

ГЛАВА 4. ШКОЛА ФАНТАЗИИ

Итак, вперёд за новыми образами и удивительными историями!

Можно ли научиться фантазировать? Безусловно, потому что как и любой другой психический процесс, воображение поддаётся целенаправленному управлению. В психологии известно несколько традиционных способов создания новых образов.

1. Агглютинация -создание нового образа путём соединения частей имеющихся представлений или образов.

Именно благодаря агглютинации, появились такие мифологические герои как русалка (женщина с рыбьим хвостом вместо ног), кентавр (конь с человеческим торсом), сирена (поющая птица с женской головой). Этот приём помог К. Чуковскому придумать обаятельного Тяни-Толкая, а древнерусским сказителям – Змея Горыныча о трёх головах.

В работе с дошкольниками большой популярностью пользуется игровой тренинг "Фоторобот", в основе которого лежит агглютинация. Предложите детям нарисовать такое Чудо-Юдо. Один ребёнок нарисует голову любого животного, другой – туловище, третий – ноги или хвост. Можно рисовать на одном листе, закрывая от посторонних наблюдателей готовые части, можно вырезать детали из детских рисунков и соединить их аппликативно.

Интересные работы получаются из кусочков открыток или журнальных иллюстраций. Обязательно обсудите результат: кто это, как его называют, где живёт, чем питается и т.д.

2. Акцентирование- создание новых образов путём подчёркивания тех или иных черт. Отдельные детали образа можно увеличивать или уменьшать до любых пределов, подчёркивать те или иные особенности формы.

Приём акцентирования лежит в основе создания шаржей и карикатур.

3. Гиперболизация – изменение предмета в размерах, выделение его отдельных частей. Вспомним Маленького Мука, у которого выросли неимоверно большие уши, Карлика Носа, страдавшего от уродливого горба и огромного носа, Алису в Стране Чудес, то вырастающую до потолка, то уменьшающуюся до размеров букашки.

Между всеми приёмами стимуляции воображения есть сходство – стремление к максимальному изменению реальной ситуации. И производить эти изменения нужно уметь. Именно тогда, когда предлагается придумать принципиально новый образ, инерция мышления становится на нашем пути.

Система развития творческого воображения (РТВ) предлагает несколько альтернативных приёмов, в основе которых лежат упомянутые способы. Кроме преодоления стереотипности мышления, эти приёмы позволяют увеличить количество предлагаемых вариантов путём целенаправленного перебора. Несмотря на то, что данные инструменты уже были описаны в литературе, обратимся к ним ещё раз.

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Впервые коллективное обсуждение проблемной ситуации, названное впоследствии мозговым штурмом или мозговой атакой было предложено А. Осборном. Это не столько метод активизации воображения, сколько способ генерации самых разнообразных идей в группе. На первый взгляд у этого метода много общего с обычной беседой. Но есть и существенные отличия:

1. "мозговой штурм" необходим тогда, когда обсуждается ситуация, из которой, на первый взгляд, нет реального выхода;
2. каждый участник обсуждения не только имеет право на высказывание, но и должен предложить свой вариант решения проблемы;
3. принимаются абсолютно любые идеи, даже если они кажутся абсурдными. Критика и оценки правильно, неправильно исключаются;
4. из множества идей выбирается одна и обсуждается более детально;
5. результаты обсуждения обязательно рефлексировываются в продуктивной деятельности: сочинение сказки, рисование, коллаж...

С детьми дошкольного возраста обсуждаются те вопросы, которые имели место в их опыте. Поэтому большое значение имеет работа по расширению детского кругозора.

Мозговой штурм может быть использован как основной метод при организации занятия. В этом случае детям представляют проблемную ситуацию, заслушивают детские ответы. Самые оригинальные и неожиданные решения поощряют. Для детальной проработки проблемы можно задавать уточняющие вопросы: "Как именно это сделать?"; "Какие проблемы при этом возникнут?"; "Можно ли решить проблему с меньшими затратами?"

