

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ**

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования  
**КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА**

(КГПУ им.В.П.Астафьева)

Институт психолого-педагогического образования  
Кафедра психологии

Направление 44.03.02 (050400.62) Психолого-педагогическое образование  
профиль Психология образования

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

и. о. зав.кафедрой \_\_\_\_\_ психологии

Н.А.Старосветская

\_\_\_\_\_  
(подпись)

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2015 г.

Выпускная квалификационная работа

**РАЗВИТИЕ ДИВЕРГЕНТНОГО МЫШЛЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

Выполнил студент группы

42  
(номер группы)

Алёна Дмитриевна Есипова

\_\_\_\_\_  
(подпись, дата)

Форма обучения

очная

Научный руководитель:  
старший преподаватель кафедры  
психологии Н.М.Мишенина

\_\_\_\_\_  
(подпись, дата)

Рецензент  
к.пс.н., доцент кафедры социальной  
психологии О.И.Титова

\_\_\_\_\_  
подпись, дата)

Дата защиты 29.06.2015

Оценка \_\_\_\_\_

Красноярск  
2015

Введение.....	3
Глава1. Теоретические аспекты развития дивергентного мышления детей младшего школьного возраста.....	7
1.1.Сущность дивергентного мышления в зарубежной и отечественной психологии.....	7
1.2.Общая характеристика интеллектуального развития и основных видов деятельности младших школьников.....	13
1.3.Особенности развития дивергентного мышления в младшем школьном возрасте.....	22
Выводы по первой главе.....	25
Глава 2.Экспериментальное исследование развития дивергентного мышления в младшем школьном возрасте.....	27
2.1.Организация и методы исследования дивергентного мышления младших школьников.....	27
2.2.Результаты исследования развития дивергентного мышления младших школьников в условиях развивающих занятий.....	35
Выводы по второй главе.....	39
Заключение.....	41
Список использованных источников и литературы.....	43
Приложение1.....	47
Приложение2.....	58
Приложение3.....	69

## Введение

В наше время система школьного образования подчинена глобальной задаче - интеллектуальному развитию личности. Постоянно увеличивающийся поток информации требует особого внимания к развитию мыслительных способностей детей на основе любознательности и интереса в процессе познания. Именно сегодня возрастают требования к развитию творческой личности, которая должна обладать гибким продуктивным и творческим мышлением, развитым активным воображением для того, чтобы решать сложнейшие задачи, выдвигаемые жизнью. Из послания президента к федеральному собранию от 4 декабря 2014 года: «Талантливые дети - это достояние нации, и мы должны предусмотреть дополнительные возможности поддержки для тех, кто уже в школе проявил склонность к техническому и гуманитарному творчеству, к изобретательству, добился успеха в национальных и международных интеллектуальных и профессиональных состязаниях, имеет патенты и публикации в научных журналах, а у нас таких детей немало». В этой связи хотелось бы сказать о том, что мы, как педагоги и родители должны заботиться о всестороннем развитии наших детей с учетом оснащенной базы нашей страны. Из послания президента: «каждый ребенок, подросток должен иметь возможность найти себе занятие по душе. В этой связи недопустимо свертывание системы внешкольного дополнительного образования. Центры художественного, технического, музыкального творчества - это огромный ресурс гармоничного развития личности».

Сегодня в основе ФГОС начального общего образования лежит системно-деятельностный подход, который предполагает: воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, инновационной экономики, задачам построения демократического гражданского общества на основе толерантности, диалога культур и уважения многонационального, поликультурного и поликонфессионального состава

российского общества. Поэтому дивергентное мышление, которое предполагает многовариативность решений поставленной проблемы, очень важно развивать уже в начальной школе, когда основным видом деятельности ребенка становится учение.

Важным моментом для выявления необходимости формирования дивергентного мышления в учебно-образовательном процессе младших школьников является положение о том, что личность, которая может реализовать свою творческую активность, руководствуется внутренними мотивами поведения и ориентируется, прежде всего, на собственный личностный рост. Идея развивающего обучения была впервые сформулирована Л.С.Выготским, считавшим, что эффективность обучения определяется не только имеющимся уже ко времени обучения уровнем развития, но, в большей мере, учетом зоны его ближайшего развития. Эта идея была положена в основу развивающих программ, созданных Л.В.Занковым, Д.В.Элькониним, В.В.Давыдовым.

Почему проблема развития дивергентного мышления актуальна? Дивергирование определяет развитые навыки планирования, прогнозирования, которые обеспечивают настойчивость в достижении цели. Ярко выраженный интерес к проблемам любого рода развивает способность конструктивного овладения понятиями, позволяет учащимся демонстрировать понимание сложных причинно-следственных связей и отношений.

Тема дивергентного мышления является предметом исследования разных наук: педагогики, психологии, социологии, философии.

Психология мышления, как направление, появилась лишь в 20 веке. Исследованиями дивергентного мышления занимались Е. Торранс, Д. Гилфорд, К. Тейлор, Г. Груббер, И. Хайн, А. Б. Шнедер, Д. Роджерс.

В экспериментальных психологических исследованиях С.Л.Рубинштейна, А.В.Брушлинского, А.М.Матюшкина, К.А.Славской, Ю.Н.Кулюткина, В.Н.Пушкина, О.К.Тихомирова содержатся предпосылки для решения

педагогической задачи развития способности создавать новое. Проблемой формирования мыслительных умений занимались С.Л.Рубинштейн, Г.П.Антонова, А.А.Люблинская, Н.Ф.Талызина и др. Путям изучения творческой деятельности посвятили свои работы Д.Б.Богоявленская, Э.Боно, Л.С.Выготский, В.В.Давыдов, В.С.Кузин, Э.И.Кубышкина, П.Я.Пономарев, Ю.В.Шаронин, Т.Я.Шпикалова, Д.Б.Эльконин и др. Проблемные творческие ситуации и способы их решения с помощью алгоритмических методов разработали Г.С.Альтшуллер, Д.В.Вилькеев, Л.В.Занков, М.М.Зиновкина, С.И.Мелешко и др.

Объектом исследования данной работы является дивергентное мышление в младшем школьном возрасте.

Предмет исследования – развитие дивергентного мышления младших школьников.

Цель работы – исследовать возможности развития дивергентного мышления младших школьников в условиях целенаправленных развивающих занятий.

Психолого-педагогические работы, посвященные теории и практике формирования дивергентного мышления, дают основание выдвинуть следующую гипотезу: целенаправленные занятия способствуют развитию дивергентного мышления. Система занятий основывается на развивающем эффекте методов игровой терапии, сказкотерапии, проблемного обучения и включает в себя три цикла: «сказка», «проблема», «игра».

Для реализации поставленной цели необходимо решение следующих задач:

1. Рассмотреть теоретические и экспериментальные подходы к проблеме дивергентного мышления в зарубежной и отечественной психологии.
2. Изучить природу, структуру дивергентного мышления и его влияние на развитие личности младших школьников.

3. Провести исследование с целью измерения уровня развития дивергентного мышления учащихся до проведения формирующего эксперимента.

4. Разработать и апробировать систему занятий для развития дивергентного мышления младших школьников.

5. Провести итоговое измерение уровня развития дивергентного мышления в экспериментальной и контрольной группах и описать результаты формирующего эксперимента.

Теоретическая значимость работы определяется тем, что было глубоко рассмотрено влияние и значимость развития дивергентного мышления в младшем школьном возрасте. На основе полученных данных разработана система развивающих занятий, направленных на развитие дивергентного мышления младших школьников.

Практическая значимость: система развивающих занятий, направленных на развитие дивергентного мышления, может быть использована в любой общеобразовательной школе.

Эмпирической базой исследования послужила МБОУ СОШ №150 г.Красноярска. В исследовании принимали участие 30 учащихся начальной школы: 15 человек в экспериментальной группе и 15 человек в контрольной. Возраст школьников 9-10 лет, учащиеся третьих классов.

В качестве методов исследования был использован сравнительный анализ психологической, педагогической и учебно-методической литературы; диагностика; наблюдение; метод статистической обработки данных; анализ действующих нормативных документов в области образования.

Структура дипломной работы: работа состоит из введения, двух глав, заключения, приложений, включающих результаты диагностики, протоколы развивающих занятий, списка использованных источников и литературы.

# ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РАЗВИТИЯ ДИВЕРГЕНТНОГО МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

## 1.1 Сущность дивергентного мышления

### в зарубежной и отечественной психологии

Дивергентное мышление – (от лат. *divergere* «расходиться, отклоняться») – это способность человека выдать большое количество решений, основанных на одних и тех же данных.

А конвергентное мышление – (от лат. *convergere* – «сходиться к одному центру») – это фокусировка человека на одном главном решении проблемы.

Дивергентное мышление – это способность искать решение проблемы в разных направлениях.

Основоположник популярной концепции дивергентного и конвергентного мышления Дж. Гилфорд считал, что дивергентность – это основа креативности, основными показателями которой являются беглость, гибкость, продуктивность и сложность (разработанность). Учитывая возможный вклад указанных показателей можно сделать вывод о том, что дивергентный ум ищет инновационные пути и нестандартные идеи. Таким образом, ценность обладателя дивергентного мышления в том, что он сможет быстро и продуктивно предложить несколько вариантов идей, одна из которых и станет лучшим решением.

Поворотным пунктом в современных исследованиях креативности принято считать 1950г. Это связано со вступительной речью нового Президента Американской психологической ассоциации Дж. Гилфорда. Хотя доклад Гилфорда назывался “Креативность”, с течением времени многие психологи

стали понимать креативность и дивергентное мышление как синонимы, поскольку, по мнению Гилфорда, креативность централизуется, прежде всего, именно в факторах дивергентного мышления. Являясь центральным понятием концепции Гилфорда, дивергентность выступает в качестве эпицентра его теории. В исследованиях Е. Торранса, Д. Гилфорда, К. Тейлора, Г. Груббера подчеркивается, что целью дивергентного мышления является развитие исследовательского интереса, ориентированность на поиск новых форм деятельности. Кроме того, дивергентное мышление активизирует способность оценивать, сравнивать, строить гипотезы, анализировать и классифицировать полученный материал .[2,с.49]

Человек, обладающий развитым дивергентным мышлением, не только может генерировать большое количество ответов на какой-либо вопрос, но становится способным к толерантности. Дивергентное мышление выступает основой толерантности, так как способность генерировать большое количество ответов на один и тот же вопрос рождает способность терпимо относиться к многообразию точек зрения других людей. Также формирование дивергентного мышления важно и для понимания того, что каждое новое решение проблемы повышает ответственность человека.

Дивергентное, многомерное (многовариантное, альтернативное) мышление является противоположностью линейному мышлению, для которого характерно отсутствие жёсткой связи между явлениями, причинами и их следствиями.

Дж. Гилфорд выделил несколько факторов дивергентного мышления, что оказало чрезвычайно большое влияние на исследования и литературу, посвященную творчеству.

Для определения уровня креативности разные авторы выделяют разное количество параметров креативности. Наиболее полно их раскрыл Дж. Гилфорд, он выделил гипотетические интеллектуальные способности, характеризующие креативность:



- 1) беглость мысли – количество идей, возникающих в единицу времени;
- 2) гибкость мысли – способность переключаться с одной идеи на другую;
- 3) оригинальность – способность производить идеи, отличающиеся от общепринятых взглядов;
- 4) любознательность – чувствительность к проблемам в окружающем мире;
- 5) способность к разработке гипотезы;
- 6) ирреальность – логическая независимость реакции от стимула;
- 7) фантастичность – полная оторванность ответа от реальности при наличии логической связи между стимулом и реакцией;
- 8) способность решать проблемы, то есть способность к анализу и синтезу;
- 9) способность усовершенствовать объект, добавляя детали;

Е.П. Торрес выделяет четыре основных параметра, характеризующих креативность:

- 1) легкость - быстрота выполнения текстовых заданий;
- 2) гибкость – число переключений с одного класса объектов на другой в ходе ответов;
- 3) оригинальность – минимальная частота данного ответа к однородной группе;
- 4) точность выполнения заданий.

Понятие дивергентного мышления служит объяснением креативности мышления в рамках определенного направления — направления Дж. Гилфорда.

Однако креативность (творческое мышление) изучается с позиций и других объяснительных схем, поэтому креативное мышление и дивергентное мышление — понятия не тождественные, что отмечает также и Дорфман. В качестве примеров он приводит понимание творчества как усмотрения побочного продукта деятельности Пономаревым Я. А., как интеллектуальную активность и творческую способность у Богоявленской Д. Б., Стернберг Р., Григоренко Е. Е. и т. д. [21, с.35]

Особенно важным в анализе дивергентного мышления является четкая связь дивергентности с механизмом ассоциаций. Ассоциативная теория креативного мышления эту связь эксплицирует. В других работах, наоборот, ассоциации и дивергенция трактуются как две стороны теории креативного мышления. В основе ассоциативной теории креативности лежит идея о том, что базой креативного мышления являются ассоциации. Креативное мышление образуется, в частности, в результате новых комбинаций ассоциаций между идеями. Чем более отдаленными являются идеи, между которыми возникают ассоциации, тем более креативным считается мышление — при условии, что эти ассоциации отвечают требованиям задачи и характеризуются полезностью. Mednick различал три пути креативных решений, основанных на ассоциациях: через интуитивную прозорливость, нахождение сходства между отдаленными элементами (идеями), опосредование одних идей другими идеями. Martindale утверждает, что любые креативные продукты возникают в результате рекомбинации известных идей через новые ассоциации. Опираясь на аналогию (сходство), креативное мышление способно устанавливать ассоциации между ранее несвязанными идеями. Эта особенность креативного мышления является центральной и перекрывает специфику отдельных областей творческой деятельности (противоположный взгляд на области творческой деятельности, придающие креативности специфичность).

Согласно Eysenck, креативность есть неслучайный процесс поиска — комбинирования, направленный на творческое решение проблем. Центральной

чертой креативности является «сверхвключенность» («overinclusiveness»). Когнитивная сверхвключенность представляет собой способность производить много креативных идей через продуцирование ряда ассоциаций — настолько широкого, насколько ассоциации релевантны проблеме. Eysenck утверждал, что когнитивная сверхвключенность является генетически обусловленной, связана с психотизмом и создает предрасположенность к креативному поведению людей (сравни с данными Дружинина). Наличие необычных ассоциаций характеризует креативное мышление. Таким образом, существует связь между способностью генерировать ассоциации, дивергентным мышлением и креативностью.

Вопрос взаимоотношений дивергентного и ассоциативного креативного мышления является определенной проблемой. Так как сосуществование нескольких идей может служить основой и для их дивергенции, и для их ассоциаций. Но сосуществование нескольких расходящихся идей, приводящее к уменьшению их связности (дивергенция), и сосуществование нескольких идей, приводящее к усилению их связности (ассоциация) формально взаимоисключают друг друга. Но, если учесть, что когда на перекрестке «эволюционных каналов» происходит бифуркация, возникает несколько новых и различных вариантов развития. Причем этих вариантов столько, сколько новых «каналов» выходит на «перекресток». Это и есть аналогия ассоциаций. Таким образом, ассоциация содержится в самом генезисе дивергентной мысли. По мнению же Дорфмана ассоциации и дивергенцию можно рассматривать как феномены, проявляющиеся в разных слоях мышления. Дивергентные идеи обнаруживаются в поверхностных слоях мышления, а необычные ассоциации, наоборот, зарождаются в более глубоких слоях мышления. Они могут представлять собой фрагменты глубинных ассоциаций. Последнее предполагает, что дивергенция и ассоциации не исключают, а напротив, дополняют друг друга и взаимосвязаны между собой.

В то время как одни авторы подчеркивают связь креативности с дивергентным мышлением (Mumford & Gustafson, M. Eysenck, Runco), другие авторы подвергают сомнению и критике такую связь (Amabile, Sternberg, Lubart).[57]

А.И. Савенков, М.А. Холодная, Д.Б. Богоявленская в последнее время в психолого-педагогической литературе поднимают вопросы о необходимости более внимательного отношения к проблеме развития дивергентного мышления т.к. оно, в отличие от конвергентного, предполагает в человеке способность к пониманию того, что имеется ряд задач (ситуаций), в которых требуется осознанный поиск нескольких способов решений (нахождения результатов), либо возможна вариативность полученных результатов решений. Таким образом, под задачами дивергентного типа понимаются задания по любой предметной направленности, которые допускают существование нескольких правильных ответов. Из вышесказанного можно заключить, что формирование дивергентного мышления в учебном процессе играет значительную роль. Но, стоит заметить, что формирование операционных компонентов дивергентного мышления не предполагает готовых алгоритмов, что особенно важно для исследования центрального звена поиска решения, особенно в начальной школе - пике закладывания и развития интеллектуальных процессов.

## **1.2 Общая характеристика интеллектуального развития и основных видов деятельности младших школьников**

Для учащихся младшего школьного возраста характерны определённые уровни таких интеллектуальных способностей как память, восприятие, воображение, мышление и речь, внимание. Кроме того, эти способности подразделяют на разные уровни (Р.С. Немов, С.А. Рубинштейн) - учебные и творческие. Различают также общие интеллектуальные способности и специальные способности.

Общие интеллектуальные способности - это способности, которые необходимы для выполнения не какой-то одной, а многих видов деятельности; эти способности отвечают требованиям, которые предъявляют не одна, а целый ряд, широкий круг относительно родственных деятельностей. К общим интеллектуальным способностям относят, например, такие качества ума, как умственная активность, критичность, систематичность, быстрота умственной ориентировки, высокий уровень аналитико-синтетической деятельности, сосредоточенное внимание, восприятие, память, воображение, мышление и речь, внимание. Рассмотрим каждый вид интеллектуальных способностей подробнее.

Восприятие характеризуется произвольностью, хотя элементы произвольного восприятия встречаются уже в дошкольном возрасте. Дети приходят в школу с достаточно развитыми процессами восприятия: у них наблюдается высокая острота зрения и слуха, они хорошо ориентируются на многие формы и цвета. Но у первоклассников еще отсутствует систематический анализ самих воспринимаемых свойств и качеств предметов. При рассматривании картинки, чтении текста они часто перескакивают с одного на другое, пропуская существенные детали. Это легко заметить на уроках рисования предмета с

натуры: рисунки отличает редкое разнообразие форм и красок, порой значительно отличающихся от оригинала. [6, с.86]

Восприятие младшего школьника определяется, прежде всего, особенностями самого предмета, поэтому дети воспринимают не самое главное, существенное, а то, что ярко выделяется на фоне других предметов (окраску, величину, форму и т.д.). Процесс восприятия часто ограничивается только узнаванием и последующим названием предмета.

Восприятие в I--II классах отличается слабой дифференцированностью: часто дети путают похожие и близкие, но не тождественные предметы и их свойства, а среди частотных ошибок замечаются пропуски букв и слов в предложениях, замены букв в словах и другие буквенные искажения слов. Но к III классу дети обучаются "технике" восприятия: сравнению сходных объектов, выделению главного, существенного. [6, с.87] Восприятие превращается в целенаправленный, управляемый процесс, становится расчлененным.

В целом развитие восприятия характеризуется нарастанием произвольности. И там, где учитель учит наблюдению, ориентирует на разные свойства объектов, дети лучше ориентируются и в действительности в целом, и в учебном материале в частности

Память младшего школьника - первостепенный психологический компонент учебно-познавательной деятельности. Кроме того, память может рассматриваться как самостоятельная мнемоническая деятельность, направленная специально на запоминание. В школе ученики систематически запоминают большой по объему материал, а потом его воспроизводят.

Младший школьник легче запоминает то, что ярко, необычно, что производит эмоциональное впечатление. Не владея мнемонической деятельностью, ребенок стремится к механическому запоминанию, что вообще не является характерной

особенностью его памяти и вызывает огромные затруднения. Устраняется этот недостаток в том случае, если учитель обучает его рациональным приемам запоминания.

