делать и класть в эту книгу заметки. Они помогут в выборе места съемки. (Воспитатель выставляет лэпбук.)

Игра «Воображариум»

Воспитатель. С помощью кино мы можем оказаться в любой точке мира! И к тому же путешествовать на любых видах транспорта. Какие виды транспорта вы видели в фильмах? (Ответы.)

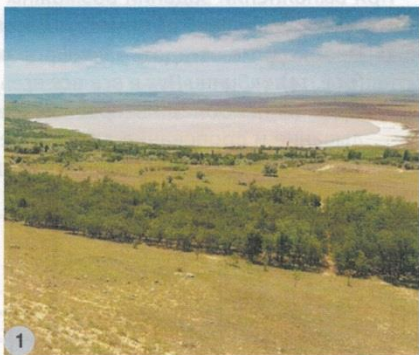
Каждый из нас сможет отправиться в дорогу на том транспортном сред-

стве, которое выберет. У вас на столах листочки с рисунками-друдлами (один друдл для каждого ребенка). Дорисуйте два-три элемента, чтобы получилось транспортное средство. На каком транспорте вы отправитесь в путь?

(Дает возможность каждому ребенку кратко описать свое транспортное средство, предлагает одному из детей собрать рисунок и положить в конверт № 1 в лэпбук.)

Воспитатель. Транспортные средства готовы, и мы отправляемся в путь – каждый изображает тот вид транспорта, который нарисовал (имитация движения).

○ На экране – Соленое озеро (фото 1).



Воспитатель. Вот мы и переместились в первый пункт назначения. Что вы видите? (Ответы.)

А вы знаете, почему озеро называется Соленым? (Предположения детей.)

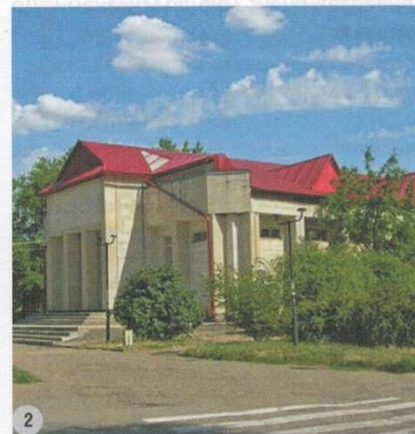
Грязь в озере черная, но когда она высыхает, то покрывается кристаллами белого цвета. Как вы думаете, что это за кристаллы? (Соль.)

Грязь и вода озера обладают целебными свойствами. Ребята, а вы бывали на озере, принимали грязевые ванны? (Ответы.) Вы можете гордиться Соленым озером, оно помогает лечить многие болезни! Здесь замечательное место для съемки.

Подойдите к столу и возьмите знаки, которыми можно обозначить Соленое озеро. (Предлагает одному из детей собрать листочки с символами, сложить их в конверт № 2 в лэпбук.)

○ Нам пора двигаться дальше. Отправляемся на своих транспортных средствах.

○ На слайде – историко-краеведческий музей им. И.М. Солодилова (фото 2).



Воспитатель. Вы знаете, что это за дом? (Ответы.) Этот музей основал житель нашего города, ветеран Великой Отечественной войны Илья Макарович Солодилов. Кто из вас бывал в музее? Предметы, хранящиеся в музее, называют экспонатами. Давайте хором скажем: «Экспонаты». Какие экспонаты вы видели в музее? (Ответы.)

Игра «Ассоциации»

Дети рассматривают фотографии экспонатов музея (фото 3).



Воспитатель. Я буду вам показывать по одной карточке-друдлу. Рассмотрите, что нарисовано, и угадайте, на какой экспонат похож рисунок. В одной картинке можно увидеть много разных вещей. За каждый правильный ответ получите жетон. Выиграет тот, у кого жетонов будет больше.

(Воспитатель предлагает детям выбрать символы, которыми можно обозначить музей. Один из детей кладет их в конверт № 3 в лэпбук.)

Воспитатель. Отправляемся дальше на своем транспортном средстве. Мы прибыли в следующий пункт назначения.

○ На слайде – фотография сквера (фото 4).

Воспитатель. Посмотрите на экран. Что это за место? (Городской сквер им. А. Гайдара.) Попробуйте узнать и правильно назвать знакомые места в сквере (на слайдах).



- ✓ Стена памяти с фамилиями погибших в годы Великой Отечественной войны петровчан.
- ✓ Мемориал Славы с вечным огнем.
- ✓ Часы обратного отсчета до праздника День Победы.
- ✓ Парк аттракционов.
- ✓ Фонтан.

Воспитатель. Ну что, помощники, как вы думаете – сквер подойдет для

съемки фильма? Выберите те символы, которыми можно обозначить места сквера. Положим их в конверт № 4.

Рефлексия

Воспитатель. Спасибо вам, ребята! Вы мне очень помогли. Мы выбрали лучшие места для съемок. Пора возвращаться в группу (имитация движений).

Что вам понравилось больше всего во время путешествия? Что показалось сложным? Вы узнали что-то новое для себя? С кем вы можете поделиться знаниями, которые сегодня получили?

Я уверена, что именно здесь пройдут съемки нового фильма, а символы в конвертах будут мне подсказками. До свидания!

От редакции

Изображения, подобные друдлам, известны с XVI в. Например, рисунок итальянского художника Агостино Карраччи (Agostino Carracci, 1557–1602) с подписью: «Слепой нищий на углу улицы».

Леонардо да Винчи писал: «...пусть тебе не покажется обременительным остановиться иной раз и посмотреть на пятна на стене, или на пепел костра, или на облака, или на грязь, или на другие подобные же места, в которых, если хорошенько их рассмотреть, найдешь удивительнейшие находки... Так неясными предметами ум побуждается к новым изобретениям».

Из книги «Суждения»

