Муниципальное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 231».

Консультация для педагогов

«Метод фокальных объектов в работе педагога с детьми с ОВЗ».

Составила учитель-логопед

Ганина Марина Рафаиловна

Ярославль

7апреля 2020г

У современных детей, тем более у тех, кто имеет речевые нарушения, наблюдается снижение речевой деятельности, творческого воображения. Ребенок видит многие вещи каждый день, а объяснить, что и как взаимодействует, не может. Он может назвать предмет, но при описании его сталкивается с трудностями.

Один из эффективных методов развития речи и творческого воображения, мышления ребенка, позволяющий быстро получить результат - является метод фокальных объектов.

А теперь давайте разберемся, что же это за метод фокальных объектов и откуда он взялся?

В первоначальном виде этот метод стал известен как “метод каталога”. Он был предложен в 1926 году немецким профессором Ф. Кунце, а затем

в 50-тые годы ХХ века усовершенствован американским ученым Чарльзом Вайтингом.

Метод отличается простотой и большими (неограниченными) возможностями поиска новых точек зрения на решаемую проблему.

В методе используются ассоциативный поиск и эвристические свойства случайности.

**Сущность состоит в перенесении признаков случайно выбранных объектов на совершенствуемый объект**, который лежит как бы в фокусе переноса и поэтому называется фокальным.

Его еще называют «методом случайных объектов».

Данный метод адаптирован для детей от 3до 7 лет.

При работе с методом фокальных объектов существует определенный алгоритм.

**Алгоритм работы по МФО:**

1.Для начала нам нужно выбрать объект, который мы хотим усовершенствовать.

2. Далее выбираем 3-4 случайных объекта наугад (из набора картинок, из предметов, которые нас окружают…)

3. Выписать (назвать) для каждого из них несколько характерных свойств.

4. Полученные свойства (признаки) перенести на предмет, который находится, как бы в фокусе (фокальный).

5. Развитие новых словосочетаний путем подбора свободных ассоциаций.

6.Оценка результатов и отбор более интересных и эффективных решений.

Давайте для начала рассмотрим небольшой пример:

Сначала выбираем **фокальный объект – то**, что мы хотим усовершенствовать.

Например, совершенствуемый **объект**: стул.

Далее выбираем случайные **объекты,**  например: елка, олень, фонарь….

Теперь нам нужно выделить свойства случайных **объектов**.

Характерные свойства или признаки случайных объектов, следующие:

1.Елка: колючая

2.Олень: рогатый

3.Фонарик: светящийся

Теперь найденные свойства пробуем присоединить к исходному объекту.

И у нас с вами получаются новые сочетания:

1. Стул колючий

2. Стул рогатый

3. Стул светящийся

 Полученные варианты  далее **развиваем путём ассоциаций**.

• Стул с множеством колючек-ножек для устойчивости;

• Стул с рогатой вешалкой для одежды или для игр детей;

• Стул с подсветкой для людей с ослабленным зрением;

Игры с использованием метода фокальных объектов.

**Игра "Необычный подарок".**

**Задачи:** учить детей переносить признак одного объекта на другой и объяснять практическое использование нового объекта. Развивать фантазию, память, воображение. Воспитывать дружелюбие, вежливость.

Материал. Карточки с изображением различных предметов (книга, машина, шарик, кукла, платье, мяч, и т.д.)

Игровая задача. Наделить нетипичными признаками различные предметы.

**Ход игры.**

 Воспитатель спрашивает, какой подарок хотел бы получить ребенок и как он должен выглядеть. Опрашивается два ребенка.

Например:

- Даша, какой бы подарок ты хотела получить от Никиты? (Книгу)

- А какую, опиши ее. (Большая , толстая, со сказками, в которой много картинок).

- Никита, а ты что хотел бы, чтобы тебе подарила Даша? (Машину)

- Опиши ее. (Красивая, машина с пультом управления).

Далее детям предлагается поменять свойства их подарков местами.

- Даша пусть у тебя будет книга с признаками машины Никиты, а у тебя Никита машина с признаками Дашиной книги. Что у нас получается?

Дети меняют признаки местами.

Например:

Даша: - "У меня будет книга с пультом управления. Она ходит сама и рассказывает сказки"

Никита : - "А у меня машина, украшенная картинками из сказкок.

Или в моей машине живут сказки. А еще, толстая машина, так как в ней сидит много людей, которые едут показывать детям сказки".

Усложнение: предложить детям выбрать не один, а несколько предметов.

**«Фоторобот»**

(метод фокальных объектов, с 5-ти лет)

**Задачи:** развивать монологическую речь детей, память, внимание, фантазию.

**Ход игры:** дети составляют героя из частей других объектов, героев других сказок.

**Усложнение:** придуманного героя зарисовать и «отправить» его в новую сказку.

**Игра «Фантастическое животное» или «Несуществующее животное»**

**Задачи:** научить соединять воедино элементы различных животных и создавать новые образы на основе заданных характеристик.

Принцип игры аналогичный, выбирается случайное слово, выделяются его свойства и присоединяются к живому **объекту**.

Осьминогожираф - Живет в России. Зимой улетает в Африку. Питается фруктами, растениями. Любит есть, может ходить по воде.

Слонопрыг - Живет в воде и на земле. Очень добрый! Питается только растениями. Хорошо плавает и прыгает по деревьям. У него очень хороший слух и обоняние. Любит погулять где-нибудь в горах. Мне он очень нравится! Это очень редкий зверь. Живет только в Америке. Прыгучий. Занесен в Красную книгу.

Кошаверб - Живет в Африке. Питается мясом, мухами и кактусами. Есть семья.

