

Мастер – класс для педагогов
«Развитие воображения, мышления и творческих способностей у дошкольников через технику Друдлы»

Составитель: педагог-психолог МАДОУ ЦРР – детский сад, Крючкова Г.А.

Продолжительность мастер – класса: 30 минут.

Цель мастер – класса: трансляция и обмен профессиональным опытом в сфере творческой и педагогической деятельности через использование «друдлов» в совместной деятельности с детьми;

Задачи мастер – класса:

- познакомить участников мастер-класса с использованием различных методов использования техники Друдлы;
- познакомиться с идеей создания «друдлов»;
- повышение мотивации у педагогов к использованию технологии «друдл» в практике;
- создать условия для активного взаимодействия участников мастер – класса;
- содействовать практическому освоению техники друдлы в работе;
- способствовать развитию у детей образного мышления, креативного воображения, творческих способностей речи, общения через технику друдлов.

Оборудование: стол для демонстрации практической части мастер- класса, проектор для показа презентации.

Раздаточный материал: Белые листы формата А5; черные карандаши (ручки, фломастеры), карточки с «друдлами», мольберт с магнитами.

Ход мастер-класса.

Игра на знакомство «Ассоциации» (передаём по кругу палочку от мороженого отвечая на вопрос «На что это похоже?»)

Настрой «Что я ожидаю от встречи?»

I этап. Теоретическая часть:

Добрый день, уважаемые коллеги! Я очень рада видеть вас на нашем мастер- классе. Хочу познакомить вас с невероятно интересной техникой под названием Друдлы. Может кто-нибудь уже знаком с данной техникой. Что же это такое?

Мы привыкли решать стандартные задачи с одним правильным ответом. А сегодня мы с вами попробуем решить творческие задания с множеством правильных ответов. Сегодня мы с вами погрузимся в мир фантазий, воображения, нестандартного мышления и сфокусируемся на следующих задачах:

- познакомиться с идеей создания «друдлов»;
- освоить основные приемы работы с «друдлами»;
- создать модели «друдлов».

Друдлы – это задачи – головоломки, в которых нужно домыслить. Друдлы в переводе с английского означают «каракули», «рисунки», «загадка». Техника стала популярной в 1953 году, благодаря американскому писателю Роджеру Прайсу. Чем полезна техника друдлы? Они способствуют:

- развитию образного мышления, как у взрослых, так и у детей;
- развитию креативного воображения, умению видеть «необычное в обычном».

В своей книге «Педагогика для всех» известный публицист, педагог, журналист, философ, писатель, основатель газеты «Первое сентября» (ныне издательский дом «Первое сентября») Симон Львович Соловейчик называет воображение даром, который развивает душевные качества человека, а именно интерес к человеку и способность сочувствовать ему.

В норме, воображение становится ведущей функцией на шестом году жизни и остается ею и на седьмом году жизни. У дошкольников 5-6 лет мы наблюдаем проявление творческой активности, развитие фантазии. Ведущая потребность этого возраста - потребность в общении и творческой активности.

При этом психическое развитие ребенка пополняется такими новообразованиями, как: предвосхищение результата деятельности, а к семи годам развивается произвольность всех

Почему же необходимо развивать воображение детям? Дело в том, что возникновение и развитие воображения - социально обусловленный процесс. Именно взрослый закладывает у ребенка механизмы воображения. И только в общении с ним ребенок осваивает общественно выработанные и фиксированные в культуре средства создания новых образов: сначала действия, а позднее - речь.

Как возникла идея создания друдла и что это такое? «Друдл» — это задача, незаконченная картинка в которой требуется домыслить, додумать, расшифровать что изображено на рисунке или дорисовать. Они "включают" в работу лобные доли - те области мозга, которые отвечают за программирование, регуляцию и контроль произвольной деятельности. У них нет единственно верного решения - количество ответов ограничено лишь пределами нашего воображения. Очень важным для этого будет назвать как можно больше вариантов ответов для одной картинки. Для ребенка достаточно 3-5 разных вариантов описания того, что изображено на рисунке.

Но на самом деле для каждого изображения возможно не менее 20-30 различных толкований. «Друдлы» рисуют черным карандашом или черным фломастером на белой бумаге (отказ от декоративности и достижение результата наименьшим количеством выразительных средств). Картинка друдлов является чем-то вроде каракулей, и похожа на то, что обычно студент или школьник рисует машинально на бумаге во время лекций или урока. Подходящий возраст для работы с друдлами — это дети от 5 лет и взрослые.

Друдлы стали популярны в США после того, как американский комик Роджер Прайс в 1953 году издал книгу *Doodles* с собранием простых картинок, смысл которых нужно придумать самому. Автор снабдил рисунки смешными и неожиданными подписями, чтобы подтолкнуть читателя к самостоятельному и творческому поиску смыслов. Книгу быстро раскупили, а потом много раз переиздавали, добавляя новые друдлы.