Результат рефлексировается в продуктивной деятельности: рисунках, схемах или в творческом сочинительстве. Следует помнить, что зачастую в творческом процессе у детей "блокируются" умения, связанные с техникой рисования. Поэтому рисунки могут выглядеть примитивно. В этом случае важно не качество рисунка, а содержание рассказа о нём.

Возможно использование мозгового штурма как элемента. В этом случае дети предлагают ряд решений заданной ситуации без детальной их проработки. Это может понадобиться при сочинении сказок. Но в таком случае полезно вернуться к задаче в свободное время и проработать её основательно с подгруппами детей или индивидуально.

Практика показывает, что на первых порах обучения детей коллективному обсуждению проблемы возможен ряд нежелательных эффектов в поведении и проявлении активности детей. На этот случай разработан ряд рекомендаций.

Табл. 2. Рекомендации по снятию отрицательных эффектов в процессе ведения мозгового штурма.⁵

Отрицательный эффект	приёмы снятия эффекта.
1. Дети отвечают хором. Никто никого не слушает.	а. Строить систему работы по обучению ребёнка умению слушать другого. б. Более простой, но менее ценный приём – поднятая рука как внешний тормоз. в. Введение правила "скажешь, когда выслушаешь другого".
2. Дети повторяют идею, выдвинутую кем-то.	а. Не фиксировать внимания на ответах повторяющегося плана. б. Найти противоречие. Показать несовершенство выдвигаемой идеи.
3. Проблемная ситуация задана, но дети молчат. Идей нет.	а. Вопрос обратить к конкретному, наиболее активному ребёнку. б. Внести предмет или картинку по теме обсуждения. в. Заранее подготовить "provokatora" – это может быть более старший ребёнок или второй взрослый. В спор между ведущим и "provokatorом" подключить детей в качестве судей.
4. Идей много. Дети подробно о них рассказывают. Времени всех выслушать нет.	а. Предложить детям самостоятельную разработку идеи в продуктивной деятельности. б. Индивидуальное обсуждение каждой идеи в другие промежутки времени.

Благодаря мозговому штурму ребёнок понимает, что в решении любой ситуации есть альтернативы. Важно научить детей анализировать свои и чужие идеи по затраченному времени, стоимости и размеру. Таким образом происходит выход на ИКР ("идеальный конечный результат"), цель которого получить максимально выгодное решение при минимальных затратах. Иными словами, формируются основы рационального мышления.

Темы для мозгового штурма зависят от возраста детей. Малышам предлагаются хорошо знакомые бытовые или сказочные ситуации. С детьми старшего дошкольного возраста обсуждаются фантастические преобразования действительности.

ПРИМЕРНЫЕ ТЕМЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ МОЗГОВОГО ШТУРМА.

1. Спасение сказочных героев:

Колобка от Лисы (младший и средний возраст), Красной Шапочки от Волка (средний и старший возраст), Василисы Прекрасной от Кощея Бессмертного (старший возраст).

⁵ См. Сидорчук Т.А. Все на штурм // Педагогика + ТРИЗ.Мн., 1997. Вып.3

2. Решение бытовых проблем:

- а) как выбраться из закрытой комнаты, если испортился замок или нет ключа? (любая возрастная группа);
- б) у нас закончилась бумага. Чем и на чём рисовать? (средняя группа);
- в) в городе отключилось электричество. Не работают электроприборы: холодильники, электроплиты, телевизоры и пр. Нет освещения. Как решать возникшие проблемы? (старший возраст.)

3. Фантастические ситуации:

- а) при помощи машины времени мы попали в первобытный век. Как выжить в этих условиях современному человеку? (старший возраст);
- б) земляне построили для своих детей космический (подводный, небесный и пр.) детский сад. Как он выглядит? Какие проблемы возникнут при этом у детей и взрослых? (старший возраст).

В заданных ситуациях прослеживается не одна задача. Например, при обсуждении вариантов выживания в условиях дикой природы обсуждаются вопросы питания, сохранения температуры тела, обустройства жилища, обеспечения личной безопасности.