Мнемоническая деятельность младшего школьника, как и его учение в целом, становится все более произвольной и осмысленной. Показателем осмысленности запоминания и является овладение учеником приемами, способами запоминания.

Следует также отметить, что без специального обучения младший школьник не может использовать рациональных приемов заучивания, так как все они требуют применения сложных мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения), которыми он постепенно овладевает в процессе обучения.

Овладение младшими школьниками приемами воспроизведения характеризуется своими особенностями.

Воспроизведение - трудная для младшего школьника деятельность, требующая постановки цели, включения процессов мышления, самоконтроля.

В самом начале обучения самоконтроль у детей слабо развит и его совершенствование проходит несколько этапов. Сначала ученик может только многократно повторять материал при заучивании, далее он пытается проконтролировать себя, заглядывая в учебник, т.е. используя узнавание, затем в процессе обучения формируется потребность в воспроизведении.

В процессе запоминания и особенно воспроизведения интенсивно развивается произвольная память, и ко II--III классу ее продуктивность у детей, по сравнению с произвольной, резко возрастает. Однако ряд психологических исследований показывает, что в дальнейшем оба вида памяти развиваются вместе и взаимосвязано. Это объясняется тем, что развитие произвольного запоминания и соответственно умения применять его приемы помогает затем

анализу содержания учебного материала и его лучшему запоминанию. Как видно из вышеизложенного, процессы памяти характеризуются возрастными особенностями, знание и учет которых необходимы учителю для организации успешного обучения и умственного развития учащихся.

Воображение в своем развитии проходит две стадии. На первой воссоздаваемые образы весьма приблизительно характеризуют объект, бедны деталями, малоподвижны--это воссоздающее (репродуктивное) воображение. Вторая стадия характеризуется значительной переработкой образного материала и созданием новых образов -- это продуктивное воображение. В I классе воображение опирается на конкретные предметы, но с возрастом на первое место выступает слово, дающее простор фантазии. [4, с.177]

Основное направление в развитии детского воображения - это переход к все более правильному и полному отражению действительности на основании соответствующих знаний. С возрастом реализм детского воображения усиливается. Это обуславливается накоплением знаний и развитием критичности мышления.

В процессе обучения при общем развитии способности управлять своей умственной деятельностью воображение становится все более управляемым процессом, и образы его возникают в русле задач, которые ставит перед ними содержание учебной деятельности.

Мышление как бы объединяет все познавательные процессы, обеспечивает их развитие, способствует их участию на каждом этапе мыслительного акта. Да и сами познавательные процессы в необходимых случаях приобретают структуру, похожую на интеллектуальный акт. Задачи на внимание, запоминание, воспроизведение--это по существу преобразованные интеллектуальные задачи, решаемые средствами мышления. [12, с.6]



Мышление ребенка младшего школьного возраста переходит от наглядно-образного к словесно-логическому, понятийному мышлению. Это сообщает мыслительной деятельности двойной характер: конкретное мышление, которое связано с реальностью и непосредственным наблюдением, начинает подчиняться логическим принципам, но в тоже время абстрактные, формально-логические умозаключения ребенку этого возраста еще не доступны. Поэтому у ребенка этого возраста формируются разнообразные типы мышления, которые способствуют успешности в овладении учебного материала.

Постепенное формирование внутреннего плана действий приводит к существенным изменениям во всех интеллектуальных процессах. Вначале дети склонны делать обобщения по внешним, как правило, несущественным признакам. Но в процессе обучения учитель фиксирует их внимание на связях, отношениях, на том, что непосредственно не воспринимается, поэтому учащиеся переходят на более высокий уровень обобщений, оказываются способными усваивать научные понятия, не опираясь на наглядный материал.

В начальной школе большое внимание уделяется формированию научных понятий. Выделяют предметные понятия (знания общих и существенных признаков и свойств предметов - птицы, животные, фрукты, мебель и т.п.) и понятия отношений (знания, отражающие связи и отношения объективных вещей и явлений - величина, эволюция и т.п.).

Для первых выделяют несколько стадий усвоения:

- 1) выделение функциональных признаков предметов, т.е. связанных с их назначением (корова - молоко);
- 2) перечисление известных свойств без выделения существенных и несущественных (огурец -- плод, растет в огороде, зеленый, вкусный, с семечками и т.д.);

3) выделение общих, существенных признаков у класса единичных предметов (фрукты, деревья, животные).

Для вторых тоже выделено несколько стадий освоения:

1) рассмотрение конкретных отдельных случаев выражения этих понятий (одно больше другого);

2) обобщение, относящееся к известным, встречавшимся случаям и не распространяемое на новые случаи;

3) широкое обобщение, применяемое к любым случаям. [5, с. 146]

Преобладающим видом внимания в начале обучения является произвольное внимание, физиологической основой которого служит ориентировочный рефлекс "что такое?". Ребенок еще не может управлять своим вниманием; реакция на новое, необычное настолько сильна, что он отвлекается, оказываясь во власти непосредственных впечатлений. Даже при сосредоточении внимания младшие школьники часто не замечают главного и существенного, отвлекаясь на отдельные, броские, заметные признаки в вещах и явлениях. Кроме того, внимание детей тесно связано с мышлением, и поэтому им бывает трудно сосредоточить внимание на неясном, непонятном, неосмысленном материале.

Но такая картина в развитии внимания не остается неизменной, в I--III классах происходит бурный процесс формирования произвольности в целом и произвольного внимания в частности. Это связано с общим интеллектуальным развитием ребенка, с формированием познавательных интересов и развитием умения работать целенаправленно. [3, с.21]

Самоорганизация ребенка есть следствие организации, первоначально создаваемой и направляемой взрослыми, учителем. Общее направление в

развитии произвольности внимания состоит в переходе ребенка от достижения цели, поставленной взрослым, к постановке и достижению собственных целей.

Но и произвольное внимание младшего школьника еще неустойчиво, так как он еще не имеет внутренних средств саморегуляции. Эта неустойчивость обнаруживается в слабости умения распределять внимание, в легкой отвлекаемости и насыщаемости, быстрой утомляемости, затрудненной переключаемое внимания с одного объекта на другой. В среднем ребенок способен удерживать внимание в пределах 15-20 минут, поэтому учителя прибегают к разнообразным видам учебной работы, чтобы нивелировать перечисленные особенности детского внимания. Кроме того, психологи обнаружили, что в I-II классах внимание более устойчиво при выполнении внешних действий и менее устойчиво при выполнении умственных действий.[5, с.73]

Эту особенность тоже используют в педагогической практике, чередуя умственные занятия с материально-практическими (рисование, лепка, пение, физкультура). Обнаружено также, что дети чаще отвлекаются, если выполняют простую, но монотонную деятельность, чем при решении сложных задач, требующих применения разных способов и приемов работы.

Развитие внимания связано также с расширением его объема, умением распределять его. Поэтому в младших классах очень эффективными оказываются задачи с попарным контролем: контролируя работу соседа, ребенок становится более внимательным к своей. Н. Ф. Добрынин установил, что внимание младших школьников бывает достаточно сосредоточенным и устойчивым тогда, когда они полностью заняты работой, когда работа требует максимума умственной и двигательной активности, когда ею захвачены эмоции и интересы. [3, с.24]

Речь является одним из важнейших психических процессов младшего школьника, и овладение речью идет на уроках родного языка по линии ее звуко-ритмической, интонационной стороны; по линии овладения грамматическим строем и лексикой, увеличения словаря и осознания собственных речевых процессов.

Одной из функций речи, которые выступают на первый план, становится коммуникативная. Речь младшего школьника разнообразна по степени произвольности, сложности, планирования, но его высказывания весьма непосредственны. Часто это речь-повторение, речь-называние, у ребенка может преобладать сжатая, произвольная, реактивная (диалогическая) речь. [9, с.141]

Речевое развитие является важнейшим аспектом общего психического развития в детском возрасте. Речь неразрывно связана с мышлением. По мере овладения речью ребенок учится адекватно понимать речь окружающих, связно выражать свои мысли. Речь дает ребенку возможность вербализовать собственные чувства и переживания, помогает осуществлять саморегуляцию и самоконтроль деятельности.

В младшем школьном возрасте "весьма существенным приобретением речевого развития ребенка является овладение им письменной речью, ... которая имеет большое значение для умственного развития ребенка". [17, с.477] На этот период приходится активное обучение чтению (т.е. пониманию письменной речи) и письму (построению собственной письменной речи). Обучаясь чтению и письму, ребенок учится по-новому - связно, систематически, продуманно, - строить и свою устную речь.

На уроке в школе учитель может использовать ряд заданий и упражнений, способствующих общему речевому развитию детей: обогащению словарного запаса, совершенствованию грамматического строя речи и др.

Итак, можно выделить некоторые общие характеристики познавательных процессов у младших школьников:

- преобладает непроизвольное внимание, которое может поддерживаться в течение 1-2 часов, первые попытки организации произвольного внимания.

Объем внимания невелик, распределение слабое, случайная избирательность.

Внимание управляется внешними признаками;

- в течение данного периода восприятие становится более целенаправленным.

Отмечается неуверенность в дифференциации мелких деталей, ребенок схватывает лишь общее впечатление, изображение знака, а детали для него не важны. Категориальность восприятия способствует соединению восприятия с мышлением;

- память и воображение уже должны быть сформированы, т.к. эти психические функции являлись главными психическими новообразованиями предыдущих периодов; ребенок должен обладать элементарными мнемическими приемами.

Память получает мощный толчок, но прочность запоминаемого материала может не измениться. Развивается словесно-логическая память с соответствующими приемами запоминания;

- к 7 годам абстрактное мышление у детей еще только начинает формироваться, т.е. вторая сигнальная система находится в стадии развития и совершенствования, на начальных этапах совершенствования. Физиологически у детей данного возраста преобладает первая сигнальная система.

Критерием развития мышления может выступать количество вопросов, задаваемых ребенком.

### **1.3 Особенности развития дивергентного мышления в младшем школьном возрасте**

Отличительный признак дивергентного мышления - субъективная новизна продукта деятельности. По своему объективному значению «открытие» ребенка может быть и новым, необычным, но, в то же время, выполняться по указке учителя, по его задумке, с его помощью. И в то же время ребенок может предложить такое решение, которое уже известно, использовалось на практике, но додумался до него самостоятельно, не копируя известное.

В этом случае мы имеем дело с дивергентным мышлением, основанным на догадке, интуиции, самостоятельном мышлении ученика. Здесь важен сам психологический механизм деятельности, в которой формируется умение решать нешаблонные, нестандартные задачи.

Успешное формирование у младших школьников дивергентного мышления возможно лишь на основе учета педагогом основных особенностей детского творчества и решения центральных задач в развитии дивергентного мышления.

П.Б. Блонским были точно подмечены основные отличительные черты дивергирования: детский вымысел скучен и ребенок не критически относится к нему; ребенок раб своей бедной фантазии. Главным фактором, определяющим дивергентное мышление ребенка, является его опыт: творческая деятельность воображения находится в прямой зависимости от богатства и разнообразия прошлого опыта человека. Отсюда вытекает и первая важнейшая задача в формировании дивергентного мышления младших школьников. Для того чтобы сформировать у учащихся умения творчески решать математические задачи, необходимо прежде всего позаботиться о развитии у них математического кругозора, о создании реальной чувственной основы для воображения.

Особенностью дивергентного мышления школьников является то, что ребенок некритически относится к своему продукту творчества. Детский замысел не

направляется никакими идеями, критериями, требованиями, а потому субъективен.

Развитие дивергентного мышления неотделимо от формирования исполнительских умений и навыков. Чем разностороннее и совершеннее умения и навыки учащихся, тем богаче их фантазия, реальнее их замыслы, тем более сложные математические задания выполняют дети.

Психологами установлено, что развитие мышления человека неотделимо от развития его языка. Поэтому важнейшая задача в развитии дивергентного мышления учащихся - обучение их умению словесно описывать способы решения задач, рассказывать о приемах работы, называть основные элементы задачи, изображать и читать графические изображения ее. Усвоение учащимися необходимого словарного запаса очень важно для формирования и развития у них внутреннего плана действия. При всяком творческом процессе задача решается сначала в уме, а затем переносится во внешний план. [55,с.76]

А. Савенков, работающий над исследованием специального, целенаправленного развития креативности, выделяет следующие условия формирования дивергентного мышления учащихся:

- паритет заданий дивергентного и конвергентного типа, то есть задания дивергентного типа должны не только присутствовать как равномерные, но и в некоторых предметных занятиях доминировать;
- доминирование развивающих возможностей учебного материала над его информационной насыщенностью;
- сочетание условия развития продуктивного мышления с навыками его практического использования;
- доминирование собственной исследовательской практики над репродуктивным усвоением знаний;
- ориентация на интеллектуальную инициативу, понятия «интеллектуальная инициатива» предполагает проявление ребенком самостоятельности при решении разнообразных учебных и исследовательских задач, стремление найти

оригинальный, возможно альтернативный путь решения, рассматривать проблему на более глубоком уровне либо с другой стороны;

- неприятие конформизма, необходимо исключать все моменты, требующие конформистских решений;
- формирование способностей к критичности и лояльности в оценке идей;
- стремление к максимально глубокому исследованию проблемы;
- высокая самостоятельность учебной деятельности, самостоятельный поиск знаний, исследование проблем;
- индивидуализация - создание условий для полноценного проявления и развития специфичных личностных функций субъектов образовательного процесса;
- проблематизация - ориентация на постановку перед детьми проблемных ситуаций.

Таким образом, соблюдение этих условий даст возможность формирования дивергентного мышления школьников.

И.А. Майданник отмечает, что «важным моментом для выявления необходимости формирования дивергентного мышления в учебно-образовательном процессе младших школьников является положение о том, что личность, которая может реализовать свою творческую активность руководствуется внутренними мотивами поведения и ориентируется, прежде всего, на собственный личностный рост, личностное саморазвитие» [3].

Важную роль в подготовке к творческому труду играет начальная школа. Именно в младшем школьном возрасте формируется психологическая основа для такой деятельности: развиваются воображение и фантазия, творческое мышление, воспитывается любознательность, формируются умения наблюдать и анализировать явления, проводить сравнения, обобщать факты, делать выводы, практически оценивать деятельность, активность, инициатива;



начинают складываться и дифференцироваться интересы, склонности, формируются потребности, лежащие в основе творчества. Таким образом, соблюдение этих условий даст возможность формирования дивергентного мышления школьников.

### **Выводы по первой главе**

Таким образом, анализ психолого-педагогической литературы показал, что в младшем школьном возрасте имеются предпосылки развития дивергентного мышления, связанные с возрастной сензитивностью. При развитии дивергентного мышления на данном возрастном этапе необходимы следующие условия: предоставление ученикам самостоятельности и познавательной деятельности, формирование высокого уровня их познавательных интересов, внимание учителя к мотивации учения, игровые методики, юмор, внимание к интересам каждого ученика, к его склонностям, способностям.

В современной практике начальной школы существует большое количество разнообразных подходов к развитию дивергентного мышления младших школьников. Анализ педагогический опыта учителей РФ подтверждает, что основными формами деятельности детей, способствующими развитию дивергентного мышления, являются: учебная деятельность на уроке, кружки, факультативы, экскурсии, учебно-исследовательская деятельность. Учителями начальных классов для развития дивергентного мышления младших школьников используются такие методы и приемы, как поисковый метод, словесный, игровой, практический, использование компьютерных программ, прием художественного творчества, прием обращения к индивидуальному опыту.

Дивергентное мышление выступает основой толерантности, поскольку способность генерировать большое количество ответов на один и тот же

вопрос, так или иначе, рождает способность терпимо относиться к многообразию точек зрения других людей. Также формирование дивергентного мышления важно и для понимания того, что каждое новое решение проблемы повышает ответственность человека. Дивергентное мышление, толерантность видения и отношения оказывает заметное влияние и на индивидуально - психологические особенности личности младших школьников, способствуя развитию личностной рефлексии, эмоциональной устойчивости.

## **Глава 2. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ РАЗВИТИЯ ДИВЕРГЕНТНОГО МЫШЛЕНИЯ В МЛАДШЕМ ШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ**

### **2.1. Организация и методы исследования дивергентного мышления младших школьников**

Целью нашей работы является исследование возможности развития дивергентного мышления младших школьников в условиях целенаправленных развивающих занятий.

Исходя из данной цели, мы предполагаем, что целенаправленные занятия способствуют развитию дивергентного мышления. Система занятий основывается на развивающем эффекте методов игровой терапии, сказкотерапии, проблемного обучения и включает в себя 3 цикла: «сказка», «проблема», «игра».

Нами были сформированы 2 группы учащихся 3их классов МБОУ СОШ № 150 г. Красноярска. В каждой группе по 15 человек. 1 группа - контрольная, 2 группа - экспериментальная. Отбор участников эксперимента осуществлялась методом случайной выборки. Случайная выборка - это выборка, для которой каждый элемент генеральной совокупности имеет определенную, заранее заданную вероятность быть отобранным.[2, с.95] Такая выборка является наиболее точной. По определению, при случайной выборке выполняется принцип случайности. У всех элементов генеральной совокупности есть равные шансы попасть в выборочную.

Исследование включало в себя 3 этапа:

предварительное исследование уровня развития дивергентного мышления младших школьников в экспериментальной и контрольной группах;

формирующий эксперимент, направленный на развитие дивергентного мышления младших школьников в условиях целенаправленных занятий по составленной и обоснованной нами системе занятий;

постэкспериментальное исследование дивергентного мышления младших школьников для сравнения результатов в экспериментальной и контрольной группах.

### **1 ЭТАП. Предварительное исследование уровня развития дивергентного мышления младших школьников в экспериментальной и контрольной группах.**

Для получения данных об уровне сформированности дивергентного мышления у ребят мы использовали методику Е. Торренса.

Тест Е. Торренса в мировой психологической практике является самым валидным и надежным стандартизированным инструментом изучения дивергентного мышления. Адаптация выполнена Е. Е. Туник.

Тест позволяет оценить уровни вербальной и образной креативности; отдельные творческие способности — беглость, гибкость, оригинальность мышления, способность видеть суть проблемы, способность сопротивляться стереотипам.

Тест состоит из трех частей: вербальной батареи (7 субтестов), образной батареи (3 субтеста) и звуковой батареи (2 субтеста). Тест позволяет не только оценить уровни развития вербального, образного и звукового творческого мышления, но и получить представление о качественном своеобразии этих отдельных структур креативности у разных людей.

В работе над тестом Е. Торренс во многом опирался на теорию дивергентного мышления Дж.Гилфорда, что явилось главным преимуществом в выборе

диагностического материала в нашем исследовании. Кроме того, тест Торренса предполагает возрастной диапазон 5-17 лет, это позволило нам использовать данную методику для учащихся младшей школы.

В рамках нашего исследования мы опирались на такие характеристики дивергентного мышления, диагностируемые методикой Е.Торренса, как:

- **беглость.** Данный фактор характеризует скорость мышления, его продуктивность и определяется общим числом ответов за ограниченный отрезок времени.
- **оригинальность.** Фактор характеризует своеобразие творческого мышления, необычность подхода к проблеме и определяется числом редко приводимых ответов, необычным употреблением элементов, оригинальностью структуры ответа.

## **2 ЭТАП. Формирующий эксперимент.**

Нами была составлена система развивающих занятий с группой младших школьников, рассчитанная на 90 учебных часов.

Сроки реализации: октябрь 2014 - март 2015.

Развивающие занятия проводились в течение 4- 5 часов в неделю.

