

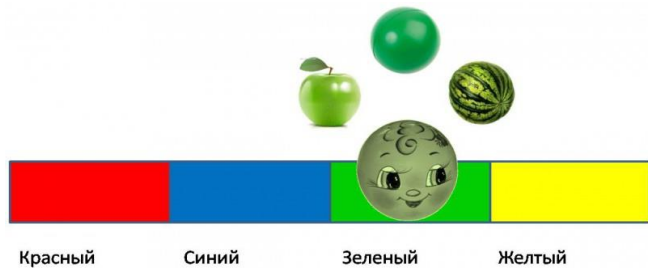
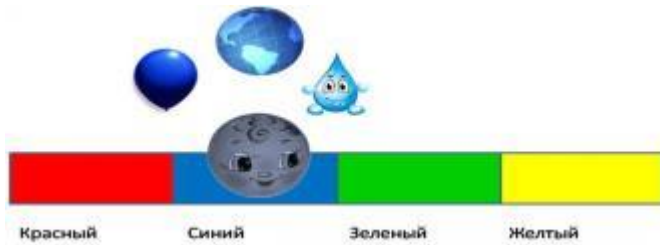
**Журнал  
педагогических инноваций  
в дошкольной организации**

**Метод морфологического анализа  
в работе с детьми старшего дошкольного  
возраста  
«Разноцветные дорожки»**



**Автор-составитель:  
Корниенко М.В.,  
воспитатель МАДОУ МО г.Краснодар  
«Детский сад № 113»**





Любое творчество предполагает неординарность мышления. Опыт работы и практика показывают – применение нетрадиционных приёмов, форм, методов работы, стимулирует развитие творческих способностей личности ребенка.

Цель ТРИЗ – не просто развить фантазию детей, а научить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов. Воспитанию у детей качеств, творческой личности, способной понимать единство и противоречие окружающего мира, решать свои маленькие проблемы. Маленький человек постепенно готовится к решению различного рода задач, которые поставит перед ним жизнь, наполненная противоречиями и проблемами.

Средством работы с детьми является педагогический поиск. Педагог не должен давать готовые знания, раскрывать перед ним истину, он должен учить ее находить. Если ребенок задает вопрос, не надо тут же давать готовый ответ. Наоборот, надо спросить его, что он сам об этом думает.

Пригласить его к рассуждению. И наводящими вопросами подвести к тому, чтобы ребенок сам нашел ответ. Если же не задает вопроса, тогда педагог должен указать противоречие. Тем самым он ставит ребенка в ситуацию, когда нужно найти ответ, т.е. в какой – то мере повторить исторический путь познания и преобразования предмета или явления.



Метод морфологического анализа предполагает специальную систематическую и планомерную работу с морфотаблицами и морфологическим ящиком. В отличие от большинства приемов ТРИЗ, эти игры и упражнения не получится проводить от случая к случаю. Но затраченные усилия вполне оправдывают себя.

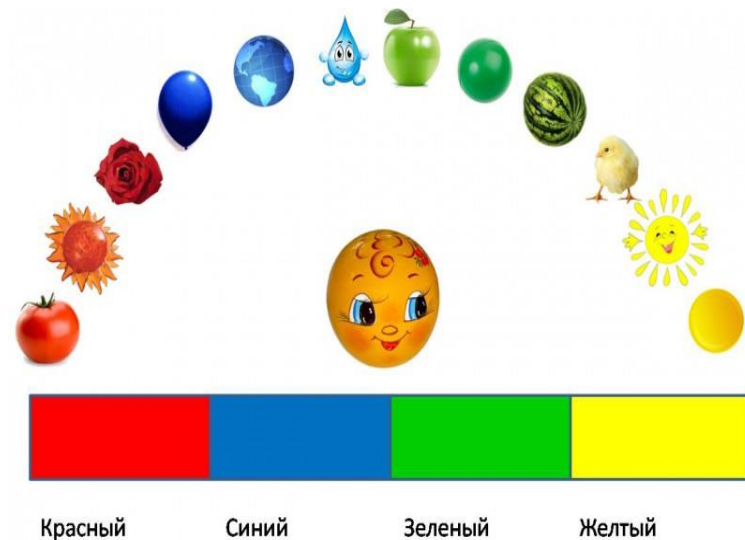
У ребенка развивается творческое воображение, формируется представление о мире как о бесконечном сочетании различных элементов, которыми можно управлять, метод способствует преодолению инерционности мышления и активизации творческих процессов.

**Морфологический анализ** – это метод систематизации перебора вариантов всех теоретически возможных решений, основанный на анализе структуры объекта.

Знакомство с морфологической таблицей следует начинать с простой одномерной таблицы – «Волшебной дорожки». На ней можно установить любые показатели: цвет, форму, размер, материал и др. в зависимости от цели занятия. По этой дорожке путешествует Герой (объект) и с ним происходят самые невероятные изменения.