Темы для учебного мозгового штурма можно найти в сюжетах сказок.⁶

МЕТОД МОРФОЛОГИЧЕСКОГО АНАЛИЗА (МА)

Суть метода заключается в переборе вариантов соединения определённых характеристик при создании нового образа. Метод МА появился в середине 30-х годов нашего столетия, благодаря швейцарскому астрофизiku Ф. Цвикки, который использовал его исключительно для решения астрофизических задач.

Для удобства все предлагаемые характеристики заносятся в таблицу.

Например, мы решили придумать новый, необычный образ Бабы Яги. Изначально наше воображение рисует нам привычную скрюченную, страшно озлобленную старуху в ступе и с помелом. Не станем на первых порах от этого отказываться. Выделим основные критерии, по которым можно охарактеризовать этот сказочный персонаж, и занесём их в таблицу по вертикали. (Замечено, что в работе с воспитателями сказочные образы в разборе этого метода работают лучше, чем реальные; ведь также можно спроектировать любой рукотворный объект: новый дом, фасон платья или даже вариант оформления интерьера. Но именно необычность привычных сказочных персонажей вызывает у взрослого положительные эмоции.)

⁶ Чернихович Е. Винни Пух решает вслух. Гомель, 1997.

Количество характеристик выбирается произвольно, чем их больше, тем подробнее степень описания образа. В число этих признаков можно внести части тела, особенности голоса, даже язык общения.

Теперь забудем на время о Бабе Яге и внесём в таблицу возможные варианты выбранных характеристик (табл. 3). Здесь главное заставить себя преодолеть психологическую инерцию, так как заданный вначале образ будет всё время "сталкивать" нас на стандартные признаки.

Таблица 3. Возможные варианты характеристик.

Возраст	Младенец	Подросток	Молодая дама	Женщина средних лет	Столетняя старуха
Стиль одежды	ползуны	водолазное снаряжение	Спортивный костюм	классический костюм	форма милиционера
Средство передвижения	ступа	Ходули	Мотоцикл	роликовые коньки	Ослик
Характер	скандальный	покладистый	Мечтатель по натуре	плакса	Романтик
Место жительства	избушка на курьих ножках	Небоскрёб в Нью-Йорке	Колодец	телефонная будка	Группа детского сада.

А теперь приступаем к самому главному: совершенно произвольно выберем из каждого ряда по одной характеристике и попытаемся соединить их воедино. Например, Баба Яга – молодая девушка в спортивном костюме. По характеру она ужасно капризна. Домом ей служит Нью – Йоркский небоскрёб, а вместо ступы она передвигается на ходулях.

Или, младенец, одетый в водолазное снаряжение, скандальный, живущий в домике на курьих ножках и передвигающийся верхом на ослике, – это наша Баба Яга в раннем детстве. Остаётся только придумать историю с участием этого героя.

Аналогично можно работать и с рукотворными предметами (попробуйте придумать с ребятами новый вариант будильника или автомобиля) или с отвлечёнными понятиями, нематериальными объектами (новые игры, способы учения, трудовые действия и т.д.).

Чем моложе дети, тем меньше характеристик изначально задаётся, т.к. новый образ создаётся в словесном описании, поэтому малыши не всегда могут удержать его в полном объёме в голове. Однако при желании педагог может схематично изображать то, что рождается в коллективном обсуждении.

Если в морфологическую таблицу внести героев сказок и описание места событий, то возможно сочинение волшебных историй. В этом случае обязательно нужно определить, кто будет добрым и злым героем, кто с кем дружит, с каким злом или несправедливостью идёт борьба, какие волшебные силы при этом помогают (табл. 4).

Таблица 4. Морфологическая таблица "Конструирование сюжета сказки"

название	герои			чудо	Место
Золушка	Принц	Мачеха	Золушка	Башмачок	Дворец
Репка	Дед	Кошка	Мышка	Репка	Огород
Теремок	Лягушка	Зайчик	Медведь	-	Поле

На основе морфологического анализа можно не только создавать новые образы, но и учить детей преобразованию объектов на основе выбранного признака. В этом случае по вертикали в таблице разместятся объекты, а по горизонтали значения выбранного признака (сенсорные эталоны).⁷

Морфологический анализ полезен и как инструмент стимуляции воображения детей. У воспитателей-практиков часто возникает проблема придумывания новых, интересных форм работы: занятий, игр, тренингов, мероприятий для родителей, вариантов планирования воспитательно-образовательной работы. Поищите интересные сочетания параметров (на одной оси – методы и приёмы работы, на другой – способы или формы её организации), подумайте, как это реализовать на практике (прил.3).

