**ИСТОРИЯ О ТОМ, ЧТО ПРОИСХОДИТ НА ВОЛШЕБНЫХ ДОРОЖКАХ**

**Младшая группа**

Одним из интересных методов развития воображения детей дошкольного возраста является морфологический анализ. Его применение позволяет педагогу в доступной форме показать изменчивость окружающего мира даже самым маленьким детям.

Благодаря методу морфоанализа ребенок с малых лет учится мыслить системно, представляя в своем воображении мир как бесконечное сочетание различных элементов – признаков, форм, мнений и т.п. Постепенно ребенок обнаруживает, что подобными элементами можно управлять: по-разному их комбинировать, заменять одни элементы другими, фантазировать несуществующие в реальности объекты.

Работа по морфоящику требует соблюдения принципа последовательности и постоянности.

Начинать знакомство с морфоанализом следует с простой одномерной таблицы – «волшебной дорожки». На ней можно установить любые показатели: цвет, форму, размер, материал и т.д. в зависимости от цели занятия. По такой дорожке путешествует Герой и с ним происходят самые невероятные изменения.

На последующих занятиях работа с морфотаблицей постепенно усложняется. Можно ввести новые показатели и увеличить их количество. Например, вместо цвета взять форму, размер, а затем на более позднем этапе, их сочетание.

По такому принципу можно провести занятия, связанные со временем суток, с временами года.

С помощью морфотаблицы можно провести нечто вроде театрализации.

Интересно рассматривать какой-либо элемент «рукотворной» системы, т.е. мира предметов, созданного руками человека. Например, сандалики конкретного ребенка.

- Как это?

- Утром сандалики надеваются на ноги, днем бегают, прыгают, занимаются, играют, иногда даже ссорятся с кем-то. Вечером смотрят книжки, телевизор, а ночью спят под кроваткой. А может и не спят, а отправляются путешествовать… В этой игре можно над первой Волшебной дорожкой разместить вторую – с другими показателями. Например: лес, речка, кухня, конура и т.д. Дети сами называют их, затем сочиняют рассказ о путешествии сандаликов.

**Средняя группа**

С детьми средней группы можно начать экспериментировать с морфотаблицей – например, использовать прием перепутывания последовательности времени.

Как правило, в сознании детей уже существует определенный стереотип: за утром следует день, дальше вечер, ночь… А на нашей Волшебной дорожке может происходить необычное: за утром может последовать ночь, а за весной – зима. То есть педагог сознательно путает усвоенную последовательность с целью развития фантазии ребенка. А развивать фантазию можно только при необычном взгляде на давно известные предметы и явления.

Например, по горизонтали взять волшебные предметы (скатерть-самобранку, сапоги-скороходы, шапку-невидимку) и опять отправить в путешествие по таблице героя, выбранного детьми.

Например, Жорочку-мальчика из группы, который в данный момент отсутствует.

Дети начинают фантазировать, что произойдет с Жорочкой, если он найдет сначала один предмет, потом другой, третий, пытаются объяснить, почему сегодня нет мальчика в группе: «Это он в сапогах-скороходах летает вокруг земли и никак не может остановиться», «Нет, он сейчас в группе, но сидит под шапкой-невидимкой и смеется над нами, потому ,что он нас видит, а мы его – нет» и т.д.

Лучше работать с хорошо знакомыми героями: Колобком, Курочкой Рябой, Мишкой. При этом следует размещать их изображения на таблице по вертикали, а по горизонтали ставить предметы, о которых дети имеют относительно большой объем информации.

К примеру, на осях морфологической таблицы размещены изображения животных:

Волк, Петух, Лягушка, Мишка

Начинаем вести беседу:

- Ребята, давайте сочиним сказку про Волка.

- Где он жил? (Дети предлагают различные варианты)

- Какой он был?

- Однажды отправился он гулять по морфотаблице и встретил кого? (Петю)

- А Петушок что в это время делал?

- Что могло произойти после их встречи?... и так далее»

Структура сказки берется из исследований В.Я. Проппа (например, из его «Морфологии сюжетной линии, типичной для бытовых сказок. При этом все герои действуют по принципу «злой»-«добрый».

**История, в которой главными героями становятся**

**маленькие человечки**

Дети – любознательный народ и у них часто возникают вопросы: «Почему камень твёрдый, а трава мягкая?», «Почему дождь идет летом, а снег зимой?», «Почему чай сначала горячий, а постоит – становится холодным?», «Почему?..» Сто тысяч «почему». Многое можно объяснить с помощью внутреннего строения предметов и веществ.

Нам поможет метод моделирования маленькими человечками (ММЧ). Сущность его в том, что представив рассматриваемые предметы и вещества состоящими из «человечков», довольно легко предсказывается и их «поведение».

Что же эти человечки делают?

Они отражают свойства данного предмета, взаимодействуют между собой, ведут себя по-разному в разных ситуациях. Их поведение зависит от различных явлений: температуры, давления, притяжения и т.д. Человечки могут находиться в газообразных, жидких и твердых состояниях.