Привычки: всё время разговаривает. Живет до 100 лет.

**«Путаница».**

**Задачи:** Закрепить умение детей находить типичные свойства объекта.

**Ход игры.** Воспитатель называет 3-4 объекта с необычными свойствами и просит детей поменяться этими свойствами, чтобы восстановить порядок.

Пример: тигр заостренный, карандаш полосатый, полка морозная, стекло весящее.

Рекомендуется с 4 лет.

**Игра «Изобретатели».**

Задачи: научить детей применять **метод фокальных объектов** при решении конструкторских задач по усовершенствованию предмета.

- Я заколдовала предмет, а вы попробуйте его расколдовать.

Что это может быть? *(нарисовала круг)*.

Ответ: Предположения.

1 шаг – выбираем **фокальный объект**

* Да, это яблоко.

И так, мы выбрали **фокальный объект – это яблоко**.

Сейчас мы попробуем вывести новый сорт яблок, а поможет нам в этом метод фокальных объектов.

* - Что нам нужно сделать дальше?

Ответ: Выбрать случайные **объекты**.

2 шаг – выбираем случайные слова

1 вариант: Можно выбрать случайное слово из предметных картинок. Выбираем, это ….

2 вариант: Предложить ребенку назвать любое слово или «ткнуть пальцем в книгу», на какое слово попадет то и будет, если это не существительное, то выбрать рядом стоящее слово. Это…

3 вариант: Выбрать любую букву и назвать три слова, начинающиеся с заданной буквы (Яблоко – яма, ящерица, якорь, ячмень).

И так, мы выбрали 3 случайных **объекта**, (называю, нам нужно выделить их свойства, качества).

3 шаг – выделяем свойства случайных **объектов**

используем вопросы, – какой, какая, какое.

4 шаг – найденные свойства присоединяем к исходному **объекту**

Применяем слова-характеристики к нашему **фокальному объекту**.

5 шаг - полученные варианты **развиваем путём ассоциаций**.

Рассматриваем: Как это можно использовать и для чего это нужно? Что это может быть? Где это можно применить? Кому это надо? Кто это будет покупать, и платить за это деньги?

6 шаг - смастерим?

Можно зарисовать или сконструировать особо удачные **изобретения** из подручных материалов.

**Игра *«Давай поменяемся».***

**Задачи:** Учить детей наделять объект необычным признаком и с достаточной степенью достоверности объяснять его наличие в реальной жизни.

**Ход игры.** Воспитатель раздаёт 3-4 детям картинки с изображением различных объектов (пчёлка, шуба, автомобиль и т.д.).

Педагог: выберите признак, типичный для объекта (пчёлка летающая, шуба согревающая, автомобиль скоростной). Подари этот признак другому объекту (автомобиль летающий, пчёлка согревающая, шуба скоростная). Объясни, когда объект может быть таким.

Пр.: пчёлка согревающая, потому что она дает мёд, который согревает заболевшего; шуба скоростная, если её быстро сшить; автомобиль быстро едет по дороге, как будто летит.

Рекомендуется с 5 – летнего возраста. Правило: необычное свойство у объекта может быть в реальной жизни.

**Игра *«Отгадай секрет»****.*

**Задачи:** Учить детей строить гипотезы по отношению к объектам с необычными признаками.

**Ход игры.** Воспитатель предлагает словосочетание: объект + необычный признак. Просит угадать и предложить варианты (построить гипотезы).

Пр.: Мохнатая книга - признак мохнатости может быть взята от медведя, собаки.

Рекомендуется с 4 лет, ведущий при этом воспитатель.

С 5,5 лет ведущий ребёнок сам составляют словосочетания, которые объясняют другие дети.

**Игра *«Объяснялки».***

**Задачи:** Упражнять детей в навыках наделения объектов необычным признаком, с достаточной степенью достоверности объяснять его наличие в реальной жизни или фантастической ситуации.

**Ход игры.** Воспитатель предлагает детям две стопки карточек: предметные картинки и качественные прилагательные. Прилагательные подбираются из пассивного словаря ребёнка.

Пр.: навязчивый, расторопный, невероятный, пронырливый и т.д..

Ребёнок берёт по одной карточке из каждой стопки, с помощью взрослого составляет словосочетание, объясняет, когда объект бывает таким.

Рекомендуется с 5 лет.

**Достоинства**

У метода фокальных объектов есть масса преимуществ:

1. Универсальность. Вы можете применять МФО для решения любых задач, будь то повышение продаж, усовершенствование продукции или даже написание текстов.
2. Простота в освоении, возможность использовать всю свою фантазию, воображение.
3. Использование случайных сравнений помогает прийти к нестандартным, уникальным решениям.
4. Новые свойства и характеристики, перенесенные на объект, позволяют увидеть его в новом свете.

Но нужно сказать, что у метода фокальных объектов имеются и недостатки.

Из недостатков особо выделяются:

1. Невозможность использовать при решении сложных задач.
2. Метод фокальных объектов не раскрывает суть проблемы.
3. Эффективность зависит от того, насколько у человека развито воображение, умеет ли он сопоставлять случайные, не связанные друг с другом понятия.

И еще. Эта техника не предполагает оценку полученных решений и идей на соответствие каким-либо правилам, критериям.

Но, тем не менее, данная технология имеет место быть, так как иногда перед нами стоят непростые задачи, требующие нестандартного подхода.

Метод фокальных объектов – то, что нужно. Попробуйте посмотреть на изделие или ситуацию с другой стороны, применить свойства окружающих предметов. А после развивайте цепочку до тех пор, пока не получите наиболее подходящее решение.