МЕТОД КАТАЛОГА (МК)

Творческое рассказывание в целом и сочинение сказок в частности, как показывает массовая практика, даются дошкольникам очень трудно. Проблема заключается в следующем: во-первых, у детей дошкольного возраста очень мал опыт монологической речи; во-вторых, серьёзной преградой является бедность активного словаря; в-третьих, дети не владеют каким бы то ни было алгоритмом составления связного рассказа (сказки), а предлагаемый воспитателем план только усугубляет действие психологической инерции, вызванной влиянием сюжетов знакомых сказок или мультфильмов. В результате, дошкольники либо повторяют рассказы друг друга, причём с каждым разом содержание становится всё более примитивным, либо в известные сказочные или мультипликационные сюжеты вставляют новых героев.

Одним из методов, позволяющих решить проблему творческого сочинительства, является МК, разработанный в 20-х годах нашего столетия профессором Берлинского университета Э.Кунце и адаптированный для работы с детьми.

Для работы понадобится любая книга, лучше хрестоматия или сборник сказок. Желательно, чтобы это был в основном прозаический текст, а количество иллюстраций в книге сводилось к минимуму.

⁷ Истории про...: Пособие для воспитателей детских дошкольных учреждений и учителей начальных классов / Сидорчук Т.А. и др. "Самара, 1994.

Взрослый задаёт детям вопросы, на основе которых будет строиться сюжет, а ответ дети ищут в книге, произвольно указывая пальчиком на любое место в тексте. Поскольку дети не умеют читать, слова попадают самые различные, никак между собой не связанные. Сюжеты получаются очень интересными, т.к. сочетание произвольно выбранных слов и предложений рождает совершенно неожиданные характеристики и сравнения.

Структура достаточно большой группы сказок входят следующие составляющие: положительный и отрицательный герой, зло, причинённое отрицательным героем, борьба положительного героя с этим злом. На помощь и одному и второму герою могут приходить друзья или волшебства. Поэтому удобно использовать следующую приблизительную последовательность вопросов:

1. О ком сочиняем сказку?
2. Это добрый или злой герой? Какое добро (зло) он делал?
3. С кем он дружил?
4. Кто им мешал? Каким образом?
5. Чем всё закончилось? Как было наказано зло?

В зависимости от возраста степень подробности вопросов может увеличиваться, героям даются более детальные характеристики, вводятся новые действующие лица. Если в работе с текстом попадает не одно слово, а целая фраза, подходящая по смыслу, то её можно использовать полностью. Если же ребёнок указал на служебную часть речи, не имеющую самостоятельного лексического значения (предлог или союз), то выбирается рядом стоящее слово.

Данный метод эффективен в работе с небольшим количеством детей, от двух до пяти.

В качестве примера приведём сказку, составленную при помощи МК, в процессе коллективного сочинительства. Произвольно выбранные слова выделены в тексте.

СКАЗКА О МАЛЕНЬКОЙ ПУГОВКЕ.

В одной маленькой волшебной стране жила такая же маленькая, но, увы, совсем не волшебная **Позолоченная Пуговка**. Она была очень ласковая, добрая, и её все любили. Больше всего на свете Пуговка любила **танцевать**. Посмотреть на её танцы собирались жители **со всех концов страны**. Пуговка танцевала так прекрасно, что все, кто на неё в это время смотрел, становились мягче и добрее.

Самым лучшим другом у Пуговки была **Капля**. Она обладала удивительной способностью: достаточно было одного её лёгкого прикосновения к цветку, как этот **цветок распускался**. Поэтому все жители сказочной страны её очень любили и называли доброй волшебницей.

И всё было бы хорошо, если бы не два братца, два **Башмака**. У них была плохая черта: они **очень любили** всякие пакости, а чтобы их совершать, становились **невидимыми**.