При составлении и реализации системы развивающих занятий мы апробировали целый ряд приёмов, направленных на развитие дивергентного мышления, и классифицировали их в циклы:

### **Цикл 1 – Сказка.**

Есть немало исследований, направленных на изучение диагностических и коррекционно-развивающих возможностей фольклора, сказок и других литературных жанров (Н.Е. Веракса, П.Я. Гальперин, В.П. Зинченко, А.В. Зосимовский, О.Л. Кабачек, Н.С. Кукарев, Т.Б. Лаврентьева, И.И. Тихомирова и

др.). В отечественной литературе известны исследования, направленные на изучение проблем влияния сказкотерапии на внутренний мир (В.П. Белянин, Н.Я. Берковский, Я. Дейковский, А.В. Запорожец, Т.Д. Зинкевич-Евстигнеева, Я.Л. Коломинский, Е.И. Кульчицкая, Н.А. Рубакин и др.). Немалый интерес для нашего исследования имеют также работы, рассматривающие проблему слова как инструмента лечебной педагогики (Е.В. Балашова, В.П. Белянин, К.А. Кедров, Р. Кроули, Дж. Милк, А.М. Михайлов, М.В. Осорина, В.Я. Пропп, А.А. Романов, В.П. Руднев, Д.Ю. Соколов, А.И. Сосланед, К. Эган и др.).

Современное значение сказок как психотерапевтического, коррекционного метода сводится к следующему:

1. Сказкотерапия как инструмент передачи опыта "из уст в уста". Это способ воспитания у ребенка особого отношения к миру, принятого у данного социума.

2. Сказкотерапия - это способ передачи индивидууму (чаще ребенку) необходимых моральных норм и правил. Эта информация заложена в фольклорных сказках и преданиях, былинах, притчах. Древнейший способ социализации и передачи опыта.

3. Сказкотерапия как инструмент развития. В процессе слушания, придумывания и обсуждения сказки у ребенка развиваются необходимые для эффективного существования фантазия, творчество. Он усваивает основные механизмы поиска и принятия решений. Слушая и воспринимая сказки человек, встраивает их в свой жизненный сценарий, формирует его. У малышей этот процесс особенно ярок, многие дети просят читать им одну и ту же сказку по много раз. В некоторых психотерапевтических подходах (например, юнгианство, нарративная психотерапия) этим любимым детским сказкам уделяется особое внимание.

Нам сказкотерапия интересна прежде всего как инструмент развития дивергентного мышления младших школьников.

Описания занятий первого цикла даны **в приложении 1**

## **2 цикл- проблема**

Используя метод проблемной ситуации, мы выстраивали серию креативных заданий по нарастающей сложности, учитывая основные системообразующие факторы дивергентного поля учебной деятельности. Креативная информация обеспечивает содержание диалога между учителем и учеником. Диалог должен быть построен таким образом, чтобы развивалась неповторимая уникальная целостность личности, расширялась личностная индивидуальная картина мира, развивалась сфера мотивов и потребностей младшего школьника. И это важный момент в формировании положительного образа Я. В связи с этим возрастает роль рефлексии, эмпатии, в центре понятий которых: что и как воспринимает школьник, какими действиями он руководствуется при использовании дивергентного поля деятельности. Для реализации метода дивергентного конструирования необходимо было обеспечить процесс группового кооперирования, который складывается из актов совместных высказываний, вопросов.

Групповое сотворчество трактуется также как процесс взаимодействия преподавателя и ученика, ориентированного на развитие познавательной самостоятельности и устойчивых мотивов творческих мыслительных способностей учащихся. Кооперация включает диалогические, рефлексивные механизмы регуляции мышления. Происходит "перевод" практических и образных форм мышления в вербальные. Различные виды дивергирования представляют собой не хаотическое совмещение интеллектуальных усилий, а строгую структуру, включающую чередование индивидуального и группового

поиска. Для одних участников он является стимулом, а для других - препятствием в развитии творческого мышления. В связи с этим, возможно обеспечение преодоления противоречия между групповыми формами творчества в обучении и заданиями дивергентного типа, так как они способствуют наиболее полному разрешению продуктивного конфликта, вырабатывают гибкость в разработке и применении различных личностных стратегий и проявления творческой инициативы участников разрешения проблемных ситуаций. Таким образом, можно сделать вывод о том, что различные виды межличностного взаимодействия (кооперация, интеллектуальный конфликт) способствуют развитию продуктивных дивергентных процессов мышления. Они способствуют разрешению проблемных ситуаций и обеспечивают возможность активного поиска решения.

Описания занятий 2 цикла даны **в приложении 2**

### **3 цикл- игра**

В самой природе детских игр заложены возможности развития гибкости и продуктивности мышления ребенка. Действительно, дети, задумавшие, к примеру, играть «в больницу», должны тщательно распределить роли и функции, а также продумать сюжет: у врача должны быть пациенты; пациенты должны жаловаться на какую-то болезнь; для болезни должна быть предусмотрена процедура лечения; эта процедура предполагает использование определенных инструментов и т. д. В процессе игры перед детьми возникают проблемы, которые они решают, экспериментируя с различными предметами, а также развертывая и прорабатывая содержание игры. Вполне очевидно, что слаженная и по-настоящему интересная игра возможна только в том случае, если дети проявляют мыслительную гибкость и способность конкретизировать и развивать как свои собственные замыслы, так и предложения других детей.



Еще одно исключительно важное преимущество игровой деятельности составляет внутренний характер ее мотивации, что также способствует развитию творческих возможностей детей. Дети играют потому, что им нравится сам игровой процесс.

Педагоги, которые четко уяснили для себя ценность игры с точки зрения развития у детей дивергентного мышления, могут использовать естественную потребность детей играть и связанный с этим высокий уровень мотивации для постепенного вовлечения детей в более сложные и творческие формы игровой активности.

Все занятия 3 цикла указаны **в приложении 3**

Каждый цикл реализуется через систему взаимосвязанных приемов, которые мы условно делим на 3 группы:

- Вербальные – это коммуникативные обоюдно направленные действия, совершающиеся между одним индивидом, несколькими субъектами, или более, которые предполагают трансляцию информации разнообразной направленности. При вербальном коммуникативном взаимодействии в качестве механизма коммуникации используется речь, которая представлена языковыми системами и подразделяется на устную и письменную. Важнейшим требованием к вербальной коммуникации является четкость произношения, ясность содержания, доступность изложения мысли.
- Интеллектуальные приемы основной целью представляют стимулировать познавательной активности, развитие мыслительных действий и операций у детей с различным уровнем умственных способностей.
- Арт-приемы. Основными целями является создание условий для развития творческого потенциала и способностей детей; стимулировать раскрытия творческого потенциала каждого

ребёнка; расширение границ творческого восприятия мира. Ребёнок в арт – терапевтическом процессе приобретает ценный опыт позитивных изменений. Постепенно происходит углублённое самопознание, самоприятие, гармонизация развития, личностный рост. Важным в этой работе является контакт, как основа продуктивного взаимодействия.

Цикл	приемы	
1 цикл «Сказка»	вербальные	Сочинение сказки, рассказов; разные виды рассказывания
	интеллектуальные	Анализ сказки
	арт	Драматизация; изготовление и использование кукол; погружение на тему сказки; постановка сказки на песке
2 цикл «проблема»	вербальные	Мозговой штурм; синквейн; дискуссии; мозговая игра с предметами
	интеллектуальные	Решение изобретательских задач; решение комбинаторных задач; поиск причин событий
	арт	Составление фигур; коллажирование; работа с рисунками; создание проекта
3 цикл «игра»	вербальные	Придумывание игр; игра- монолог
	интеллектуальные	Придумывание игр; разработка сюжета и правил игры
	арт	Театральные игры; игры- тренинги; игры действиями-манипуляциями;ролевое

		проигрывание сюжета.
--	--	----------------------

### **3 ЭТАП Итоговое постэкспериментальное исследование уровня развития дивергентного мышления младших школьников в экспериментальной и контрольной группах; количественный и качественный сравнительный анализ полученных данных.**

Для диагностики уровня развития дивергентного мышления в экспериментальной и контрольной группах после проведения формирующего эксперимента использовался тот же тест Е.Торренса. Полученные результаты в экспериментальной и контрольной группах мы сравнили с данными предварительной диагностики. Результаты представлены нами в таблицах, и гистограммах.

#### **2.2 Результаты исследования развития дивергентного мышления младших школьников в условиях развивающих занятий**

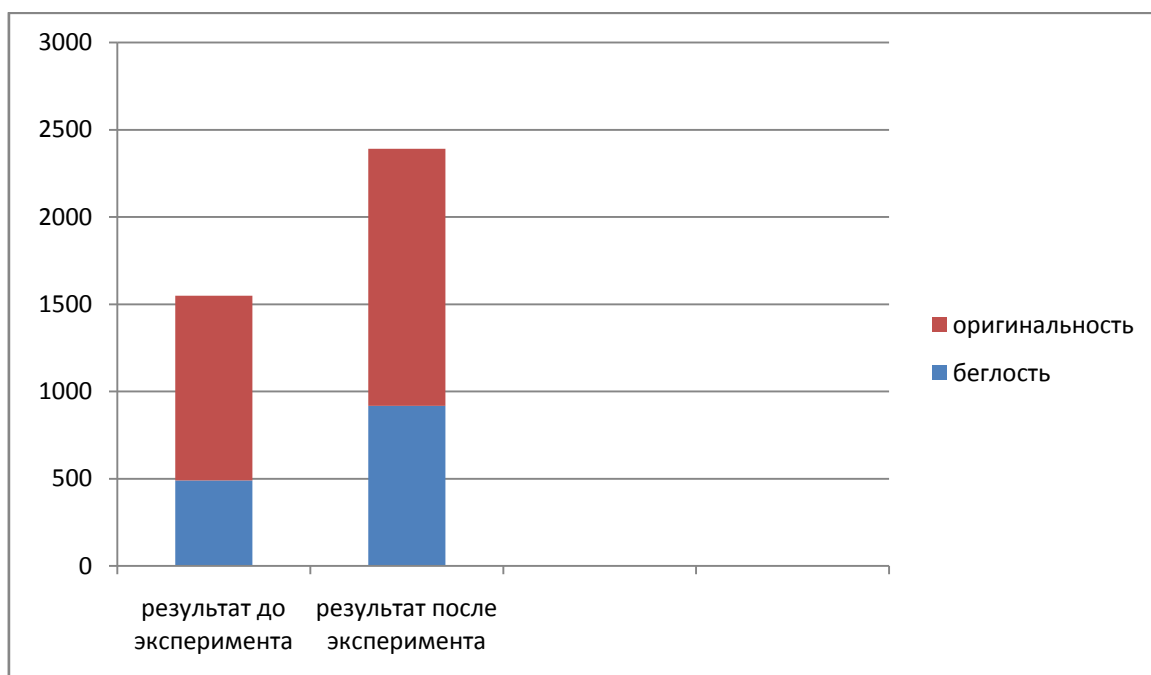
Тесты Е. Торренса применялись до и после обучения по системе специально организованных занятий в течение полугодия. Одновременно таким же образом были обследованы дети (контрольная группа) из той же школы, не обучавшиеся по специальной системе.

В табл. 1 представлены данные об изменении показателей дивергентного мышления (беглость и оригинальность) до и после занятий по специальной системе у учащихся экспериментальной группы. В табл. 2 приведены данные контрольной группы учащихся той же школы, не обучавшихся по специальной системе, но подвергшихся аналогичному тестированию в то же время, что и экспериментальная группа.

Таблица 1. Показатели развития дивергентного мышления по тестам Е. Торренса до и после экспериментального обучения учащихся экспериментальной группы

Ф.И.	Сумма баллов до формирующего эксперимента		Сумма баллов после формирующего эксперимента	
	беглость	оригинальность	беглость	оригинальность
1.Иван Б.	40	145	64	163
2.Игорь Ж.	18	41	52	87
3.Ольга З.	14	27	49	54
4.Даниил И.	19	41	56	93
5.Нина Н.	27	69	71	76
6.Марина П.	31	106	76	163
7.Софья Р.	29	92	56	132
8.Станислав С.	32	84	72	101
9.Петр С.	28	55	46	76
10.Антон А.	35	86	61	92
11.Кирилл С.	36	97	59	120
12.Егор С.	19	64	32	87
13.Дарья С.	38	69	66	76
14.Екатерина С.	22	44	34	82
15.Юлия Г.	101	39	123	71
Итого	489	1059	917	1473

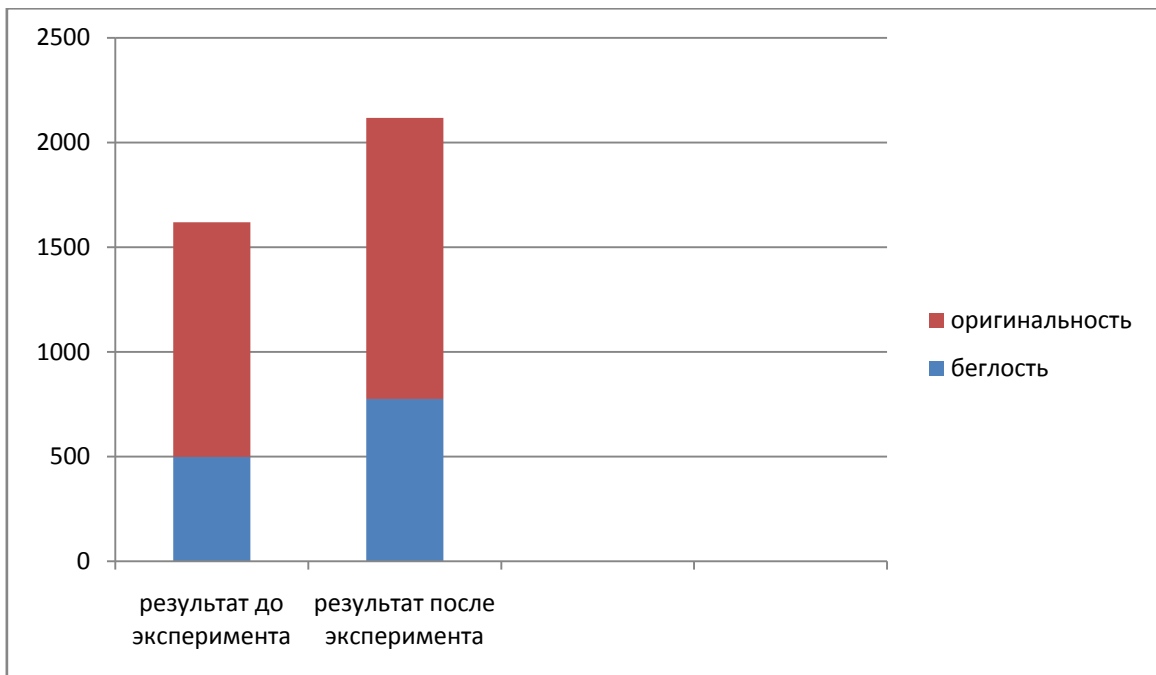
Следующий график представляет собой категоризованную гистограмму, позволяющую быстро оценить вид данных по каждому параметру



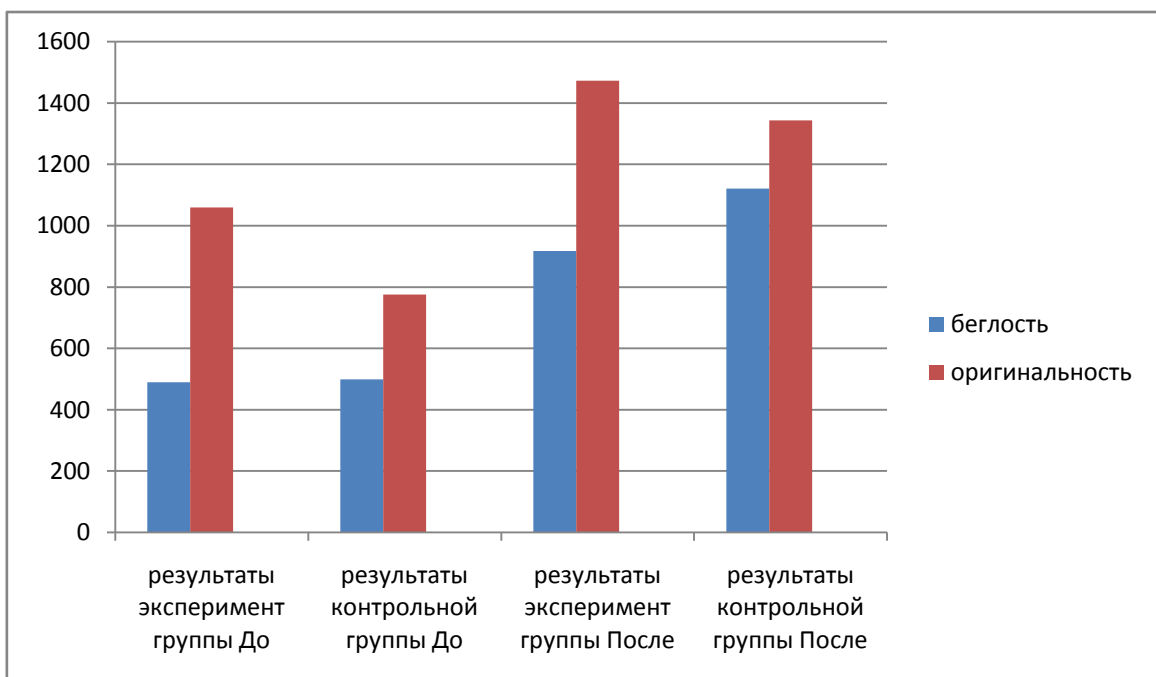
Исходя из полученных данных, можно сделать предварительный вывод об эффективности формирующего эксперимента. Но для окончательных выводов обратимся к результатам, полученным в ходе измерения уровня развития дивергентного мышления в контрольной группе.

Таблица 2. Показатели развития дивергентного мышления по тестам Е. Торренса до и после экспериментального обучения учащихся контрольной группы

Ф.И.	Сумма баллов до формирующего эксперимента		Сумма баллов после формирующего эксперимента	
	беглость	оригинальность	беглость	оригинальность
1.Алла Б.	38	89	41	91
2.Владимир	24	54	38	63
3.Виталий З.	16	61	21	69
4.Денис И.	21	52	46	79
5.Валерия Н.	27	71	61	98
6.Валентин Г	31	115	54	94
7.Александр	28	98	72	153
8.Спартак Р.	31	76	59	97
9.Денис Р.	28	52	78	75
10.Богдан С.	34	84	52	91
11.Рамиль С.	28	117	47	127
12.Сусанна С	19	67	31	78
13.Алексей С	38	74	29	82
14.Иван С.	22	44	28	64
15.Чайныш Т	114	67	118	82
Итого	499	1121	775	1343



Полученные данные свидетельствуют о наличии изменений и в результатах контрольной группы. Для сравнения показателей уровня развития дивергентного мышления экспериментальной и контрольной групп обратимся к сводной гистограмме



Таким образом, результаты распределились следующим образом:

- по показателю Беглость в экспериментальной группе прирост составил 47%

- по показателю Беглость в контрольной группе прирост составил 36%

Разница – 11 %

- по показателю Оригинальность в экспериментальной группе прирост составил 28%

- по показателю Оригинальность в контрольной группе прирост составил 16%

Разница - 12%

Исходя из полученных данных мы делаем вывод: гипотеза о том, что целенаправленные занятия способствуют развитию дивергентного мышления, подтвердилась.

### **Выводы по 2 главе**

В ходе экспериментальной работы нами были сформированы 2 группы учащихся третьих классов МБОУ СОШ №150 г. Красноярск. Одна из них контрольная, а вторая экспериментальная.

Работа проходила в три этапа:

На первом этапе мы провели предварительное исследование уровня развития дивергентного мышления младших школьников в экспериментальной и контрольной группах. Для этого использовали методику Е. Торренса.