Не каждый ребенок может представить себе маленьких человечков. Для этого мы делаем изображения на кубиках, дощечках или карточках (см. приложение).

Человечки твердого вещества

Человечки жидкости

Человечки газа

Тогда линейка может выглядеть так:

А капельки воды по-другому:

Воздух можно представить себе таким образом:

А вот глиняная чашка. Имеет форму цилиндра, очень прочная, хотя стенки тонкие. Человечки стоят рядом друг с другом и крепко держатся за руки. Чтобы их разъединить, нужно приложить усилие.

Другая схема может отражать не только чашку, но и стакан, вазу, ведро – словом, любую ёмкость.

Человечки воды располагаются рядом друг с другом, стоят спокойно, только слегка касаются плечами, при малейшем толчке начинают колебаться. Своей формы вода не имеет, она отражает внутреннюю форму того, что в чем находится.

Газовые человечки подвижны и вездесущи. Они окружают чашку с водой.

А не скучно постоянно переставлять карточки с человечками с места на место?

В сочетании с игрой не скучно. Можно составить большое количество развивающих игр. Хороши они еще и тем, что помогают обогатить словарный запас детей.

Применяя эмпатию (метод развития творческого воображения), ребенок берет на себя образ льдинки, тающей на солнце или капельки воды, замерзающей от холода, сочувствует этим состояниям и моделирует происходящий процесс. Таким образом, изображая человечка воды, малыш становится крепким и сильным человечком твердого тела. Затем изо льда, под действием тепла превращается в воду, которая растекается лужей на полу. Имитация заканчивается, как правило, моделированием с помощью кубиков.

После моделирования с помощью движения дети вместе с педагогом проводят физический эксперимент: в металлической кастрюльке под действием тепла плавится лёд и вода превращается в пар.

С какой возрастной группы можно начать знакомить детей с маленькими человечками?

Выбор возраста детей зависит от интересов к этой методике самого воспитателя. Взрослый, к сожалению, может пройти мимо того или другого явления. Надо себя приучать присматриваться внимательно к окружающему, тогда к этому привыкнут и дети.

И все же, с какой группы вы рекомендуете вводить методику маленьких человечков?

В средней группе можно сравнивать дерево, железо, ткань бумагу – при всей разности материала там живут человечки твердого вещества. Они «держат» форму предметов. Затем человечки воды – главные герои следующего занятия. Детей увлекает возможность поиграть с водой, одновременно усваиваются знания о том, что вода приобретает внутреннюю форму того сосуда, в который её помещают. Интересно объясняется с помощью человечков изменение цвета воды. Например, когда в сосуд с прозрачной жидкостью попадает капля чернил. К концу средней группы, благодаря ММЧ дети научатся обращать внимание на следующие показатели: форму предмета, величину, сжимаемость, цвет. Могут сами ответить себе на многие вопросы и свободнее ориентироваться в мире предметов.

**ИГРЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ММЧ**

**I. «Весёлый мяч»**

***Цель:*** закрепить умение ребенка легко ориентироваться в твердых, жидких и газообразных веществах, точно знать, из каких человечков они состоят. Обогатить словарный запас ребенка.

***Материал:*** мяч, модели человечков твердого, жидкого, газообразного вещества.

**1 вариант.** Дети могут сидеть за столами, стоять полукругом. Мяч находится у ведущего (в начале эту роль выполняет воспитатель, затем – любой из детей). Ведущий подходит к каждому из детей и, бросив ему мяч в руки, предлагает вернуть его, предварительно назвав твердое, жидкое или газообразное вещество. Повторять предметы нельзя.

**2 вариант.** Ведущий предлагает назвать вещество, в котором живут человечки, изображенные на доске (твердые, жидкие, газообразные).

**3 вариант**.«Догони мяч». Дети передают мяч друг другу, быстро называя предметы или вещества, состоящие из жидких, твердых или газообразных человечков, не повторяя их, а ведущий пытается догнать этот мяч. Если дети замедлят, то мяч будет пойман и назначен другой ведущий.

**II. «Теремок»**

***Цель:*** Научить детей свободно ориентироваться в моделях человечков твердого, жидкого, газообразного веществ.

***Материал:*** кубики, фишки, дощечки с моделями человечков твердого, жидкого, газообразного вещества.

***Ход игры:*** Дети могут находиться в любом положении. У каждого имеются модели твердого, жидкого, газообразного вещества. Эти человечки живут все в теремке за закрытыми окнами и появляются в окошке только тогда, когда слышат вещество, в котором есть их братья.

**III. «Родня»**

***Цель:*** Научить детей определять родственные по какому-либо признаку вещества и предметы.

***Материал:*** набор моделей твердых, жидких и газообразных веществ.

***Ход игры:*** Детям предлагается найти родню к какому-либо предмету, веществу (например: молоко). Это может быть вещественный признак, т.е. все жидкие вещества – Волга, лимонад, дождь и т.п., или качественный признак, т.е. все вещества, сделанные из молока – творог, масло, кефир и т.д. Предлагается моделирование данных веществ или предметов по ММЧ.