Однажды Башмаки задумали большое зло: они сделались невидимыми и принялись топтать цветы, **производя большие разрушения**. И никто не мог с ними справиться.

Увидала Пуговка, что происходит, и тут же побежала к подружке Капле посоветоваться. Капля дала Пуговке **волшебное колечко**, свет которого мог остановить любое зло. И Пуговка отправилась на поиски Башмаков.

Долго она ходила, пока не нашла их **под деревом на большой поляне**, где они отдыхали после своих злодеяний. Увидав Пуговку, разбойники набросились на неё и хотели затоптать. Но Пуговка достала волшебное колечко, и его сияние тут же лишило Башмаки всякой силы.

Жители волшебной страны долго думали, как наказать разбойников. И решили их с позором **выгнать вон**.

О храброй Пуговке тоже не забыли. Благодарные жители решили присвоить её имя своей стране. С тех пор она так и называется – Страна Волшебной Пуговки.⁸

МЕТОД ФОКАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ (МФО)

МФО является альтернативой метода каталога, предложенной американским психологом Ч.Вайтингом. Метод МФО заключается в том, что совершенствуемый образ держится в поле внимания, как в фокусе фотообъектива, а к нему "примеряются" свойства других, совершенно не связанных с изначальным объектом, предметов. Сочетания свойств оказываются иногда совершенно неожиданными, но именно это и вызывает интерес.

Предложите детям назвать три любых объекта. Неплохо, если один из них будет представителем природного мира, второй – рукотворного, третий – вообще нематериальное понятие. Но это необязательное условие. Затем ребята называют как можно больше свойств выбранных предметов. Наиболее удачны качественные характеристики. Далее педагог выбирает объект, который будет модифицироваться и поочерёдно приписывает ему выбранные свойства, а дети объясняют, как это выглядит, и когда такое бывает.

Например: исходным объектом возьмём колыбель для малыша. Качества для неё нам "подарят":

- **человек** (толстый, кучерявый, ленивый, дружелюбный),
- **белка** (пушистая, хвостатая, прыгающая),

⁸ Для сочинения сказки использован а книга: Толкин Дж.Р. Лист работы Мелкина и другие волшебные сказки. М, РИФ.1992 (Минский государственный педагогический колледж №2 им. М Танка,1 курс, 1998)

- **дом** (кирпичный, разрушенный, красивый).

Новый образ может получиться таким: **толстая** колыбель – значит глубокая и широкая, в ней много места, малышу просторно. **Кучерявая** она от большого количества подвешенных игрушек и погремушек. У колыбели нет ни гнутых полозьев, ни колёсиков, она просто стоит на полу неподвижно, в ней нельзя укачать ребёнка, поэтому её называют **ленивой**. А **дружелюбная** она потому, что в ней так много места, что малыш может пригласить к себе в гости другого младенца, и они там прекрасно разместятся и поиграют вместе. Чтобы малыш не ушибся, стенки колыбели изнутри обиты **пушистым** мехом, а лоскутки меха, которые свешиваются по краям, напоминают **хвостики**. Матрац имеют внутри пружины, поэтому колыбелька **прыгающая**. **Кирпичный** оттенок делает её очень **красивой**, а **разрушенный** вид она имеет только тогда, когда ребёнок так распрыгается на пружинистом матрасе, что всё содержимое колыбельки полетит во все стороны.⁹

Работая с дошкольниками по МФО, не следует стремиться к тому, чтобы дети сразу составили вам связный рассказ-описание по всем признакам. На первых порах достаточно только лексического объяснения полученных словосочетаний, а для закрепления и обобщения предложите детям нарисовать то, что получилось в результате коллективного фантазирования.

МФО удобен в работе с подгруппами детей или в индивидуальной работе. Но вместе с тем может быть использован и как отдельный приём на коллективном занятии. Например, при сочинении сказок можно "построить" образ главного героя, в занятиях по рисованию придумать необычный вид знакомого объекта. При этом рисунки детей будут отличаться индивидуальностью, так как каждый будет изображать объект с одной или несколькими характеристиками.