Второй этап - формирующий эксперимент. Нами была разработана система развивающих занятий, состоящая из трех циклов: сказка, проблема, игра.

Каждый из циклов содержит вербальные, интеллектуальные и арт-приемы, направленные на развитие дивергентного мышления в младшем школьном возрасте.

Третий этап - итоговое постэкспериментальное исследование уровня развития дивергентного мышления младших школьников в экспериментальной и контрольной группах.

Полученные результаты контрольной и экспериментальной групп до и после формирующего эксперимента, представленные в таблицах и гистограммах, позволили нам сделать вывод о том, что система специально организованных занятий способствует развитию дивергентного мышления.



## Заключение

Дивергирование определяет развитые навыки планирования, прогнозирования, которые обеспечивают настойчивость в достижении цели. Ярко выраженный интерес к проблемам любого рода развивает способность конструктивного овладения понятиями, позволяет учащимся демонстрировать понимание сложных причинно-следственных связей и отношений. Это определяет актуальность нашего исследования.

Анализ психолого-педагогической литературы показал, что в младшем школьном возрасте имеются предпосылки развития дивергентного мышления, связанные с возрастной сензитивностью.

Формирование операционных компонентов дивергентного мышления не предполагает готовых алгоритмов, что особенно важно для исследования центрального звена поиска решения, особенно в начальной школе - пике закладывания и развития интеллектуальных процессов.

Мы выдвинули гипотезу, согласно которой целенаправленные занятия способствуют развитию дивергентного мышления. Для проверки предположения мы провели исследование развития дивергентного мышления младших школьников в МБОУ СОШ №150 г. Красноярска. Нами были организованы 2 группы, одна из которых экспериментальная, а вторая контрольная. Количество учащихся - 15 человек в каждой группе. Участники эксперимента - учащиеся третьих классов. Экспериментальная работа основывалась на составлении и апробировании системы занятий, направленных на развитие дивергентного мышления. Занятия включали в себя вербальные, интеллектуальные и арт-приемы, стимулирующие развитие функции дивергирования у младших школьников. Измерение уровня развития дивергентного мышления после проведения циклов занятий в экспериментальной группе показало изменение показателя беглость на 47 % , оригинальность на 28%. В контрольной группе показатели изменились лишь на 28% по параметру беглость и на 16% по параметру оригинальность.

Выдвинутая в начале исследования гипотеза о том, что целенаправленные занятия способствуют развитию дивергентного мышления, получила свое подтверждение.

Для развития дивергентного мышления необходимо создавать систему специально организованных занятий в процессе учебной и внеучебной деятельности.

Наше исследование будет интересным и полезным в педагогической и психологической практике. Оно позволит организовать деятельность по развитию дивергентного мышления младших школьников.

Перспективами исследования может стать организация работы по развитию дивергентного мышления со школьниками подросткового возраста.

## Список использованных источников и литературы

1. Анастаси А. Психологическое тестирование: книга 2; пер. с англ./ под ред. К. М. Гуревича, В. И. Лубовского.- М.:Пед-ка, 2002.-336 с., ил.
2. Богоявленская Д. Б. О предмете исследования творческих способностей // Психол. Журнал.- 1999. - т.16. - №5. - С.49-58.
3. Болотина Л. Р., Комарова Т.С., Баранов С. П. Дошкольная педагогика. - М.: Академия, 1998.
4. Ветлугина Н. А. О теории и практике художественного творчества детей.// Дошкольное воспитание. – 2005. - №5.
5. Воспитателю о детской игре: Пособие для воспитателя дет.сада / Под ред.Т. А. Марковой. - М.: Просвещение, 2002. - 128 с., ил.
6. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. Изд. 2-е, М.,2001.
7. Выготский Л. С. Избранные психологические исследования. – М., 1998.
8. Выготский Л. С. Обучение и развитие в дошкольном возрасте. - М., 1998. - С.432-433.
9. Дьяченко О. М., Лаврентьева Т. В. Психологическое развитие дошкольников. - М., 2001.
10. Жуковская Р. И. Воспитание ребенка в игре. - М.,2003.
11. Жуковская Р. И. Развитие интересов детей в творческих играх // Дошкольное воспитание. – 2001. - №10.
12. Запорожец А. В. Избранные психологические труды: В 2-х т. т.І. Психологическое развитие ребенка. - М.: Педагогика, 1996. - 320 с., ил.
13. Запорожец А. В. Некоторые психологические проблемы детской игры.// Дошкольное воспитание. – 1995. - №10.


14. Иванова Н. И. Воображение и творчество детей. // Дошкольное воспитание. – 2005. - №10.
15. Казакова Т. Г. Развивайте у дошкольников творчество (конспекты занятий рисованием, лепкой, аппликацией). Пособие для воспитателей детского сада. – М.: Просвещение, 2003.-192с., ил.
16. Косенко Н. Т. Формирование творческой активности в игре.// Дошк. восп.- 1999. - №12.
17. Крупская Н. К. Пед. соч. – М., 1989. - т. 6. - С.54-55.
18. Кудрявцев В., Синельников В. Ребенок – дошкольник: к диагностике творческих способностей // Дошк. воспитание. – 1995. - №9.
19. Леонтьев А. Н. Проблемы развития психики. Изд. 2-е. - М., 2002.
20. Леонтьев А. Н. Психологические основы дошкольной игры.// Психологическая наука и образование. - М., 1996. - №3.
21. Люблинская А. А. Детская психология. Учебное пособие для студентов педагогических институтов. - М.: Просвещение, 2001. -215с., ил.
22. Люблинская А. А. Очерки психологического развития ребенка. 2-е изд.- М.,2005. - С. 234-235.
23. Макаренко А. С. Игра. соч. - М., 1987. - т.IV. - С. 376.
24. Михайленко Н. Я., Короткова Н. А. Взаимодействие взрослых с детьми в игре.// Дошкольное воспитание. – 2003. - №4. - С.18-23.
25. Никитин Б. П. Ступеньки творчества или развивающие игры. - М., 1998.
26. Одаренные дети: пер. с англ./общ. ред. Бурменской и Слуцкого. - М., 1999.
27. Основы психодиагностики./Под. ред. А. Г. Шмелева. – Ростов на Дону, 1999.
28. Панов В. И. Некоторые теоретические и практические проблемы одаренности.// Прикладная психология. – 1998. - №3. - С.33-48.
29. Педагогический словарь в 2-х томах. Том первый. - М.,2006.
30. Поздняков Н. А. Менджерицкая Д. В. – Исследователь игры детей дошкольного возраста.//Дошкольное воспитание. - 2004. - №12.

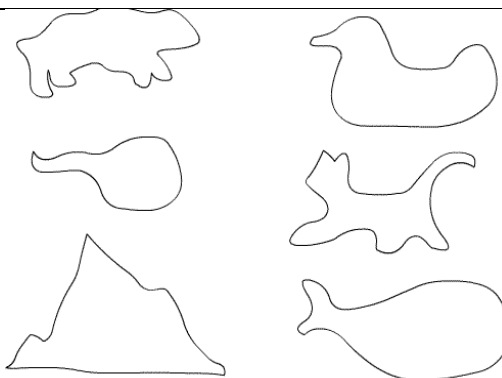
31. Пономарев Я. А. Психология творчества и педагогика. - М.: Педагогика, 1998.
32. Проблемы дошкольной игры: психолого-педагогический аспект. /Под ред. Н. Н. Подьякова, Н. Я. Михайленко. - М., 2005.
33. Психология и педагогика игры дошкольника. /Под ред. А. В. Запорожца, А. П. Усовой. - М., 1996.
34. Психологический словарь, /Под ред. В. В. Давыдова, А. В. Запорожца, Б. Ф. Ломова и др.; Научн. –исслед. Ин-т общей и педагогической психологии. – М.: Педагогика, 1993. – 448 с., ил.
35. Пчелкина В. Книга – источник детского творчества. //Дошк. восп. – 2001. - №6.
36. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. Изд. 2-е. – М, 1999.
37. Руководство играми детей в дошкольных учреждениях: (из опыта работы) /Сост. Е. Н. Тверитина, Л. С. Барсукова; Под ред. М. А. Васильевой. –М.: Просвещение, 2004. – 112 с.
38. Савенков Л. И. Детская одаренность в познавательной сфере.//Дошк. восп. - 1998. - №5-6.
39. Сухомлинский В. А. Избр. Пед. соч. – М., 1999. - Т. I. - С.104.
40. Урунтаева Г. А. Диагностика психологических особенностей дошкольника: Практикум. – М., 1999.
41. Усова А. П. К вопросу о характеристике творческих игр детей и правилах руководства ими //Ученые записки ЛГПИ им. Герцена. - Л., 1997. - Т. 56.
42. Флерина Е. А, Эстетическое воспитание дошкольника. – М.,2001. - С.140.
43. Хазратова Н. В. Проблема измерения креативности детей 3-5-летнего возраста. //Индивидуальность и способности. - М. 2004. - С.93-114, Приложения (с.114-117).
44. Художественное творчество и ребенок./Под. ред. Н. А. Ветлугиной.- М.,1992.

45. Чернов А. В. Роль творческой игры в развитии моральных отношений у детей. – Ростов на Дону, 2002.
46. Эльконин Д. Б. Игра и психическое развитие ребенка – дошкольника // Труды всероссийской конференции по дошкольному воспитанию. - М., 1999.
47. Эльконин Д. Б. Игра, ее место и роль в жизни и развитии детей. // Дошкольное воспитание. – 1996. - №5.
48. Эльконин Д. Б. Основные вопросы теории детской игры./ В сб.: психология и педагогика игры дошкольника. – М.,1996.
49. Эльконин Д. Б. Психологические вопросы дошкольной игры./ В сб. Вопросы психологии ребенка дошкольного возраста. - М., 1999.
50. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М., 1998.
51. Дрязгунов К.В. Формирование дивергентного мышления старшеклассников на уроках обществознания. - Режим доступа: <http://humanities.edu.ru>.
52. О введении в действие Федерального Государственного образовательного стандарта начального образования. - М.: Приказ Министерства образования от 22.12.09.
53. URL: Федеральный образовательный портал Российское образование. - Режим доступа: <http://www.edu.ru>.
54. Майданник И.А. Методологические основы формирования дивергентного мышления у школьников. - Режим доступа: <http://www.psychology-online.net>.
55. Томских И.М., Новаковская В.С. Особенности развития дивергентного мышления младших школьников // Успехи современного естествознания. – 2011. – № 6 – С. 76-77  
URL:
57. [www.rae.ru/use/?section=content&op=show\\_article&article\\_id=7796950](http://www.rae.ru/use/?section=content&op=show_article&article_id=7796950) (дата обращения: 14.05.2015).

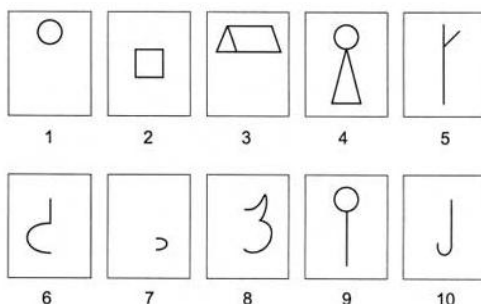
## Приложение 1

Каждый цикл программы включает в себя 30 часов занятий

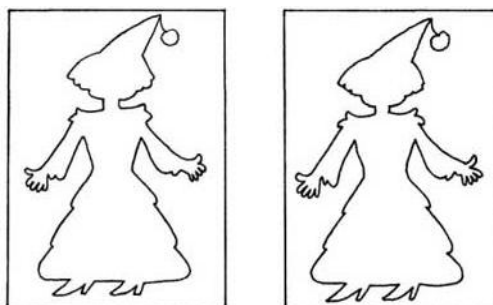
цикл	Развивающее занятие	Ход занятия
Цикл 1. «сказка»	Занятие 1.	Создать настрой на совместную работу, “войти в сказку” Коллективные упражнения.
	Занятие 2.	Групповое занятие. Возьмем несколько несложных фраз и попробуем выразить содержащиеся в них мысли другими словами, не искажая смысла. Сереза сегодня хорошо работал на занятиях. Мы скоро пойдем гулять в парк. Скоро мы будем отмечать праздник Нового года. Ведется коллективное обсуждение.
	Занятие 3.	Групповое занятие. Детям предлагается сочинить рассказ, используя заданную последовательность. Вот простой алгоритм для построения собственного рассказа: «факт (что произошло) — причины — повод — сопутствующие события — аналогии и сравнения — последствия». О чем бы ни шла речь, автор-рассказчик непременно должен фиксировать все моменты в этой последовательности.
	Занятие 4.	<p>вариант заданий: посмотри на рисунки и придумай сказку, в которой участвовали бы все эти персонажи.</p>  <p>Следующий тип заданий: "Облака-загадки". Ребенку необходимо определить, на что похожи изображенные на рисунках облака (чернильные пятна). Хорошо, если он сможет увидеть в каждом облаке хотя бы один персонаж.</p>



Другой вариант этого задания: попробовать нарисовать что-то интересное, используя данные фигуры.



Еще одно упражнение: дорисуй и раскрась волшебниц так, чтобы одна стала доброй, а другая - злой.



	Занятие 5.	«Вживание в образ литературного героя». Например, А.Н. Плещеев «Дети и птичка», предлагается детям представить себя в роли птички и описать свои ощущения. Вживание в образ позволяет формировать толерантность, т.е. способность терпимо относиться к мнениям и ощущениям других людей или животных, или даже неодушевлённых предметов.
	Занятие 6.	Знакомство с изготовлением и использованием пальчиковых кукол; изготовление кукол
	Занятие 7.	Игры с куклами; подготовка и проведение кукольного представления.
	Занятие 8.	Занятие на песке. Сенсорный блок.



		<p>Дети работают в групповом песочном ящике со съемными перегородками.</p> <p>Работа ребенка строится на игре с песком, водой и коллекцией фигурок. Занятия предполагают использование сочетания песочных игр, сказок на песке, драматизаций на песке, свободных творческих игр.</p>
	Занятие 9.	<p>Занятие на песке. Сюжетный блок.</p> <p>Дети придумывают и обыгрывают сказку на тему «Путь героя».</p>
	Занятие 10.	<p>Занятие на песке. Постановка сказочного сюжета с проработкой возможных психологических проблем: обидчивость, агрессия, гиперактивность, привлечение внимания</p>
	Занятие 11.	<p>«Рассказ на заданную тему». Ученик выходит к доске и объявляет тему игры. Например, «Зима». Каждый из играющих называет один предмет, связанный с этой темой: снег, лед, мороз, метель, лыжи, коньки, санки, горка, каток, снеговик и др. Ребенок, назвавший тему, записывает все слова на доске, а затем составляет из них короткий рассказ.</p>
	Занятие 12.	<p>Детям предлагается большой выбор нарядов и масок, перевоплощаясь, представляют себя группе</p>
	Занятие 13.	<p>Экспромт. Вытягивают роли и обыгрывают по тексту, который зачитывает ведущий.</p>
	Занятие 14.	<p>Медитативная сказка.</p> <p>Сегодня чудесный летний день. Нежный ветерок ласкает лицо, добиваясь аплодисментов у деревьев. «Браво! Здорово! Бис!» — хлопают они листочками. Под этот шелест листвы танцует подросшая зеленая травка, а полевые цветы грациозно покачивают в такт своими головками.</p> <p>Одни птицы щебечут в кронах деревьев, другие — парят в голубом небе. Видишь их, и руки сами собой раскрываются как крылья. Кажется, взмахнешь руками и взмоешь в облака, словно беззаботная птица. Ветерок стремится помочь тебе, создавая теплый поток воздуха. Поймав его, ты отрываешься от земли и, взмахнув крыльями, летишь, смеешься, поешь песни. Но пока это только твоя фантазия, ведь на самом деле ты все еще стоишь на той же летней полянке и смотришь, как в небе летают птицы. Но к счастью, сегодня ты тоже сможешь подняться в облака. Да-да, по-настоящему почувствовать полет, прокатившись на воздушном шаре. Воздушный шар придумал такой же мечтатель, как и ты, ведь без мечты полет невозможен! Поднявшись на нем в небо, ты сможешь посмотреть на привычный мир по-</p>

		другому, расширить горизонты; ты увидишь больше и дальше. Поэтому собирайся в путь — воздушный шар уже ждет тебя на старте.
	Занятие 15.	Мнемотехника. Детям зачитывается сказка и предлагается восстановить ее сюжет по предложенным картинкам.
	Занятие 16.	«Определение состава картины» Для побуждения детей к выделению и называнию объектов на картине используется прием «подзорная труба». Правило: навести глазок подзорной трубы на один объект, и назвать его. При обучении классификационным умениям используется прием группировки по заданному признаку: рукотворности, природности, функциональности, присутствия определенного цвета, формы и т.д. Классификационная группа обозначается обобщающим словом. Моделирование детьми выявленных объектов производится схемами, буквами, картинками, цветом и другими средствами обозначения. Для этого используется доска или лист бумаги, на котором модели располагаются аналогично композиции картины.
	Занятие 17.	«Установление взаимосвязей между объектами на картине» Предлагаются следующие творческие задания: пришел волшебник «Объединяй» и объединил два объекта (педагог указывает на два объекта). Волшебник просит объяснить, почему он это сделал. ПР: игры с картиной «Кошка с котятами». «Ищу друзей» - найти объекты, которые между собой связаны по взаимному расположению. ПР: «Котята дружат между собой, потому что детки одной мамы -кошки и любят вместе играть». «Ищу недругов» - найти объекты, которые между собой «не дружат». ПР: «Клубочки не дружат с корзинкой, потому что они выкатились из нее и не хотят там быть». Примечание: оценка взаимоотношений объектов субъективна.
	Занятие 18.	«Описание на основе возможного восприятия объектов картины разными органами чувств» Прием «вхождения в картину»: педагог побуждает детей к описанию возможных ощущений и предлагает

		прислушаться внимательнее, вдохнуть запахи, попробовать на вкус, притронуться рукой и т.д. Даются творческие задания.
	Занятие 19.	<p>«Составление загадок и метафор по картине». Обучение детей составлению загадок идет от полуактивного этапа (педагог с детьми составляет общую загадку) к активному (ребенок сам выбирает объект и модель загадки). При этом ребенок может пользоваться смешанной моделью. Для обучения детей составлению загадок необходимо освоить модели в следующей последовательности.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Совместно с детьми выбирается объект, изображенный на картине.</li> <li>2. Совместно с детьми выбирается объект. Обозначаются его действия.</li> <li>3. Выбирается объект.</li> <li>4. В объекте выбирается часть. Определяется количество таких частей.</li> </ol> <p>Метафоры составляет сам педагог и предлагает их отгадать. Задается вопрос к детям: «Про кого или про что на картине я говорю?»</p>
	Занятие 20.	<p>«Преобразование объектов во времени»</p> <p>Для обучения детей составлению рассказов-фантазий с преобразованием объектов во времени используется прием перемещения во времени («Машина времени»).</p> <p>Выбирается конкретный объект картины и описывается его настоящее. Далее предлагается подумать, кем или чем он был в прошлом и что с ним будет в будущем (далеком или близком).</p>
	Занятие 21.	<p>«Описание местонахождения объектов на картине»</p> <p>Для обучения детей пространственной ориентировке на картине используются игры: «Да-Нет», «Ожившая картина».</p> <p>Игра «Да-Нет» организуется следующим образом: ведущий загадывает объект на картине, а дети с помощью вопросов устанавливают его местонахождение. Найденный объект «оживает» и находит себе место на сцене (трехмерное пространство). Задача ребенка - описать объект по месту на картине, а затем на сцене.</p> <p>Постепенно выстраивается композиционная модель картины на сцене.</p>
	Занятие 22.	<p>«Составление рассказов от лица разных объектов»</p> <p>Перед тем, как обучить ребенка составлению творческих рассказов от первого лица необходимо провести творческие задания, которые имеют следующее содержание:</p> <p>«Я назову тебе черту характера, а ты скажи наоборот».</p> <p>«Покажи действием и мимикой изменение твоих</p>