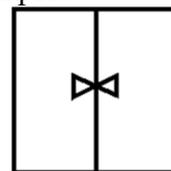
Хотя именно Роджер Прайс сделал друдлы популярными по всему миру, он не был их изобретателем. Сложно установить того, кто первым придумал рисовать простые картинки с возможностью разных интерпретаций, но, например, вы наверняка узнаете «удава, который проглотил слона». Он был придуман за 10 лет до пика популярности друдлов. Подскажите, из какой книги этот друдл? (*Иллюстрация к «Маленькому принцу» Антуана де Сент-Экзюпери*).

Друдлы могут стать не только развлечением для взрослых и детей, но и хорошим способом визуализировать, запоминать сложную информацию. В такой форме дети могут легко запомнить название книги, главных героев сказки или даже математическое понятие. Напоминает прием мнемотехники, правда коллеги?

II этап. Практическая часть.

Задание 1. Что это? (Рассмотрим на примере друдла: квадрат, разделенный пополам и 2 треугольника соединенные в середине). Варианты ответов:

1. Человек в костюме с галстуком-бабочкой, защемленным дверью лифта.
2. Или бабочка, взбирающаяся по веревке вверх.
3. Соединение бревен "ласточкин хвост".
4. Геометрическая задача.
5. Флюгер на крыше дома (или какой-либо рисунок на крыше).
6. Песочные часы, стоящие на столе.
7. Два громкоговорителя на столбе.
8. Шкаф с ручками.
9. Два клювика птиц.
10. Подарочная коробочка.
11. Ручки двери с двух сторон.
12. Закрытое окно.
13. Стрекоза над дорогой.



Вы можете увидеть в данном изображении десятки различных ситуаций. Единственно правильного ответа нет. И необязательно ответ должен быть реалистичным.

Ему достаточно быть забавным, интересным и немного похожим на то, что изображено на рисунке. Но вы заметили, как заработал ваш мозг?

Самые простые детские варианты: это придумывание и превращения во что-либо геометрических фигур. И, опять же, нужно придумать как можно больше вариантов.

Задание 2. «Нарисуй друдл сам».

Когда получается хорошо расшифровывать эти головоломки, то можно начать придумывать свои: вы придумываете для ребёнка, а он для вас. Получается очень интересная и развивающая игра. Вспомним, что основные геометрические фигуры на плоскости - это точка и линия. Точки превращаются в линии, а линия превращается в плоские геометрические фигуры. И вооружившись простыми знаниями начинаем новую игру.

Задание 3. «Дорисуй друдл»

1. Возьмите карточки со стола и маркеры, мы предлагаем вам нарисовать на листе бумаги что-то. То, что вы захотите, все, что приходит вам в голову (рисуете линии, кляксы, точки). Засаекаем время 1 минута.

2. Когда игроки закончат рисунки, по команде «Руки» два игрока поднимают руку, один игрок с одной команды, а второй игрок с другой команды). Они меняются рисунками. Команда «Руки» звучит до тех пор, пока все игроки не обменяются картинками.

3. Задание: на рисунке партнера по игре дорисуйте абстрактные закорючки до цельных картинок.

4. Теперь снова предложите напарнику поменяться рисунками. В ваших фигурах и линиях он увидел что-то свое и дорисовал.

Предлагаем напарникам встать и обсудить картинки: спросите название своего рисунка, обговорите линии, фигуры, задайте вопросы: «Что за линии?», «На что похоже?», «А что вы здесь дорисовали?».

Задание 3. Игра между командами.

Предлагаю взять Вам один общий для двух команд друдл, в течение 3 минут команды придумывают как можно больше вариантов описания картинки. По истечении времени команды по очереди предлагают свои варианты, та команда, которая не сможет дать описание проигрывает.

III этап. Заключительная, рефлексивная часть.

Уважаемые коллеги, я думаю Вы со мной согласитесь, что друдлы обладают удивительной способностью расширять сознание и воображение. Как видите, с помощью друдлов можно расширить словарный запас, тренировать воображение, мелкую моторику, развить умение вести диалог, заставить работать мозг и получить эмоциональный эффект. Воображение помогает ребенку решить эмоциональные и личностные проблемы, неосознанно избавиться от тревожащих воспоминаний, восстановить психологический комфорт, преодолеть чувство одиночества. Предлагаю взять эту технику на своё вооружение.

Выразите ответ на вопрос: «Оправдались ли мои ожидания?», придумав свой друдл. (*Анализ результатов мастер-класса*)

В заключении хочу отметить – учитесь у детей иногда быть детьми. Дети как никто видят самые оригинальные картины в окружающем мире.