В гости к детям приходит, например, Колобок. Он какой? Круглый, румяный, мягкий, веселый.... Решил Колобок погулять по разноцветной дорожке.

Взял Колобок немного красной краски и покатился дальше. Закатился на красную дорожку. И все вокруг тоже стало красным. (посмотреть через красное стеклышко или пластмассу). Каким Колобок теперь стал? (красным). На что стал похож? (помидор, клубнику)



Для закрепления материала в группу вносятся дидактические и настольные игры: «Спрячь мышку», «Почини одеяло», «Подбери по цвету», «Подбери по форме», «Вкладыши» .

Взял Колобок немного синей краски (фломастер, карандаш) и покатился дальше. Закатился на ... какую дорожку? и стал каким? На что он теперь стал похож?

Взял Колобок немного зеленой краски (фломастер, карандаш) и покатился дальше. Закатился на... желтую дорожку. Каким он стал? На что похож?

В конце занятия Колобок дарит детям все краски (фломастеры, карандаши) и предлагает порисовать (или раскрасить приготовленные заранее картинки)

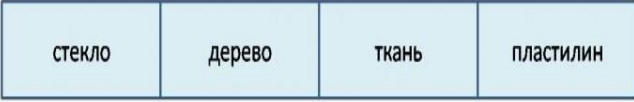
Аналогично Колобок путешествует и по другим дорожкам, изменяясь по форме, размеру, материалу.

**Морфологическая таблица**  
**«Рисование необычных цветов»**

		1	2	3	4
<b>А</b>	<b>Окраска Цветка</b>				
<b>Б</b>	<b>Форма цветка</b>				
<b>В</b>	<b>Количество Листьев</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>7</b>
<b>Г</b>	<b>Форма листьев</b>				

**Задание:** Нарисовать необычный цветок и дать ему название  
Например, по комбинации А(1)Б(4)В(2)Г(3).

Автор: Шаникова Т.И.



## ***Морфологический анализ***

Метод создан астрофизиком Ф.Цвикки в 30х годах XX века. Для работы используется морфологическая таблица: по вертикали и по горизонтали в клетках располагаются картинки или схемы каких либо объектов или их частей. Произвольно выбирая картинки, можно создавать фантастические объекты (например животное с головой зайца, туловищем крокодила, хвостом лисы и ногами жирафа).

### ***Методические рекомендации:***

- Морфологический анализ проводится, как правило с группой детей в форме обсуждения (элементы мозгового штурма).

- Сочинение сказок по морфологической таблице предполагает использование элементов алгоритма по методу В.Я.Проппа (Морфология сказки).

- Создание фантастического образа осуществляется в продуктивной деятельности (рисование, лепка, аппликация, запись сюжета сказки с помощью схем)

**2-я младшая группа** - усвоение сенсорных эталонов: цвет, форма, величина, материал.

По Волшебной дорожке (морфологическая таблица с одной горизонтальной графой, т.е. с одним признаком) отправляется объект, который преобразуется путём изменения значения какого-либо сенсорного признака.

Базовые вопросы:

Кто (что) это?

С каким (цветом, формой и т.д.) повстречался?

Каким стал?

На что похож по этому признаку?

Что бывает такое же?

В конце игры объект собирает все значения признака (все цвета), и дети придумывают, как его изобразить (разноцветный кубик, солнышко выбранной формы и т.д.)

**Средняя группа** - сенсорные эталоны (цвет, форма, размер) и преобразование объекта путём изменения значений признаков, подведение к пониманию противоположностей.

**К методике для второй младшей группы** добавляется новое творческое задание: на обратном пути герой попадает на границу между клетками "волшебной дорожки". Дети ищут способы сочетания противоположных значений признака. Например: зайчик прыгнул и попал между жёлтым и синим цветом. Каким он стал? Как раскрасился?

Следует побуждать искать разные варианты: не только смешение двух красок, но и разноцветные части (лапки жёлтые, ушки синие), и орнаменты (в клетку, полоску) и т.д.

**Старшая группа** - анализ признаков объектов и их значений с помощью сенсорного обследования (целенаправленное подключение анализаторов), реальное и фантастическое преобразование объектов с помощью изменения значений признаков, подведение к принятию сочетания противоположностей.

Возможна модель из двух дорожек.

Дорожка анализаторов по дорожке гуляет один анализатор и встречается с разными природными и рукотворными объектами;

по дорожке гуляет один (или два: природный и рукотворный) объект и встречается по очереди со всеми анализаторами;

по дорожке гуляет явление (радуга, гром, молния) и встречаясь с анализаторами, узнаёт о себе (задание фантастического характера).

**Дорожка времени:** сезоны, части суток, дни недели.

**Волшебники** - знакомые типовые приёмы фантазирования. По дорожке гуляют два героя, которые подвергаются противоположному по значению волшебству одновременно - одного увеличили, а другого уменьшили и наоборот. Какие при этом возникают проблемы?

Аналогично организуется тренинг по любому признаку.