		<p>чувств».</p> <p>«Превратись в кого-нибудь или во что-нибудь. Опиши твои чувства».</p> <p>Для обучения составлению творческих рассказов от лица какого-либо объекта картины с заранее заданной характеристикой используется прием эмпатии. Он заключается в том, что ребенок представляет себя объектом и «входит» в его эмоциональное состояние, передает его черты характера. Идет подробное описание его состояния, отношений с окружающим миром и возникших проблем. Педагог должен побуждать детей к решению проблем героев картины.</p>
	Занятие 23.	<p>«Смысловая характеристика картины»</p> <p>Подготовительный этап включает в себя углубленную работу по пониманию детьми пословиц и поговорок и обучению объяснять их с точки зрения опыта ребенка.</p> <p>Осмысление содержания картины детьми строится как игра «Объясни, почему так названа картина?». Ее организация основана на методе «Каталог». Воспитателем готовятся листочки бумаги, на которых написаны разные пословицы и поговорки. Вводится правило: выдерни записку, прочитай текст (читает воспитатель или умеющие читать дети), объясни, почему так назвали картину?</p> <p>«Найди самое удачное название картины». Ребенку предлагается вспомнить несколько пословиц и поговорок, выбрать одну-две самых подходящих к содержанию картины, объяснить свой выбор. Особое внимание здесь уделяется логическим связкам в тексте. В результате получается рассказ - рассуждение.</p>
	Занятие 24.	<p>«Составление сказок нравственно-этического характера»</p> <p>Предложить детям сочинить сказку по картине.</p> <p>Определить и назвать место, где будут разворачиваться события. Назвать героев сказки. Наделить выбранные объекты свойствами или чертами характера человека.</p> <p>Предложить детям сделать речевую зарисовку, касающуюся начала сказки (кто и где жил, какой он был).</p> <p>Объявить Случай (появление необычного предмета, явление природы), который приводит к конфликтной ситуации.</p> <p>Продолжение составления текста как описания отношения героев сказки к случаю согласно их личностной характеристике. Обсуждение мнения каждого героя. Провозглашение морали мудрым объектом. Описание</p>

		<p>разрешения конфликтной ситуации на основе этой морали. Придумывание названия сказки.</p>
Занятие 25.	<p>«Составление рифмованных текстов по картине» Работа должна строиться в определенной последовательности. Сначала с детьми проводится игра «Складушки-ладушки», в которой подбираются существительные, прилагательные, глаголы, рифмующиеся между собой и соответствующие содержанию картины. Затем педагог побуждает детей составлять двухстрочные рифмующиеся фразы. На последнем этапе идет создание полного рифмованного текста по содержанию картины в соответствии с предложенным алгоритмом. На занятиях по развитию речи проводить с детьми лексические упражнения по подбору признаков, действий с целью активизации в речи прилагательных и глаголов. Целесообразно возвращаться к сочиненным детьми рифмованным текстам с целью их модификации. Алгоритм мыслительных действий при составлении рифмованных текстов Выбор объекта, определение его свойств, действий и места разворачивания событий. Подбор рифмующихся между собой слов. Работа по алгоритмам создания рифмованного текста. В заключении работы выразительное чтение текста. Анализ картины как целостной системы</p>	
Занятие 26.	<p>Сказочное погружение. Ты знаком с выражением «Достать с неба звезду»? Что оно обозначает? (Если ребенку не знакомо значение выражения, то можно пояснить смысл: сделать что-то особенное, реализовать мечту, добиться успеха). А теперь закрывай глаза и отправляйся в лес на поляну. Над тобой — темное-претемное небо, которое просто усыпано необыкновенными звездами. Их яркий свет притягивает тебя, кажется, что они совсем рядом. Многие считают, что когда звезда падает, то можно загадать желание. Оно непременно сбудется! А ее говорят, что звезду нельзя достать. Давай попробуем! Отыщи взглядом самую привлекательную, самую яркую звездочку и загадай желание. Представь, что же тебе хочется больше всего? Открой глаза, вдохни и задержи дыхание. Изю всех сил</p>	

		<p>постарайся дотянуться до звезды. Тянись, тянись... Старайся, напряги руки, можешь встать на носочки. Еще чуть-чуть, почти-почти... Уффф, молодчина, достал свою звезду. Выдохни, расслабься.</p> <p>Твое счастье в твоих руках. Можешь сохранить свою звезду в потайной коробочке. Радуйся, глядя на нее.</p> <p>Ты отлично потрудился, теперь давай отдохнем. Вновь закроем глаза и представим, что твоя мечта сбылась.</p>
Занятие 27.		<p>Сказка про краски. (с элементами рисования)</p> <p>Жили-были три краски, три друга – Жёлтая, Синяя, Красная. Любили они выращивать овощи, фрукты и цветы. У Жёлтой краски росли ароматные лимоны и бананы, пышные хризантемы.</p> <p>У Красной краски спели сочные яблоки и томаты, алели махровые маки.</p> <p>А Синяя краска любовалась экзотическими баклажанами и нежными колокольчиками и незабудками. Жили краски втроём и никогда не ссорились. Но однажды заскучали они и решили пойти по белу свету поискать новых друзей. Собрались в дальний путь Жёлтая и Красная краски, а Синюю дома оставили хозяйничать, огороды поливать.</p> <p>Шли две краски долго, устали, захотели отдохнуть и искупаться в Светлом озере. Окунулась Жёлтая краска и вода в озере стала жёлтой. Нырнула Красная краска и вода превратилась в ... оранжевую. Вышла на берег Оранжевая краска – вот и новый друг для наших красок. Вернулись друзья домой и стали помогать Оранжевой краске выращивать огромные тыквы, круглые апельсины и мандарины, ноготки и настурции.</p> <p>Прошло немного времени и засобирались в дальний путь Жёлтая и Синяя краски, а Красная и Оранжевая дома остались хозяйничать, огороды поливать.</p> <p>Шли две краски долго, устали, захотели отдохнуть и искупаться в Белом море. Окунулась Жёлтая краска и вода в море стала жёлтой. Нырнула Синяя краска и вода превратилась в ... зелёную. Вышла на берег Зелёная краска – вот и новый друг для наших красок. Вернулись друзья домой и стали помогать Зелёной краске выращивать мохнатенькие киви и пупырчатые огурчики, вечнозелёные сосны и ели.</p> <p>Прошло немного времени и засобирались в дальний путь Красная и Синяя краски, а Жёлтая, Оранжевая и Зелёная дома остались хозяйничать, огороды поливать.</p> <p>Шли две краски долго, устали, захотели отдохнуть и</p>

		<p>искупаться в Тихом океане. Окунулась Красная краска и вода в океане стала красной. Нырнула Синяя краска и вода превратилась в ... фиолетовую. Вышла на берег Фиолетовая краска – вот и новый друг для наших красок. Вернулись друзья домой и стали помогать Фиолетовой краске выращивать скромные анютины глазки и кудрявые ирисы, сладкий-пресладкий виноград.</p> <p>Весело и дружно зажили краски, помогали друг другу трудиться – украшать мир разными цветами. А по большим праздникам запускали в небо ... Р А Д У Г У! Вот и сказке конец, а кто слушал - молодец!</p>
Занятие 28.		<p>Инсценировка сказки братьев Гримм «Маленькие человечки».</p> <p>Действующие лица: Автор, Сапожник, Жена сапожника, Покупатель, 4 маленьких человечка</p> <p>Декорации: стол, 4 стула, лавка, кусочки кожи и подошва, сапоги, свечи.</p> <p>Костюмы: костюм сапожника (бедный и богатый), жены сапожника, костюм богатого покупателя, костюмы для маленьких человечков.</p> <p>Автор: Жил на свете сапожник. Денег у него совсем не было. И так он совсем обеднел, что остался у него всего только один кусочек кожи на одну пару сапог. Выкроил под вечер он из этой кожи заготовки для сапог и подумал...</p> <p>(На сцену выходит сапожник в «лохмотьях».</p> <p>Раскладывает на столе материалы. Поворачивается к зрителям. «Хватается» руками за голову.)</p> <p>Сапожник: Лягу я спать, а утром встану пораньше и сошью сапоги.</p> <p>Автор: Так он и сделал. Лёг и уснул. А утром проснулся, умылся и хотел садиться за работу – сапоги шить. Только смотрит, а работа его уже готова – сшиты сапоги.</p> <p>(На лавке спит сапожник. Просыпается, потягивается. Подходит к столу, с удивлением рассматривает готовые сапоги.)</p> <p>Сапожник: Как хорошо сработаны сапоги! Нет ни одного неверного стежка! Сразу видно, что искусный мастер сапоги эти шил!</p> <p>Автор: Очень скоро нашёлся и покупатель на сапоги.</p> <p>Покупатель: Какие хорошие сапоги! Плачу тебе, сапожник, за них большие деньги!</p> <p>Сапожник: Куплю я теперь кожи на две пары сапог.</p> <p>Автор: Скроил сапожник вечером две пары и думает...</p>

Сапожник: Лягу я сейчас спать, а утром встану пораньше и начну шить.

Автор: Встал сапожник утром, умылся, смотрит – готовы обе пары сапог.

Покупатель: Какие хорошие сапоги! Плачу тебе, сапожник, за них большие деньги!

Сапожник: Куплю я теперь кожи на четыре пары сапог.

Автор: Скроил сапожник вечером четыре пары и думает...

Сапожник: Лягу я сейчас спать, а утром встану пораньше и начну шить.

Автор: Встал сапожник утром, умылся, смотрит – готовы сапоги.

И так пошло с тех пор каждый день. Что скроит вечером сапожник, то к утру уже бывает сшито.

Кончилась у сапожника бедная да голодная жизнь.

И вот однажды вечером...

(На сцене появляется жена сапожника. Сапожник (одетый в добротную одежду) шепчет на ухо жене)

Сапожник: Слушай, жена, что, если сегодня ночью нам не ложиться спать, а посмотреть, кто это нам сапоги шьёт.

Жена сапожника: Конечно, не будем ложиться, давай посмотрим!

(Сапожник с женой зажигают свечу на столе и прячутся в углу)

Автор: И вот ровно в полночь пришли в комнату маленькие человечки...

(Маленькие человечки садятся за стол, берут накроенную кожу и начинают шить. На столе появляются готовые сапоги. Маленькие человечки тушат свечу и «исчезают». Сапожник с женой укладываются на лавку. Через минуту встают, показывая утренний подъём.)

Жена сапожника: Маленькие человечки сделали нас богатыми. Надо и нам сделать для них что-нибудь хорошее. Приходят человечки к нам по ночам, одежды на них нет, и, наверно, им очень холодно. Знаешь, что я придумала: сошью - ка я каждому из них курточку, рубашечку и штанишки. А ты им сапожки смастери.


Сапожник: Хорошо ты придумала. То – то они, верно, обрадуются!

Автор: И вот однажды вечером положили сапожник с женой свои подарки на стол вместо выкроенной кожи, а сами опять спрятались в углу и стали ждать маленьких человечков.



		<p>(На сцене появляются маленькие человечки. Собираются приниматься за работу. Смотрят – на столе нет выкроенной кожи, а лежат маленькие рубашечки, курточки и стоят маленькие сапожки. Человечки разводят руками, показывая, что они удивлены. Потом быстро одеваются, танцуют и поют. Прыгают через стулья)</p> <p>Маленькие человечки:  Хороши у нас наряды,  Значит, не о чем тужить!  Мы нарядам нашим рады  И сапог не будем шить!</p> <p>(Маленькие человечки держат друг друга за руки и вприпрыжку убегают со сцены)</p> <p>Автор: Маленькие человечки исчезли и больше уже не приходили шить сапоги. Но счастье и удача с тех пор не покидали сапожника во всю его долгую жизнь.</p>
	Занятие 29.	«Объединение». Детям предлагается придумать новую сказку за счёт объединения двух знакомых сказок.
	Занятие 30.	Придумайте и нарисуйте сказку о том, как о вас заботилась ваша обувь.

## Приложение 2

цикл	Развивающее занятие	Ход занятия
Цикл 2. «проблема»	Занятие 1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Задание <b>«Подбери слова»</b> (прилагательные и существительные), соответствующие ощущениям тепла и холода (весны и зимы, утра и вечера и др.). Примеры ответов. Тепло — лето, солнце, яркий, ласковый, живой. Холод — айсберг, утро, расставание, полярный. Немного изменим задание, и оно усложнится: «Назови характерные черты животных, предметов, явлений». Тигр — полосатый, большой, хищный, отважный. Дом — ... Солнце — ...</li> </ul>
	Занятие 2.	<p>Пользуясь цифрами от 1 до 9 и знаками действий, напишите число 100, выполняя условие, что цифры надо писать по порядку.</p> <p>После попыток самостоятельного выполнения производится коллективное обсуждение.</p>
	Занятие 3.	<p>Лиза, Галя и Нина жили в разных домах. Дом № 1 – высокий каменный, № 2 – высокий деревянный, № 3 – невысокий каменный. В каком доме жила каждая из девочек, если Галя и Нина жили в высоких, а Нина и Лиза – в каменных?</p> <p>Групповая работа.</p>
	Занятие 4.	<p>задачи с несформулированным вопросом: «Рабочие должны были посадить 350 саженцев. В первый день они посадили одну седьмую всех саженцев, а во второй день – три седьмых всех саженцев». Поставь вопрос и реши задачу. Учащиеся предлагают следующие ответы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Сколько саженцев посадили в 1-й день?</li> <li>• Сколько саженцев посадили во 2-й день?</li> <li>• Сколько осталось саженцев?</li> <li>• На сколько саженцев в 1-й день посадили меньше, чем во второй?</li> </ul> <p>Дети формулируют вопросы разного уровня сложности, что позволяет организовать дифференцированную деятельность учащихся.</p>  <p style="text-align: right;">Задание геометрического типа: «Разделите квадрат на четыре равные»</p>

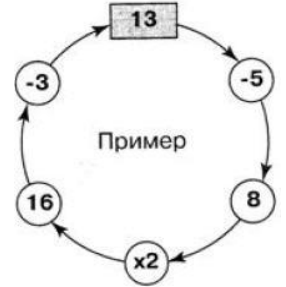
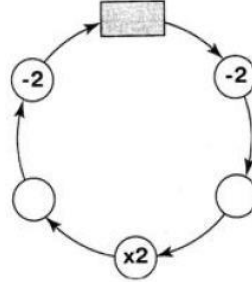
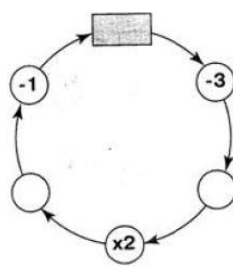
		части».
	Занятие 5.	<p>Коллективная творческая работа.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Что делать, если нужно узнать погоду на улице, не выходя из дома?</li> <li>• Что делать, если нужно поджечь костёр на поляне, а у вас нет спичек?</li> <li>• Вам нужно срочно нарисовать рисунок, но нет красок, кистей, карандашей, ручек, фломастеров. Что ещё и как можно использовать, чтобы выполнить рисунок?</li> <li>• Как можно помирить медвежат из сказки «Два жадных медвежонка», разделив между ними сыр.</li> <li>• Все часы в доме остановились. Как не опоздать в школу?</li> <li>• Как нарисовать поляну, на которой много грибов, но не рисовать при этом сами грибы?</li> </ul>
	Занятие 6.	<p>метод мозгового штурма и задания типа: найти плюсы и минусы в конкретной ситуации.</p> <p>Например, ситуация: если бы в классе отменили группу продленного дня. Мы с детьми постарались проанализировать эту ситуацию с разных сторон, найдя в ней плюсы и минусы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• дети раньше возвращаются из школы и больше свободного времени</li> <li>• дети стали более самостоятельными, могут выполнить уроки, приготовить ужин</li> <li>• не каждый может организовать подготовку к урокам.</li> <li>• не у кого списать домашнее задание</li> </ul>
	Занятие 7.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Необходимо придумать слова, что заканчивались бы на «т». Вспомнить, какие слова начинаются на «с», и в каких третья буква от начала – «а».</li> <li>2. Из начальных букв создать полноценное предложение: В-С-Е-П. Это упражнение развивает как дивергентное, так и беглость мышления.</li> <li>3. Проверьте свои умения находить причинно-следственную связь, продолжив выражение: «Вчера вечером она замерзла...».</li> <li>4. Продолжить численный ряд: 1, 3, 5,</li> <li>5. Исключить лишнее: черника, манго, слива, яблоко. Это упражнение направлено на умение выделять существенные признаки.</li> </ol>

	Занятие 8.	<p>Детям предлагается запомнить порядок расположения картинок на коллаже в течение 15—30 сек, затем коллаж переворачивается и детям предлагается устно воспроизвести по памяти все картинки на коллаже с обозначением их месторасположения.</p>
	Занятие 9.	<p><input type="checkbox"/> «Лампочка». Вообразите, что у вас перегорела лампочка. Чем вы её замените, чтобы в комнате стало светло? Придумайте около 10 реально подходящих для этой цели вариантов, и вы увидите, что из любой ситуации есть множество решений. Время на выполнение – 5 мин.</p> <p><input type="checkbox"/> Напишите список из слов (существительных), которые бы заканчивались бы на букву «т». Следующим моментом тренировки могло бы стать создание списка слов, начинающихся на букву «л». Попробуйте также создать список из слов, в которых третьей буквой является «а». Меняйте буквы и выполняйте упражнение за определённый промежуток времени, допустим, за 3 или 5 минут. Так вы увидите динамику развития вашего мышления.</p> <p><input type="checkbox"/> Возьмите любое слово (к примеру, БУЛКА или МЕДВЕДЬ). Задание состоит в том, чтобы из начальных букв создать полноценное предложение. Измеряйте время, которое потребовалось на выполнение задания: так вы отследите беглость мышления.</p> <p><input type="checkbox"/> Продолжите ряд чисел 2, 4, 6, 8, 10 и т. д. на скорость.</p>
	Занятие 10.	<p>К. Ушинский «Наше отечество». Чтение и разбор текста. Статья К. Ушинского читается сначала хором, потом повторно - по предложениям. Одновременно учащиеся выделяют ключевые слова в каждом предложении, говорят, как они понимают смысл каждого предложения. Попутно возможна запись этих слов, словосочетаний: Отечество, Родина, матушка Россия, родной язык, все родное и т.д.</p> <p>В каких строках заключен основной смысл текста? Выпишите их. (Одна у человека мать- одна у него и Родина).</p> <p>Ребята, прочитайте пословицы, написанные на доске: Жить, родине служить. Родимая сторона – мать, чужая- мачеха. Где сосна выросла, там она и красна. Где жить, там и слыть. Глупа та птица, которой гнездо немило. Где родился, там и пригодился. Человек без Родины, что соловей без песни. Каждая пословица обсуждается.</p>