МЕТОД АНАЛОГИЙ (СИНЕКТИКА)

Сделать аналогично – значит сделать что-то по тем же правилам. Аналогии издавна используются в творческой деятельности человека. Человек решал свои задачи путём проведения аналогий по свойствам (такой же, как...), по функциям (делает так же, как...), по месту (находится в таких же условиях...) и т.д. Многие объекты техники появились именно благодаря переносу особенностей внешнего вида или принципа действия каких-то природных объектов (бионика); яркие образные сравнения и высказывания в фольклорных произведениях – ни что иное, как сравнение свойств по аналогии. Даже наделение сказочных персонажей волшебной силой основано на этом приёме. Метод аналогий увидел свет в 50-х годах XX столетия, благодаря американцу У. Гордону.

В работе с детьми дошкольного возраста используется 4 основных вида аналогий:

⁹ Пример взят из опыта работы автора на семинарских занятиях с воспитателями д/с №257 г.Минска, 1996г.

1. Прямая аналогия

Прямая аналогия – поиск сходных явлений, процессов, признаков в других областях действительности. Прямой аналогией часто пользуются дети в сюжетных играх, применяя в качестве атрибутики предметы – заместители.

Прямая аналогия используется в основном в работе со старшими дошкольниками, т.к. для этого необходимо наличие достаточного запаса знаний в различных областях. С детьми можно обсудить, какие аналогии из природного мира легли в основу создания некоторых рукотворных объектов: вертолёт – стрекоза, тоннель – подземный ходы, вырытые кротом, танк – гусеница и черепаха, душ – дождь, весло для лодки – лапы водоплавающих птиц и т.д.

2. Личностная аналогия (эмпатия)

В психологии эмпатией называют способность личности к сопереживанию, к пониманию психического состояния других людей.

В основе эмпатии как метода фантазирования лежит представление себя каким-то конкретным образом и передача чувств, переживаний, настроения этого образа в ситуации наличия определённой проблемы. Это делается посредством речевой выразительности, мимики и пластики. Чем старше ребёнок, тем сложнее задания должны предлагаться. Малыши в основном ограничиваются имитационными движениями (летают, как птички, скачут, как зайки, гудят, как машина и т.д.), поэтому следует чётко представлять себе различие в понятиях эмпатия (сопереживание) и модель действия (имитация). Четырёх-, пятилетние дети способны представить и передать или описать речью состояние некоторых рукотворных объектов ("Ты – мячик, которым играют в футбол. Что ты чувствуешь?").

В старшем возрасте с детьми на основе личностной аналогии можно отрабатывать способы поведения в определённых ситуациях: "Представь себе, что ты старенький – старенький дедушка, едва поднялся на крыльцо, а лифт занят – дети катаются вверх и вниз. Что ты почувствуешь, если будешь подниматься по ступенькам на 9 этаж?" Образ можно задавать и из области сказок, и из рукотворного мира.

Через построение аналогий дети осваивают такой художественный приём, как точка зрения, который лежит в основе одной из разновидностей творческого сочинительства.

3. Фантастическая аналогия.

При построении фантастических аналогий происходит отказ от реальных природных законов и перенос ситуации в сказочный мир.

В основе построения фантастических аналогий лежат типовые приёмы фантазирования: увеличение, уменьшение, ускорение, замедление, оживление, окаменение, дробление, объединение и др.

4. Символическая аналогия.

Как известно, в литературе, особенно в произведениях народного творчества, часто встречаются примеры этого типа аналогий: небесный князь, царь морей и т.д.

Безусловно, дошкольники не научатся сами по себе выстраивать столь образные аналогии. На первых порах нужно упражнять их в самых элементарных сравнениях предметов по их свойствам:

- по форме (круглый, как...),
- по цвету (желтый, как...),
- по размеру (большущий, как...)
- по тактильным характеристикам (тёпленький, как...),
- по вкусовым ощущениям (сладкий, как...).

Чем больше сравнений по каждому признаку подберут дети, тем лучше. Если в процессе такого тренинга дети "зависают" в рамках какого – то класса предметов, можно на этот класс наложить запрет. Например, "Пушистый, как цыплёнок, котёнок, птичка, щенок ..." Запрет – зверей и птиц больше не называть.