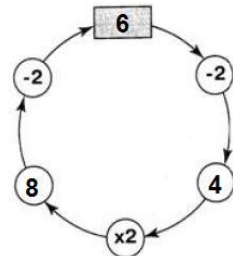
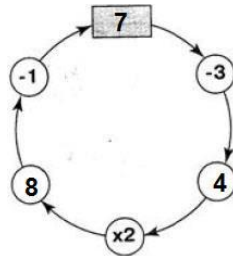
		<p>II. Работа над текстом о родном языке. (Г. Виеру) Молчит певунья- птица Среди зеленых свеч И про себя дивится, Услышав нашу речь. Понадобись ей слово, Певучая строка- Из нашего родного Взяла бы языка. (перевод с молдавского Я. Акима)</p>																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
Занятие 11.		написание эссе на заданную тему. Сформулирована проблема – необходимо предложить её различными способами.																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
Занятие 12.		Круглый стол на тему «толерантность». Обсуждение что такое толерантность, каким должен быть толерантный человек, должен ли каждый им быть и почему.																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
Занятие 13.		<p>Решение комбинаторных задач.</p> <p>1) Впиши в квадраты недостающие цифры от 1 до 9, чтобы получились законченные выражения.</p> <table border="1" data-bbox="603 1055 1187 1182"> <tr><td></td><td>x</td><td>3</td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>+</td><td></td><td></td><td>+</td><td></td><td></td><td>-</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>x</td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>-</td><td></td><td></td><td>=</td><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <table border="1" data-bbox="804 1055 948 1182"> <tr><td></td><td></td><td></td><td>-</td><td>8</td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>-</td><td></td><td></td><td>-</td><td></td><td></td><td>x</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>:</td><td></td><td>=</td><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>-</td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <table border="1" data-bbox="1007 1055 1187 1182"> <tr><td></td><td></td><td></td><td>x</td><td></td><td>=</td><td>12</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>+</td><td></td><td></td><td>+</td><td></td><td></td><td>:</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>-</td><td>3</td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td>-</td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>2) Впиши недостающие цифры от 0 до 20.</p> <table border="1" data-bbox="719 1263 900 1435"> <tr><td></td><td>+</td><td></td><td>=</td><td>17</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>-</td><td></td><td></td><td>+</td><td></td><td></td><td>-</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>-</td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>+</td><td>10</td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <table border="1" data-bbox="911 1263 1091 1435"> <tr><td>14</td><td>+</td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>+</td><td></td><td></td><td>+</td><td></td><td></td><td>-</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>-</td><td></td><td>=</td><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>-</td><td>5</td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <table border="1" data-bbox="1102 1263 1283 1435"> <tr><td>20</td><td>-</td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>:</td><td></td><td></td><td>:</td><td></td><td></td><td>-</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>x</td><td>2</td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>+</td><td></td><td>=</td><td>6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Решение:</p> <table border="1" data-bbox="751 1554 932 1727"> <tr><td>3</td><td>x</td><td>3</td><td>=</td><td>9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>+</td><td></td><td></td><td>+</td><td></td><td></td><td>-</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>x</td><td>1</td><td>=</td><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>=</td><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <table border="1" data-bbox="948 1554 1128 1727"> <tr><td>10</td><td>-</td><td>8</td><td>=</td><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>-</td><td></td><td></td><td>-</td><td></td><td></td><td>x</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>:</td><td>6</td><td>=</td><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>-</td><td>2</td><td>=</td><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <table border="1" data-bbox="1144 1554 1324 1727"> <tr><td>3</td><td>x</td><td>4</td><td>=</td><td>12</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>+</td><td></td><td></td><td>+</td><td></td><td></td><td>:</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>-</td><td>3</td><td>=</td><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td>-</td><td>7</td><td>=</td><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>• 1)</p> <table border="1" data-bbox="751 1742 932 1915"> <tr><td>9</td><td>+</td><td>8</td><td>=</td><td>17</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>-</td><td></td><td></td><td>+</td><td></td><td></td><td>-</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>-</td><td>2</td><td>=</td><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>+</td><td>10</td><td>=</td><td>14</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <table border="1" data-bbox="948 1742 1128 1915"> <tr><td>14</td><td>+</td><td>3</td><td>=</td><td>17</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>+</td><td></td><td></td><td>+</td><td></td><td></td><td>-</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>-</td><td>2</td><td>=</td><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>19</td><td>-</td><td>5</td><td>=</td><td>14</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <table border="1" data-bbox="1144 1742 1324 1915"> <tr><td>20</td><td>-</td><td>4</td><td>=</td><td>16</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>:</td><td></td><td></td><td>:</td><td></td><td></td><td>-</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>x</td><td>2</td><td>=</td><td>10</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td>=</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>+</td><td>2</td><td>=</td><td>6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>• 2)</p>		x	3	=									+			+			-						5	x		=									=			=			=						-			=	4											-	8	=							-			-			x									:		=	1						=			=			=						4	-		=												x		=	12						+			+			:									-	3	=							=			=			=						10	-		=										+		=	17								-			+			-						5	-		=									=			=			=							+	10	=									14	+		=									+			+			-							-		=	3								=			=			=							-	5	=									20	-		=									:			:			-							x	2	=									=			=			=							+		=	6								3	x	3	=	9								+			+			-						5	x	1	=	5								=			=			=						8	-	4	=	4								10	-	8	=	2								-			-			x						6	:	6	=	1								=			=			=						4	-	2	=	2								3	x	4	=	12								+			+			:						7	-	3	=	4								=			=			=						10	-	7	=	3								9	+	8	=	17								-			+			-						5	-	2	=	3								=			=			=						4	+	10	=	14								14	+	3	=	17								+			+			-						5	-	2	=	3								=			=			=						19	-	5	=	14								20	-	4	=	16								:			:			-						5	x	2	=	10								=			=			=						4	+	2	=	6							
	x	3	=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
+			+			-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
5	x		=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
=			=			=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
-			=	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
			-	8	=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
-			-			x																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
			:		=	1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
=			=			=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
4	-		=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
			x		=	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
+			+			:																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
			-	3	=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
=			=			=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
10	-		=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
	+		=	17																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
-			+			-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
5	-		=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
=			=			=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
	+	10	=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
14	+		=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
+			+			-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
	-		=	3																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
=			=			=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
	-	5	=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
20	-		=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
:			:			-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
	x	2	=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
=			=			=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
	+		=	6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
3	x	3	=	9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
+			+			-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
5	x	1	=	5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
=			=			=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
8	-	4	=	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
10	-	8	=	2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
-			-			x																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
6	:	6	=	1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
=			=			=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
4	-	2	=	2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
3	x	4	=	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
+			+			:																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
7	-	3	=	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
=			=			=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
10	-	7	=	3																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
9	+	8	=	17																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
-			+			-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
5	-	2	=	3																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
=			=			=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
4	+	10	=	14																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
14	+	3	=	17																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
+			+			-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
5	-	2	=	3																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
=			=			=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
19	-	5	=	14																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
20	-	4	=	16																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
:			:			-																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
5	x	2	=	10																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
=			=			=																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
4	+	2	=	6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														

### Задача 2

Составь замкнутые цепочки, впиши нужные числа от 0 до 20. Найди ключевые числа.



Решение:

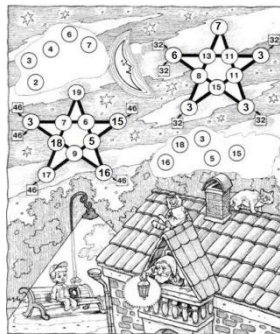


### Задача 3

Расставь указанные цифры внутри пустых кружков в звездах так, чтобы при сложении на каждой прямой получалась указанная сумма.



Решение:



	Занятие 14.	<p>1.Группа туристов состоит из 6 иностранцев. Они говорят только по-французски или по-английски. 3 человека говорят только по-английски, 2 человека только по-французски. Сколько человек говорят на двух языках: и по-французски и по-английски?          Ответ: 1 человек говорит по-французски и по-английски.</p> <p>2.Запишите все трехзначные числа, используя только цифры 0, 1 и 5. При этом цифры в каждом числе должны быть разные.          Ответ: 105, 150, 501, 510.</p> <p>3.Коля, Вася и Боря играли в шашки. Каждый из них сыграл всего 2 партии. Сколько всего партий было сыграно?          Ответ: 3 партии.</p> <p>4.Сколько всего четырехзначных чисел можно составить из цифр 0 и 1? Цифры могут повторяться. Перечисли эти числа.          Ответ: из цифр 0 и 1 можно составить 8 четырехзначных чисел: 1000, 1001, 1010, 1100, 1011, 1101, 1110, 1111.</p> <p>5.Четыре человека обменялись рукопожатиями. Сколько было всего рукопожатий?          Ответ: 4 человека обменялись шестью рукопожатиями.</p> <p>6.Три товарища: Алеша, Коля и Саша, сели на скамейку в один ряд. Сколькими способами они могут это сделать?          Ответ: Алеша, Коля, Саша могут расположиться на скамейке шестью способами.</p>
	Занятие 15.	<p>1.Сколько всего двузначных чисел можно составить из цифр 1, 2, 3 при условии, что цифры в записи числа повторяются не будут? Перечисли все эти числа и найди их сумму.          Ответ: всего можно составить 6 двузначных чисел: 12, 13, 21, 23, 31, 32.</p> <p>2.Сколько всего трехзначных чисел можно составить из цифр 1, 3, 5 при условии, что цифры в записи числа повторяются не будут? Перечисли эти числа.          Ответ: всего можно составить 6 трехзначных чисел: 135, 153, 315, 351, 513, 531.</p> <p>3.Сколько всего двузначных чисел?          Ответ: всего 90 двузначных чисел.</p> <p>4.В деревне Простоквашино на скамейке перед домом сидят дядя Федор, кот Матроскин, пес Шарик и почтальон Печкин. Если Шарик, сидящий крайним слева, сядет между Матроскиным и Федором, то Федор окажется крайним слева. Кто где сидит?          Ответ: Слева на право сидят: Шарик, Федор, Матроскин,</p>

		<p>Печкин.</p> <p>5.Сколько всего можно составить четырехзначных чисел, сумма цифр которых равна 3? Перечисли эти числа.          Ответ: всего можно составить 10 чисел. Перечислим эти числа:</p> <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>1011</td> <td>1002</td> <td>2001</td> <td>3000</td> </tr> <tr> <td>1101</td> <td>1020</td> <td>2010</td> <td></td> </tr> <tr> <td>1110</td> <td>1200</td> <td>2100</td> <td></td> </tr> </table> <p>6.Аня, Боря, Вера и Гена – лучшие лыжники школы. На районные соревнования надо составить команду из трех лыжников. Сколькими способами можно составить команду?          Ответ: команду можно составить четырьмя способами. Каждую команду в 3 человека можно составить, удаляя из 4 лыжников одного из них.</p> <p>7.Квартет.Проказница Мартышка, Осел, козел Да косолапый Мишка Затеяли сыграть Квартет.          Для этого они сели кружком, Мартышка расположилась напротив Медведя, а рядом с нею – Осел и Козел. Ударили в смычки, дерут, а толку нет.Тогда Осел и Козел поменялись местами.Рассеялись, начали Квартет.Он все – таки на лад нейдет.</p> <p style="padding-left: 40px;">Таким образом, они перепробовали все возможные варианты, причем Медведь всегда оставался на одном и том же месте.Сколько всего вариантов расположения незадачливых музыкантов? Ответ: 6 вариантов.</p>	1011	1002	2001	3000	1101	1020	2010		1110	1200	2100	
1011	1002	2001	3000											
1101	1020	2010												
1110	1200	2100												
Занятие 16.		<p>1.из 40 учащихся шестого класса 32 занимаются в математическом кружке, 21 – в спортивной секции, 15 учащихся – и в кружке, и в спортивной секции. Сколько учащихся не занимаются ни в математическом кружке. Ни в спортивной секции?</p> <p>2.Из 38 учащихся шестого класса изостудию посещают 28 человек, а 17 – лыжную секцию. Сколько «лыжников» посещают изостудию, если в классе нет учащихся, которые не посещают изостудию или лыжную секцию?</p> <p>3.Из 38 учащихся шестого класса изостудию посещают 28 человек, а 17 – лыжную секцию. Сколько «лыжников» посещают изостудию, если 4 человека в классе не посещают ни лыжную секцию, ни изостудию?</p> <p>4.Учащемуся поручено написать заметку в стенную газету об успеваемости класса, в котором 40 человек, за первое полугодие. Он взял журнал и, выписав сведения, сделал следующие выводы: из 40 учащихся не имеет троек по русскому языку – 25 человек, по математике – 28 человек, по</p>												



		<p>русскому языку и математике – 16 человек, по физике – 31 человек, по физике и математике – 22 человека, по физике и русскому языку – 16 человек. Кроме того, 12 человек учатся без троек по всем предметам. Редактор, прочитав заметку и подумав, сказал: «Ты ошибся в счете, твои выводы явно неверные».</p>
	Занятие 17.	<p>1. из 12 учащихся шестого класса 8 занимаются в спортивной секции, 9 человек – в математическом кружке. Сколько человек занимаются в двух кружках, если известно, что каждый занимается хотя бы в одном кружке? Сколько человек занимается в одном кружке?</p> <p>2. в классе 35 человек. Все в этом классе занимаются спортом: 25 человек – волейболом, 15 – баскетболом, 19 – футболом. Во всех трех секциях занимаются 4 человека, волейболом и баскетболом – 10 человек, баскетболом и футболом – 7 человек, волейболом и футболом – 11 человек. Сколько человек занимаются только в одной секции и, в какой именно?</p> <p>3. все 80 учащихся шестых классов изучают хотя бы один иностранный язык: 40 человек – английский, 33 – французский, 15 – немецкий. Двое изучают все три языка, трое – английский и немецкий, четверо – немецкий и французский, пятеро – английский и французский. Верни ли составлена задача?</p> <p>4. В классе 35 человек. Из них занимаются в математическом кружке 20 человек, 11 человек – в кружке «Умелые руки», 10 ребят в эти кружки не ходят. Сколько математиков занимаются в кружке «умелые руки»?</p> <p>5. В классе 25 человек. Из них 17 умеют ездить на велосипеде, 13 – плавать, а 8 – ходить на лыжах. Ни один из учеников не владеет всеми тремя видами спорта. «Велосипедисты», «пловцы» и «лыжники» имеют хорошие или удовлетворительные оценки по математике, 6 учеников по этому предмету не успевают. Сколько учеников имеют отличные оценки по математике? Сколько «пловцов» умеют ходить на лыжах?</p>
	Занятие 18.	<p>Коллажирование.</p> <p>Запасемся старыми иллюстрированными журналами и яркими кусочками ткани. Вырезаем вместе с детьми из содержащихся в журналах иллюстраций и кусочков ткани фигуры разных форм. Теперь наклеим полученные фигуры на лист картона и получим коллаж. Все это - работа творческая, но главное задание звучит так: "Найди как можно</p>

		больше аналогий с реальными предметами". Коллаж можно поворачивать как угодно.
	Занятие 19.	Очень интересную, а потому очень популярную задачу предложил психолог Дж. Гилфорд: найти как можно больше самых разных, оригинальных применений хорошо знакомому предмету. В качестве такого предмета можно использовать кирпич, мел, газету и многое другое. На выполнение этого задания отводится обычно пять-шесть минут. В ходе анализа итогов учитываются все ответы, кроме тех, что не соответствуют заданию, повторяются или могут считаться нелепыми.
	Занятие 20.	Задачи на поиск причин событий. Вот несколько ситуаций, требуется определить причины их возникновения: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Утром Дима проснулся раньше обычного.</li> <li>• Солнце еще не ушло за горизонт, но уже стало темно.</li> <li>• Сидевший у ног хозяина пес грозно зарычал на маленького котенка.</li> <li>• Коллективное обсуждение.</li> </ul>
	Занятие 21.	Нелепицы. Рисуется картинка по любому сюжету - лес, двор, квартира. На этой картинке должны быть 8-10 ошибок, то есть что-то должно быть нарисовано так, как это на самом деле не бывает. Например, машина с одним колесом, заяц с рогами. Некоторые ошибки должны быть очевидны, а другие незаметны. Дети должны показать, что нарисовано неверно.
	Занятие 22.	Сюрреалистическая игра (рисунок в несколько рук). Первый участник игры делает первый набросок, изображает какой-то элемент своей идеи. Второй игрок, обязательно отталкиваясь от первого наброска, делает элемент своего изображения и т.д. до законченного рисунка.
	Занятие 23.	Мозговой штурм. Игра "Словоассоциации". Взять любое слово, например, батон. Оно ассоциируется: <ul style="list-style-type: none"> <li>• с хлебобулочными изделиями.</li> <li>• с созвучными словами: барон, бекон.</li> <li>• с рифмующимися словами: кулон, салон.</li> </ul> Создать как можно больше ассоциаций по предложенной схеме. Ассоциативность мышления можно развивать что называется "на ходу". Гуляя с детьми можно вместе подумать, на что похожи облака, лужи на асфальте, камушки на берегу.

Занятие 24.

Игра "Хорошо - Плохо".

Вариант 1. Для игры выбирается объект безразличный ребенку, т.е. не вызывающий у него стойких ассоциаций, не связанный для него с конкретными людьми и не порождающий эмоций. Ребёнку предлагается проанализировать данный объект (предмет) и назвать его качества с точки зрения ребенка положительные и отрицательные. Необходимо назвать хотя бы по одному разу, что в предлагаемом объекте плохо, а что хорошо, что нравится и не нравится, что удобно и не удобно. Например: карандаш.

- Нравится, что красный. Не нравится, что тонкий.
- Хорошо, что он длинный; плохо, что он остро заточен - можно уколотся.
- Удобно держать в руке, но неудобно носить в кармане - ломается.

Рассмотрению может быть подвергнуто и конкретное свойство предмета. Например, хорошо, что карандаш длинный - может служить указкой, но плохо, что не входит в пенал.

Вариант 2. Для игры предлагается объект, имеющий для ребенка конкретную социальную значимость или вызывающий у него стойкие положительные или отрицательные эмоции, что приводит к субъективной однозначной оценке (конфеты - хорошо, лекарство - плохо). Обсуждение идёт также как и в варианте 1.

Вариант 3. После того, как дети научатся выявлять противоречивые свойства простых объектов и явлений, можно переходить к рассмотрению "положительных" и "отрицательных" качеств в зависимости от конкретных условий, в которые ставятся эти объекты и явления. Например: громкая музыка.

- Хорошо, если утром. Быстро просыпаешься и бодрым себя чувствуешь. Но плохо, если ночью - мешает уснуть.

Не следует бояться затрагивать в этой игре такие категории, которые до этого воспринимались детьми исключительно однозначно ("драка", "дружба", "мама"). Понимание детьми противоречивости свойств, заключенных в любых объектах или явлениях, умение выделить и объяснить условия, при которых проявляются те или иные свойства, лишь способствует воспитанию чувства справедливости, умению в критической ситуации найти правильное решение возникшей проблемы, способности

		<p>логично оценить свои действия и выбрать из множества различных свойств объекта те, которые соответствуют выбранной цели и реальным условиям.</p> <p>Вариант 4. Когда выявление противоречивых свойств перестанет вызывать у детей трудности, следует перейти к динамическому варианту игры, при котором для каждого выявленного свойства называется противоположное свойство, при этом объект игры постоянно меняется, получается своеобразная "цепочка". Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Есть шоколад хорошо - вкусно, но может заболеть живот;</li> <li>• Живот болит - это хорошо, можно в школу не ходить;</li> <li>• Сидеть дома - плохо, скучно;</li> <li>• Можно пригласить гостей - и т.д.</li> </ul>
	Занятие25.	<p>Решение жизненных ситуаций. Примеры: у вас в классе появился новенький ученик, который не общителен, плохо учится. Предложите варианты вашего поведения.</p> <p>По дороге домой возле вас останавливается машина и через окно водитель предлагает подвезти до дома. Варианты вашего поведения.</p> <p>Находясь с друзьями в походе, вы обнаруживаете, что никто не взял с собой спички для того чтобы разжечь костер и приготовить пищу. Ваши действия.</p>
	Занятие26.	<p>Найти связывающие слова для понятий: разговор и вопрос, котенок и человек, орешек и характер.</p> <p>Какое время в истории длится дольше: сто лет или сто зим?</p>
	Занятие27.	Учимся писать синквейн.
	Занятие28.	Знакомство с проектной деятельностью. Выбор темы проекта с помощью мозгового штурма. Разработка проектной идеи
	Занятие29.	Создание проекта
	Занятие30.	Представление проекта

### Приложение 3

цикл	Развивающее занятие	Ход занятия
Цикл 3. «игра»	Занятие 1	<p><b>ПЕРЕКЛИЧКА-ПУТАНКА.</b> педагог называет фамилии и имена присутствующих детей, путая при этом то имя, то фамилию (имя называется правильно, фамилия – нет; фамилия правильна, имя не то). Дети внимательно слушают и откликаются только тогда, когда правильно названы и имя, и фамилия. Кто ошибается, выбывает из игры.</p> <p><b>ЧЕТЫРЕ СТИХИИ</b> Играющие сидят в кружок. Педагог объясняет правила игры: если он скажет слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» - вытянуть руки вперед, слово «воздух» - поднять руки вверх, слово «огонь» - произвести вращение в лучезапястных и локтевых суставах. Игра повторяется дважды. Тот, кто ошибается во второй раз, выбывает из игры.</p> <p><b>СЛУШАЙ И ИСПОЛНЯЙ.</b> Педагог называет и повторяет 1-2 раза несколько различных движений, не показывая их. Дети должны воспроизвести движения в той же последовательности, в какой они были названы ведущим.</p> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ ЗАДАНИЯ:</b> « НАРИСОВАТЬ ЧТО-НИБУДЬ, ЧЕГО НА СВЕТЕ НЕ БЫВАЕТ» Победителем является тот, кто нарисовал самую забавную, увлекательную ситуацию и хорошо описал её.</p>
	Занятие 2.	<p><b>МЯЧИК-СМЯГЧИТЕЛЬ</b> Дети сидят в кружок. Педагог бросая мяч, произносит слово с твердым окончанием. Ребенок, поймавший мяч, перед тем, как бросить его обратно, произносит то же слово, но с мягким окончанием.</p> <p>Возможны слова: угол, брат, ел, топ, мел, хор, стал, пыл, жар, был, цеп, вес, любит, ходит, носит, мочит, варит, строит, обут, служит, тужит, доит, поит, дурит, ценит, хмурит, пилит, шутит, мол, дал, пар, шар, врал, вяз, жест, прав.</p> <p><b>«ТРОПИНКА»</b> Дети берутся за руки, образуя круг, и по сигналу педагога начинают движение по кругу в правую сторону до тех пор, пока педагог не произносит слово-задание. Если</p>

		<p>педагог говорит: «Тропинка!» все дети становятся друг за другом и кладут руки на плечи впереди стоящего. Если педагог говорит - «Копна!» - дети направляются к центру круга, выставив руки вперед. Если говорит – «Кочки!» - дети приседают, положив руки на голову. Задания педагога чередуются. Кто быстрее и точнее выполнит все задания, получит поощрительные очки. Чемпионом становится ребенок, набравший наибольшее количество поощрительных очков.</p> <p>«НАЗОВИ СОСЕДЕЙ», вариант с буквами алфавита.</p> <p>Играющие встают в круг. Педагог берет в руки мяч. Он бросает мяч одному из детей, называя любую букву алфавита. Поймавший мяч должен назвать «соседей» указанной буквы, т.е. предыдущую букву и последующую. После этого ребенок возвращает мяч педагогу. Тот бросает мяч другому ребенку, называя иную букву алфавита. И так далее. Ребенок, ошибающийся в названии «соседей» дважды, выбывает из круга и наблюдает за игрой со стороны.</p> <p>«НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ»</p> <p>Дети получают карточки со слогами:  на сос ка мыш го ра жи вот пар та  во да</p> <p>Задание детям: найти пару и встать рядом так, чтобы получилось слово.</p>
Занятие 3.		<p>«Цветок, дерево, фрукт»</p> <p>дети сидят в кружок. педагог указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «цветок, дерево, фрукт, цветок, дерево...» тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро (пока ведущий считает до трех) назвать в данном случае дерево. причем, каждый следующий раз (когда выпадает дерево, или фрукт, или цветок) названия не должны повторяться. если ответ правильный, педагог продолжает игру. если ответ неверный, или название повторяется, или ребенок не уложился во времени, то он выбывает из игры. игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок (он - победитель).</p> <p>«Мячик - соединитель»</p> <p>Педагог бросает мяч кому-нибудь из детей, произнося при этом несогласованные слова, например, «собака, гулять». ребенок, поймав мяч, произносит предложение из этих слов и бросает мяч обратно педагогу. повторяется от 10 до 20 раз – в зависимости от ситуации, числа участников</p>

		<p>игры и состояния детей.</p> <p>варианты несогласованных слов: «собака, гулять», «дерево, расти», «дождь, лить», «солнце, светить», «кошка, царапать», «нож, резать», «дом, строить», «портной, шить», «врач, лечить», «футболисты, играть», «ученик, отвечать», «телефон, звонить», «телевизор, показывать», «девочка, плакать», «трава, зеленеть», «книга, читать», «парикамахер, стричь», «голова, болеть», «старичок, храпеть», «мышка, шуршать», «карандаш, точить», «краски, рисовать», «хрусталь, разбить», «мяч, уронить»</p> <p>«Запомни свое место»</p> <p>дети становятся в разных углах комнаты. каждый ребенок должен запомнить свое место. по сигналу (один хлопок) все бегут со своих мест и ходят по кругу. по следующему сигналу (два хлопка) дети должны вернуться на свои места. местоположение детей несколько раз меняется. победителем является тот, кто ни разу не перепутал свое место.</p> <p>«Два и три слога»</p> <p>дети сидят в кружок. Педагог бросает в случайном порядке мячи, произнося при этом односложное слово. ребенок, поймавший мяч, перед тем, как вернуть его, изменяет слово так, чтобы оно стало:</p> <p>если мяч красный – двухсложным (дом, дома); если мяч синий – трехсложным (дом, домики).</p> <p>варианты слов:</p> <p>сад, куст, нос, блин, лист, гриб, стол, нож, шар, корж, бант, фант, пол, кот, кол, шкаф, шарф, слон, дуб, брат, гном, плот, рот, зуб, час, болт, ковш, рубль, глаз, зонт, клад, чан, суп, мул, серп.</p>
Занятие 4.		<p>Упражнение «Арка»</p> <p>Материалы: ножницы, бумага.</p> <p>Участники объединяются в команды, получают бумагу формата А4, и им дается задание: изготовить такую арку, чтобы через нее смог пройти любой из участников или все по очереди. Продемонстрировать как можно больше способов.</p> <p><b>Вопросы для обсуждения:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Кому сначала казалось, что выполнить упражнение невозможно?</li> <li>2. Часто ли возникают такие ситуации?</li> <li>3. Кто подсказал решение или это коллективное?</li> </ol> <p>Упражнение «Применение предметов»</p>

		<p>Материалы: скрепку для бумаг, зубную щетку, карандаш, спичку... и т.д.</p> <p>За две минуты найдите как можно больше применений для обувного шнурка и запишите их. Это упражнение, развивающее творческий интеллект для рассмотрения можно брать любой другой предмет.</p> <p>Вопросы для обсуждения:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сложно было придумывать новое применение простым и знакомым вещам?</li> <li>2. Как можно применять ваш предмет?</li> <li>3. О чем заставило задуматься это упражнение?</li> </ol>
	<p>Занятие 5.</p>	<p>«Что сказал Царь?»</p> <p>Придумать «Атрибут Власти». Это может быть книга, указка, мобильный телефон - всё. Что угодно, лишь бы воспринималось как «солидный предмет» в данной аудитории. Берем таймер.</p> <p>Теперь каждый из игроков, взяв в руки атрибут Власти, становится на пять минут - Царём и в течение этих пяти минут даёт задания команде. Всё в его власти... Царь может давать задание всем вместе, каждому по очереди, кому-то одному (например, вытянувшему короткую спичку).</p> <p>Вот главные два условия Царя:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Царь не должен повторять задания предыдущих царей (и свои тоже). Ни одно задание в течение игры, в общем, не должно повторяться!</li> <li>2. У Царя не должно возникать неловких долгих пауз. Подданные Царя должны быть всё время чем-то заняты.</li> </ol> <p>Вот условие для всех играющих: Никто не должен саботировать процесс, не выполнять задание, срывать процесс игры. Царь имеет право удалить игрока, который ему очень мешает. (Конечно, это даёт «минус» царю).</p> <p>В игре (если речь идёт о взрослых) есть и жюри. Именно жюри внимательно наблюдает за игрой и замечает: команды какого царя выполнялись плохо и не слаженно, какому царю пришлось удалять игроков, кто был лучшим царём, кто был самым харизматичным царём (ему внимали без нажима с его стороны), кто был самым невыносимым игроком и при каком царе...</p>



		<p>Задания в этой психологической игре можно давать какие угодно, например:</p> <p>Все сели и встали,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• все постояли на одной ножке,</li> <li>• мальчики хлопают в ладоши, девочки кружатся,</li> <li>• девочки хлопают в ладоши, мальчики прыгают,</li> <li>• все читают по строчке стихотворения Агнии Барто одно за другим, пока я не скажу «стоп!»),</li> <li>• вытянувший короткую спичку ложится на пол и говорит: «Я умираю». Остальные всё это время, пока я готовлю спички, машут руками как крыльями и говорят «Не покидай нас»,</li> </ul> <p>Конечно, труднее всего «последним» царям. Всё лёгкое уже придумано.</p> <p>Но с непривычки и первым-то - нелегко.</p> <p>Вы можете предварительно записать и вывесить списком свои критерии оценки царствования, чтобы затем в ходе обсуждения выставлять баллы (или снижать баллы) царям, оценивая их царствование.</p> <p>Вот примерные критерии оценки царей, как их оценивает жюри:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• были ли ничем не заполненные паузы в игре,</li> <li>• как слушались подданные царя,</li> <li>• как понимали задания царя,</li> <li>• сколько было креативных заданий.</li> </ul> <p>Важно следить за тем, чтобы цари не пользовались «личным ресурсом» популярности, играя в лидера.</p> <p>Поэтому если в группе есть явные «идолы» и их преданные «фанаты», и при этом имеются также явные «козлы отпущения», то в такой группе игру проводить бессмысленно.</p> <p>Шеринг (обсуждение с возможностью высказаться всем) после психологической игры - обязателен.</p>
	Занятие 6.	<p>"Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем!".</p> <p><b>Суть игры:</b> ведущий с помощью считалки выбирает одного водящего, которого выводят из комнаты. Далее ребята договариваются между собой, что и как они будут изображать. Потом водящий заходит в комнату и спрашивает у ребят: "Где вы были, девочки и мальчики? Что делали?". Дети отвечают: "Где были — мы не скажем, а вот что делали — покажем!". И после этих слов дети начинают показывать различные действия, которые они придумали. Задача ведущего в процессе игры советовать, что и как можно</p>

	Занятие 7.	<p>изображать.</p> <p>Кто во что горазд .</p> <p>Всем предлагается приказать ведущему что-нибудь сделать. После того как все приказания произнесены вслух, игрокам сообщают правила игры. Они заключаются в том, что каждый играющий сам должен выполнить свое приказание. Если ребенок, придумывая задание, не позаботился о том, легко ли его выполнить, в следующий раз он будет серьезнее.</p> <p>«Мы пойдем гулять»</p> <p>Педагог говорит: «Мы идем гулять в лес. Пусть каждый скажет своему соседу справа, что ему нужно взять с собой, и объяснит, почему именно эта вещь понадобится на лесной прогулке».</p> <p>Далее педагог называет каждому предмет, который нужно взять. Лучше, если эта вещь не подходит для лесной прогулки, так игра получится интереснее.</p> <p>Когда играющие по очереди поговорят с соседом, педагог объявляет, кого он возьмет на прогулку, а кого нет. Делает он это так: если играющий просто сообщает соседу, что нужно взять, но не может подробно объяснить причину, его на прогулку не берут.</p> <p>Если же играющий старается убедить соседа в необходимости захватить тот или иной предмет и придумывает невероятные причины, приводит различные доводы, его непременно надо взять.</p> <p>Лучше, если в то время, когда двое разговаривают, остальные будут их слушать и делать для себя выводы. Тогда тем, кого не взяли на прогулку, легче впоследствии исправиться.</p> <p>Далее педагог объясняет, почему он одних взял, а других – нет. «Штрафники» исправляются, и все вместе идут гулять.</p> <p>«Военные действия»</p> <p>Ребята делятся на две команды. В каждой должен быть «полководец», остальные – «воины». «Полководец» разрабатывает план «военных действий», а остальные должны ему подчиняться. Задача «полководца» – постараться так организовать свое «воинство», чтобы все члены команды</p>
--	------------	--

		<p>четко выполняли его приказания. Он должен придумывать различные способы «нападения» на другую команду, достаточно интересные, и саму игру организовать весело и увлекательно. Если «полководец» не может повести за собой «воинов», его немедленно переизбирают. Обладателем лучших лидерских качеств в конце игры можно признать того «полководца», чья команда победила.</p> <p>«Капитан» .В начале игры выбирается ведущий – «капитан». Остальные игроки делятся на две команды. Первая команда – «матросы», а вторая – «пираты». «Капитан» отдает различные приказания, а «матросы» должны их выполнять, но только в том случае, если приказания четкие и ясные. Когда на «матросов» нападают «пираты», «капитан» должен продумать план «боя». В конце игры каждый из игроков дает свою оценку действиям «капитана» по пятибалльной системе.</p> <p>Игра продолжается, но уже с другим «капитаном». Когда каждый попробует себя в роли «капитана», подводятся итоги. Победителем станет участник, набравший больше очков.</p>
	Занятие 8.	<p>«Таланты и поклонники»</p> <p>Педагог по очереди предлагает ребятам что-то нарисовать. Через некоторое время рисунки выносятся на всеобщее обсуждение. Каждый изображает то, что он умеет. Если участник игры умеет хорошо рисовать, он может набросать что-то сложное, если нет – рисунок может быть самым простым.</p> <p>Педагог начинает обсуждать рисунки. Особое условие – нельзя говорить, что рисунок плохой, нужно только подчеркивать его достоинства. Все ребята поддерживают обсуждение каждого рисунка, высказывая свое мнение. Можно отметить, что очень талантливо подобраны краски, что сам замысел очень интересен, и т. д. В игре нет победителей и побежденных, каждый имеет право высказать свое мнение о рисунках, а также представить свою работу на всеобщее обозрение. Автор самого талантливого рисунка может быть поощрен призом, а самый активный участник разговора – призом или грамотой.</p> <p>«Талантливый собеседник»</p> <p>Участники игры делятся на пары. Один из пары начинает разговор, а задача второго – поддерживать беседу. Педагог предлагает каждой паре свою тему для разговора.</p>

		<p>Темы могут быть самыми разными, например о погоде, природе, школьных делах, обсуждение какого-то фильма, книги и так далее. Можно обсудить любую проблему, в том числе и выбор одежды на дискотеку или на день рождения.</p> <p>Игра проходит следующим образом: сначала каждая пара как бы репетирует свой диалог. А потом должна показать свой диалог всем присутствующим. То есть играющие спокойно беседуют между собой, а остальные внимательно слушают. Таким образом каждая пара демонстрирует остальным свое умение общаться. Ведущий по согласованию со всеми присутствующими назначает определенное количество очков каждой паре. Затем игроки меняются. В игре нет победителей и побежденных, но игроки, набравшие максимальное количество очков, могут быть поощрены каким-то призом.</p>
	<p>Занятие 9.</p>	<p>Игры на развитие слухового внимания, творческого воображения и фантазии.</p> <p>Перед тем, как предложить детям игры и упражнения для развития слухового внимания, следует провести своеобразную "настройку" слуха. С этой целью всем участникам игры предлагается сесть в удобной позе и послушать окружающее пространство с закрытыми глазами:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Звуки улицы. Внимательно послушать и отгадать, что там сейчас происходит (птицы поют, собаки лают, дети играют, машины проезжают, дождь идет и т.д.). Условно назовем это "большим кругом" внимания.</li> <li>2. Вслушаться в звуки, которые нас в данном помещении (имеется в виду всё здание). Можно услышать чьи-то шаги, голоса шум электричества и др. Это - средний круг внимания.</li> <li>3. Вслушаться в звуки, которые живут внутри нас (дыхание, биение сердца и др.). Это-малый круг внимания, требующий наибольшей концентрации.</li> </ol> <p>В процессе проведения таких упражнений важно научить детей внимательно слушать и определять (понимать, расшифровывать) различные звуки. Такие задания стимулируют развитие воображения, фантазии, речи и т.д.</p> <p>В начале работы над развитием слухового восприятия лучше прислушаться к звукам, которые непосредственно нас окружают. Вот, например, какие вопросы предлагаются детям:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Чьи голоса слышны на улице? Детские или взрослые? Много ли детей гуляет во дворе? Какая сейчас погода на улице? А какая машина проехала</li> </ul>

(легковая или грузовая)?

- Кто прошёл по коридору (ребёнок, женщина на высоких каблуках, группа детей, пожилой человек и др.)?

- Какие настроения у людей, которые разговаривают за стеной: (слов не разобрать) они спокойно беседуют, либо один что-то возбуждённо рассказывает, и т.д.?

- Определить и рассказать, что делает человек (слышен хруст откусываемого яблок, шелест ткани, бумаги, клеёнки и т.д.).

- Определить по звуку, что находится в закрытой коробке (пуговицы, деревянные палочки, песок и т.д.).

Однако при планировании подобных занятий нужно учитывать, что не всегда вокруг будут звучать чьи-то шаги, голоса и т.д. Поэтому удобно использовать различные театральные шумы (аудиозапись).

Примерные вопросы и задания, которые можно предложить детям:

1. Послушать запись шумов, и отгадать, что происходит:

а) на улице, какая погода? (дождь, гроза, ветер и т.д.);

б) какой автомобиль проехал? (легковой, грузовой, "Скорая помощь", пожарная или милицейская машина);

в) где сейчас мама: на кухне или в ванной.

г) какое угощение мама готовит? (взбивает крем миксером или режет на доске овощи);

д) отгадать, кто пришёл (по шагам);

е) рассказать, кто находится в соседней комнате (маленький ребёнок, взрослый);

ж) придумать и рассказать и т.д.

Используя запись театральных шумов, педагог постепенно увеличивает количество записанных фрагментов и таким образом определяет объём слуховой памяти. Вначале эти задания можно облегчить использованием картинок (карточек). Постепенно дети привыкают сосредотачивать своё внимание на прослушивании и запоминают последовательность и количество услышанных звуковых "картинок".