Неплохим подспорьем в этой работе служат игровые тренинги на выделение свойств (см. "Системное мышление").

В дальнейшем, на основе сравнений можно составлять загадки (средняя группы) и метафоры (старшая группа)¹⁰.

ТИПОВЫЕ ПРИЁМЫ ФАНТАЗИРОВАНИЯ

С детства, читая и перечитывая любимые сказки, а в школьном возрасте – научно-фантастические произведения, мы не перестаём удивляться полёту творческой мысли авторов. Однако приёмов, на которых строятся типовые фантастические преобразования совсем не много. Основаны они на физических преобразованиях объектов, их частей, признаков, места событий (табл. 5).

Таблица 5. Использование типовых приёмов фантазирования в работе с дошкольниками.

Типовые приёмы фантазирования	Примеры из литературных произведений	Рекомендации по организации работы с детьми.
Изменение размера (уменьшение, увеличение)	Репка, Дюймовочка, Карлик Нос, Маленький Мук, Страна Лилипутов.	При преобразовании объекта задавать критерии размера (большой, как...) Обсуждать,

¹⁰ Нестеренко А.А. Страна загадок, Ростов/Д, 1993 г., а так же ж-л "Пачатковая школа", 1995, № 9-11.

Сидорчук Т.А. Пьём по утрам остаток чёрной ночи//Педагогика + ТРИЗ.М., 1999. Вып. 5

		какие проблемы и выгоды приносит это изменение.
Изменение строения (дробление, объединение)	Лошарик, Крококот, Тяни-Толкай, скатерть – самобранка.	Обсуждать, какие объекты изначально заданы, их части, возможные комбинации. Для готового образа продумать образ жизни или сферу применения.
Изменение подвижности (оживление, окаменение)	Печка и вёдра у Емели, каменный цветок	Решение проблемных ситуаций, с которыми столкнулись герои в связи с изменениями.
Специальное (С) и универсальное (У) волшебство	С – сапоги-скороходы, ковёр-самолёт, У – волшебная палочка, золотая рыбка	Универсальное волшебство объяснять: не просто "исполняет желания", а с примерами. Волшебство всегда должно иметь ограниченное количество: три желания и т.д.
Преобразование свойств времени	Сказка о потерянном времени. Маленький Принц, Карлсон (возраст не меняется)	Обсуждать возможные операции преобразования объекта во времени.
Приём "Наоборот".	К.И. Чуковский "Путаница" – всё происходит наоборот.	У объекта рассматриваются противоположные функции или признаки. Это даёт принципиально новый объект.

О преобразовании объекта во времени следует сказать особо. В этом приёме существует несколько основных операций:

1. Изменение скорости протекания времени (ускорение или замедление). В "Сказке о царе Салтане" А.С. Пушкина царевич, посаженный в бочку вместе с матерью, становится взрослым в течение нескольких часов.
2. Обратный ход времени. В сказке о молодильных яблоках старики превращаются в молодцев.
3. "Машина времени" – путешествие из одной исторической эпохи в другую.
4. Перепутывание времени – хаос в обыденном порядке событий и дел.
5. Остановка во времени. У многих сказочных и фантастических героев не изменяется возраст. События могут остановиться во времени: "У нас всё время пора пить чай", – говорил Кролик в книге Л.Кэрролла "Алиса в Стране Чудес".
6. "Зеркало времени" – анализ последовательности событий относительно своей жизненной линии.

Надо заметить, что любой объект, выбранный произвольно или по желанию детей, можно "протащить" через все типовые приёмы фантазирования.

Получится масса новых образов, а некоторые находки подтолкнут к "мини-изобретению"¹¹

Методы стимуляции воображения не ограничиваются данным перечнем. На сегодняшний день известно около 70 методов развития творческого воображения. Здесь рассматриваются только те, которые легли в основу занятий, предлагаемых в данном пособии.

¹¹ Использованы материалы Сидорчук Т.А. к семинару для воспитателей детских садов, 1999.