2. Послушать и нарисовать, что услышали:

а) где сейчас Красная Шапочка? (в лесу, в деревне на берегу реки, дома с мамой);

б) кого встретил Колобок? (Волка, Петуха, Собаку, Кошку);

		<p>в) какая погода на улице? (дождь солнышко, ветер);</p> <p>г) нарисовать машину, которая проехала (разные типы автомобилей);</p> <p>д) над каким местом пролетает "ковёр-самолёт"? (над морем, над лесом, над городом).</p> <p>3. Послушать и изобразить (пантомима) того, кого слышали: кошку, собаку, петуха, корову, лошадь, лягушку, комара и т.д.</p> <p>Далее задания могут усложняться и варьироваться по усмотрению педагога.</p>
	<p>Занятие 10.</p>	<p>Игры с предметами быта и игрушками.</p> <p>Для этих упражнений вообще не нужно никаких специальных атрибутов и пособий. Можно использовать любые предметы, которые окружают: карандаши, салфетки, листочки бумаги, нитки и пр. Подобные упражнения удобно проводить на прогулке, играя с листиками и камешками, веточками и другими случайными предметами.</p> <p>Задания.</p> <p>1. Выбрать любой приглянувшийся предмет и рассмотреть его. Подумать, на что он похож. Попытаться представить, чем раньше был этот предмет или где он находился. Определить, какой у него характер, какое у него настроение в данный момент.</p> <p>2. Сочинить и рассказать небольшую историю о данном предмете.</p> <p>3. Придумать и воспроизвести беседу, которую ведут листики, камень, прищепка и другие предметы. Может быть, они "беседуют" о погоде, о своих увлечениях, о своих соседях и т.д.</p> <p>4. "Театр всевозможного". Каждый предмет с присущим ему характером и манерой поведения "играет" в небольшой сценке, которую придумали дети вместе с воспитателем. Лучше всего такие сценки разыгрывать на столе, тогда в движении можно передать характер предмета-образа. Каждый ребёнок придумывает, что говорит его "актёр", каким голосом (нежным или грубым и т.д.).</p> <p>5. Принести из дома любимую игрушку. Показать её всем и рассказать, как её зовут, какой у неё характер во что она любит играть.</p> <p>6. Предложить двум детям побеседовать между собой от имени своих игрушек.</p> <p>7. Устроить импровизированный концерт, исполняемый игрушками (игрушки исполняют песни, танцы, читают стихи,</p>

		поют частушки и т.д.).
	Занятие 11.	<p>Этюды на развитие творческого воображения.</p> <p>1. Перевернутый ящик-телевизор. Дети сидят на стульях и смотрят "передачу". Кто какую передачу смотрит? Пусть каждый расскажет о том, что он видит.</p> <p>2. Подойти к столу и рассмотреть его, будто это:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- королевский трон;</li> <li>- аквариум с экзотическими рыбками;</li> <li>- костёр;</li> <li>- куст цветущих роз.</li> </ul> <p>3. Передать книгу друг другу так, как будто это:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- кирпич;</li> <li>- кусок торта;</li> <li>- бомба;</li> <li>- фарфоровая статуэтка и т.д.</li> </ul> <p>4. Взять со стола карандаш так, как будто это:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- червяк;</li> <li>- горячая печёная картошка;</li> <li>- маленькая бусинка.</li> </ul> <p>5. Пройти по линии, нарисованной мелом, как по канату.</p> <p>6. Выполнять различные движения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• чистить картошку;</li> <li>• нанизывать бусы на нитку;</li> <li>• есть пирожное и т.д.</li> </ul> <p>7. Игра "Скульптор и Глина". Дети распределяются парами и занимают свободное место в зале. Договариваются между собой, кто из них "Скульптор", а кто - "Глина". Скульпторы лепят из Глины: животных, спортсменов, игрушки, сказочных персонажей. Затем играющие меняются ролями.</p> <p>Примечание: выбирается несколько экспертов, которые отгадывают, что слепил Скульптор.</p> <p>После разгадки Скульптора (Глина) расколдовывается и перестаёт сохранять позу.</p> <p>8. Игра "Зеркало". Дети распределяются на пары и договариваются, кто будет "Зеркалом", и кто - "Человеком, смотрящимся в зеркало" (как в предыдущей игре). Далее дети принимают любые позы, а "Зеркало" повторяет их с максимальной точностью. После 3-4 поз партнёры меняются местами.</p> <p>Примечание: это упражнение можно использовать на занятиях как физкультминутку.</p>
	Занятие 12.	МЫ ПОПАЛИ НА ОСТРОВ.

Материал: геометрические фигуры, чистые листы бумаги, ручки, карандаши.

Ход занятия.

Педагог: «Ребята, сегодня мы очутились на необитаемом острове. Вокруг нас только синее море. Но этот остров – волшебный. Он будет задавать нам различные сложные задания. Но решив эти задания, мы сождем выжить на нем. А добравшись до последнего мы сможем выбраться с этого острова». Дети решают, что необходимо им в первую очередь на острове. Приходят к выводу – вода.

Остров: «Если вы хотите, чтобы у вас была питьевая вода, решите задание:

**1.** Предлагаются различные геометрические фигуры.

Задание: составьте из этих фигур как можно больше изображений (дом, елочка, собака). Затем задание усложняется. Составьте жилой дом, магазин, кинотеатр, замок, и т. д. (берем стратегию «здание»).

Когда дети выполняют, то на острове появляется банка с водой. Затем дети решают, что им нужно еще. С помощью ведущего приходят к выводу – нужны гамаки, спальные мешки.

Остров: «Чтобы у вас были гамаки, вот вам еще одна задача:

**2.** Нарисуйте как можно больше сюжетов на одну тему – например, «Подводный мир», сюжеты «Играющие рыбки», «Коралловые рифы и их обитатели», и т.п.».

После их выполнения на остров приносят гамаки, спальные мешки.

Педагог: «Ребята, чем вы будете питаться на острове, давайте решим еще одну задачу».

**3.** Придумайте как можно больше традиционных и необычных способов использования дерева.

Дети придумывают и рассказывают эти способы, после чего остров приглашает их войти в другую комнату на чаепитие. После этого чаепития дети решают - чтобы им перебраться с этого острова на землю им нужен плот. А чтобы построить его необходимы бревна и веревка. Для этого они решают еще две задачи:

**4.** Остров читает детям отрывок из художественного произведения, а дети после этого придумывают как можно больше заглавий к тому тексту.

**5.** Дается слово «одуванчик». Необходимо из букв этого слова составить как можно больше новых слов. Два раза



		<p>использовать одну и ту же букву нельзя.</p> <p>После решения этих заданий им приносят на остров несколько бревен и веревку. Все вместе делают плот и на нем отправляются домой, но по пути попадают в беду. Их настигают разъяренные пираты, которые не могли решить задачу</p> <p>Пираты: «Если поможете нам решить, то мы вас всех отпустим».</p> <p><b>6.</b> Предлагается написать как можно больше предложений из пяти слов, в которых каждое слово начинается с указанной буквы. Р-И-С-Н-К.</p> <p>После решения этого задания, пираты их отпускают и они благополучно добираются до дома.</p>
Занятие 13.		<p><b>ИГРА «АССОЦИАЦИИ»</b></p> <p><b>Ход игры:</b> Смысл игры – в угадывании одним из ребят того, кого загадали остальные. Для начала выбирается этот человек, но возможен и добровольный вариант. Доброволец становится как бы ведущим в этой игре. Он удаляется на некоторое время, все остальные загадывают одного из присутствующих. Возвратившийся игрок должен с помощью вопросов узнать, кто загадан. Вопросы носят ассоциативный характер, отсюда и название игры. Спросить можно, с каким животным ассоциируется этот человек, с каким цветом, музыкой, напитком и т. д. Ответ должен состоять из одного слова. Отвечают все, кто загадывал, в том числе и тот, кого загадали. Он же может быть и объектом, к которому подбирают ассоциации.</p> <p>О том, можно ли загадывать того человека, который не участвовал в загадывании, или нельзя, нужно договориться заранее.</p> <p>Если этот ведущий отгадал, он передает свою роль тому, кто был загадан. Но возможен и произвольный вариант, по желанию кого-либо из участников.</p>
Занятие 14.		<p>Интерактивная игра.</p> <p>У семерых братьев по одной сестре. Сколько детей в семье?</p> <p>У Вали было 3 яблока. Она съела все, кроме двух. Сколько яблок осталось у Вали?</p> <p>На ветке сидело 5 синиц и 7 воробьёв. 6 птичек улетело. Улетел ли хоть один воробей?</p> <p>Коля выше Пети, но ниже Васи. Кто из них самый</p>

		<p>высокий?</p> <p>Можно ли пятью двойками с помощью арифметических знаков написать 28?</p> <p>Каких слов в русском языке больше, начинающихся с гласных или согласных?</p> <p>Как правильно сказать: У рыбов нет зубов, У рыбей нет зубей, У рыб нет зуб?</p> <p>Самая большая звезда.</p> <p>Какие ноги у жирафа длиннее передние или задние?</p> <p>Какая самая большая ягода?</p> <p>В какой сказке звучало это заклинание: Сезам, откройся .?</p> <p>Кто автор повести о веселом медвежонке Винни-Пухе? «...Он закрыл дверь, улегся в бабушкину постель и стал ждать...» Кто автор и название сказки?</p> <p>Какую соль не кладут в суп?</p> <p>Из какого крана не льется вода?</p> <p>Какой лук не кладут в суп?</p> <p>Коля и Саша носят фамилии Гвоздев и Шилов. Какую фамилию имеет каждый из них, если Саша с Шиловым живут в соседних домах?</p> <p>Какой кистью не выкрасишь стену?</p>
	Занятие 15.	<p>Игра «монолог картошки»</p> <p>Представьте, что картошка оживает. Сейчас вы должны за 6 минут придумать монолог картошки. А потом нам его рассказать от имени картошки.</p>
	Занятие 16.	<p>Интеллектуальная игра «Юный эрудит»</p> <p>Подготовка к игре: поделить детей на команды. Команды рассадить по секторам. Сзади каждой команды сидят их болельщики.</p> <p>Оборудование: Карточки с обеих сторон с нанесенными буквами А, Б, В, Г; Шапочки эрудитов для детей; Музыкальные записи с веселой музыкой.</p> <p>Правила игры: Игра начинается с того, что участники, заняв свои места,</p>

отвечают на вопросы первого тура по кругу (каждый на следующий вопрос). Отвечая, участник поднимает карточку с номером правильного ответа, и получают 2 балла. Одновременно с ними карточку поднимает один из болельщиков за данную команду, за каждый правильный ответ получают еще 1 балл. Всего за вопрос -3балла. Вопросы задает ведущий, каждый вопрос имеет 4 варианта ответов, из которых один правильный. Игру оценивает жюри. Максимальное количество баллов, которое может набрать команда – 72 балла. Между 2 и 3 турами музыкальная пауза-отгадывание окончания строк

из песни «Буратино»

Ход игры.

1-й тур: Вопросы по сказкам.

1.Какому герою принадлежат эти предметы: шляпа, шпага, сапоги, перья? А) коту в сапогах; Б) Красной шапочке; В) Буратино.

2. Какое из этих слов выложил Кай? А) дружба; Б) снежинка; В) вечность; Г) мерзлота.

3. Среди перечисленных цветов есть те, которые собирала падчерица из сказки «Двенадцать месяцев».

А) ландыши; Б) тюльпаны; В) подснежники; Г) васильки.

4. Осел, по дороге в город Бремен встретил собаку, кота и ... А) лису; Б) петуха; В) волка; Г) попугая.

5. Что Рукодельница уронила в колодец в сказке «Мороз Иванович»? А) кольцо; Б) веретено; В) прялку; Г) ведро.

6. К кому обратился Волк, чтобы изменить свой голос? А) к доктору; Б) к кузнецу; В) к соловью; Г) к певцу.

7. Какого кота встретила в Стране чудес Алиса? А) сибирского; Б) сиамского; В) чеширского; Г) ученого.

8. Кто из богатырей с детства был прикован к постели? А) Илья Муромец; Б) Добрыня Никитич; В) Алеша Попович; Г) Садко.

9. На чем пахал Мальчик-с-пальчик? А) на драконе; Б) на быках; В) на тракторе; Г) на лошади.

10. Что стало причиной разрушения кошкиного дома? А) пожар; Б) землетрясение; В) дождь; Г) ветер.

11. Куда нельзя садиться медведю? А) на землю; Б) на пенек; В) на стул; Г) на поезд.

12. До какого числа мог считать козленок?

А) до 20; Б) до 5; В) до 10; Г) до 100.

13. Что носит с собой Оле-Лукойе?

А) часы; Б) зонтик; В) цветок; Г) ключи.

14. Какой подарок приготовила Бабушка Метелица для ленивой девочки?

А) золотое веретено; Б) лягушачью шкуру; В) ведро серебра; Г) котел черной смолы.

2-ой тур: Вопросы по книге А.Милна «Винни - Пух и все, все, все»

1. Когда, по мнению Винни - Пуха, лучше ходить в гости?

А) вечером; Б) по утрам; В) по праздникам; Г) ночью.

2. К кому пошел Винни на день рождения?

А) к кролику; Б) к Пятачку; В) к сове; Г) к Ослику.

3. Что потерял ослик Иа?

А) хвост; Б) подарок; В) сон; Г) воздушный шарик.

4. Кого Пятачок принял за Слонопотама?

А) кролика с новой прической;

Б) Винни с горшком на голове;

В) Тигру, прыгающего по веткам;

Г) ослика с венком на голове.

5. С шаром какого цвета Винни – Пух отправился за медом?

А) красным; Б) зеленым; В) желтым; Г) синим.

6. Какой день недели умела писать Сова?

А) понедельник; Б) суббота; В) пятница; Г) воскресенье.

7. Что Пятачок подарил Иа на день рождения?

А) горшочек меда; Б) букет цветов; В) лопнувший воздушный шарик; Г) хвост Иа.

8. Любимая еда Тигры?

А) рыбий жир; Б) мед; В) желуди; Г) маслины.

Музыкальная пауза.

3-й тур: Вопросы по книге А. Толстого «Приключения Буратино»

1. Как звали пуделя Мальвины?

А) Аккордеон; Б) Артемон; В) Анчоус; Г) Артист.

2. Кому принадлежало имя Шушара?

А) жене столяра Джузеппе; Б) артисту Карабаса Барабаса; В) мышке из мастерской Джузеппе; Г) крысе из подвала папы Карло.

3. Инструмент, на котором играл папа Карло?

А) гитара; Б) шарманка; В) скрипка; Г) арфа.

4. Где Буратино искал Поле чудес?

А) в стране умников; Б) в стране дураков; В) в стране лжецов; Г) в чужеземной стране.

5. Как Карабаса Барабаса подвела борода?

А) его за нее оттащил Артемон; Б) в ней потерялся кошелек; В) она зацепилась за дерево;  
Г) он ее испачкал кашей.

6. Какое ученое звание было у Карабаса Барабаса?

А) доцент; Б) профессор кислых щей; В) доктор кукольных наук; Г) магистр.

7. Куда сунул свой нос Буратино?

А) в замочную скважину; Б) в нарисованный очаг; В) в кашу; Г) не в свое дело.

8. Из чего был сделан колпак Буратино?

А) из цветной бумаги; Б) из старого носка; В) из старого голенища; Г) из полосатого фартука.

9. Как называлась харчевня, которую посетили Буратино, кот и лиса?

А) «Три пескаря»; Б) «Три медведя»; В) «Карасики»; Г) «Карабас Барабас».

10. Как называлась комедия, на которую попал Буратино, продав свою «Азбуку»?

А) «Золотой ключик»;

Б) «Девочка с голубыми волосами, или 33 подзатыльника»;

В) «Пьеро и Соловей разбойник»;

Г) «Арлекин и его друзья».

Пока жюри будут подводить итоги игры, командам можно предложить

игру «Театр – экспромт». Каждая команда будет разыгрывать сказку «Репка»

на новый лад. Назначаются главные действующие лица, которые получают

свои реплики на листочках.

Реплики 1 команды: Репка: «А вот и я!». Дедка: «Вот это да...».

Бабка: «Тьфу ты...». Внучка «Всегда готова!» Жучка: «Ав-Ав».

Кошка: «О;кей!» Мышка: «А я тебя сейчас съем!»

Реплики 2 команды: Репка: «Эх- мА!». Дедка: «Так- с...»

Бабка: «Э-э,

проказник!» Внучка: «Батяня, денежки в кармане?»

Жучка: «Лай-лай-лай»

Кошка: «Эх ты, пес!» Мышка: «От винта!»

Далее ведущий объясняет правила: каждый раз, когда я назову ваш персонаж,

вы должны произносить свою реплику. Сначала сказку

		показывает первая команда, а затем вторая.
Занятие 17.	<p>Придумываем игры</p> <p><b>1. Метод придумывания.</b> Позволяет детям создать ранее неизвестный продукт в результате их определенных умственных действий. Данный метод реализуется при помощи следующих приемов: а) замещение качеств одного объекта качествами другого с целью создания нового объекта; б) отыскивание свойств объекта в иной среде; в) изменение элемента изучаемого объекта и описание свойств нового, измененного объекта. <i>Например, если бы Баба Яга жила в наше время, как бы выглядела ее ступа? Придумайте новый вид транспорта для Бабы Яги.</i></p> <p><b>2. Метод «Если бы...»</b> Детям предлагается пофантазировать, что бы могло быть, если бы, например, <i>животные умели разговаривать или динозавры ожили, или люди переселились на Луну.</i> Выполнение подобных заданий не только развивает их воображение, но и позволяет лучше понять устройство реального мира, взаимосвязь его составляющих.</p> <p><b>3. Метод гиперболизации</b> предполагает увеличение или уменьшение объекта познания, его отдельных частей или качеств. Стартовый эффект подобным воображениям могут придать «Рекорды Гиннеса», балансирующие на грани выхода из реальности в фантазию. Например, ребенку говорят: <i>«Вот тебе волшебная палочка, она может увеличивать или уменьшать все, что ты захочешь. Что бы ты хотел увеличить, а что уменьшить?»</i>.</p> <p><b>4. Метод агглютинации.</b> Ребятам предлагается соединить несоединимые в реальности качества, свойства, части объектов и изобразить: <i>бегающее дерево, летающую лису, горячий снег.</i></p>	
Занятие 18.	<p>1. Снежный ком</p> <p>Внимательно всмотритесь в следующую серию слов: ад - лад - клад - лодка - колода - шоколад.</p> <p>Шесть существительных нарицательных, взятых в исходной форме. Каждое последующее состоит из тех же букв, что и предыдущее, плюс еще одна буква. И порядок внутри слова не имеет значения. Вот еще несколько таких цепочек слов:</p>	

- 1) па - пат - трап - тапир - партия - терапия - трапеция.
- 2) ар - пар - репа - нерпа - перина - парение - перелина.
- 3) ас - сат - скат - такси - натиск - астеник - скитание - синтетика - антисептик

Придумайте несколько своих цепочек.

## 2. Словесные квадраты.

Имеется старая игра со словами. Надо в клетки квадрата (3x3 или 4x4) вписать разные слова, чтобы их можно было читать и по вертикали и по горизонтали. Составьте свои словесные квадраты.

## 3. Поиск противоположных предметов

Называется какой-либо предмет, например, «дом». Надо назвать как можно больше других предметов, противоположных данному. При этом следует ориентироваться на различные признаки предмета и систематизировать его противоположности (антиподы) по группам. К примеру, в данном случае могут быть названы: «сарай» (противоположность по размеру и степени комфорта): «поле» (открытое или закрытое пространство), «вокзал» (чужое или свое помещение) и т.д. Побеждает тот, кто указал наибольшее количество групп противоположных предметов, четко аргументировав при этом ответы.

Задание направлено на сравнение предметов, поиск свойств предмета.

4. Составление предложений . Берутся наугад три слова, не связанные по смыслу, например, «озеро», «карандаш» и «медведь». Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова (можно менять их падеж и использовать другие слова). Ответы могут быть банальными («Медведь упустил в озеро карандаш»), сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя словами, и введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»), и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий как карандаш, стоял возле озера, которое ревело как медведь»).

В этой игре, как и в других, ведущему важно установить, а игрокам найти «золотую» середину между количеством и

		<p>качеством ответов. Необходимо, с одной стороны, стимулировать большое число любых разнообразных ответов, а с другой — поощрять оригинальные, творческие ответы.</p> <p>Обязательным условием эффективности этих игр является сопоставление и обсуждение игроками всех предложенных ответов и развернутое обоснование, почему именно тот или иной ответ им понравился или не понравился.</p> <p>Это задание направлено на установление связей, обобщение, создание целостных образов.</p> <p><b>5. Поиск соединительных звеньев</b></p> <p>Задаются два предмета, например, «лопата» и «автомобиль». Надо назвать предметы, являющиеся как бы «переходным мостиком» от первого ко второму. Называемые предметы должны иметь четкую логическую связь с обоими заданными предметами. К примеру, в данном случае это могут быть «экскаватор» (сходен с лопатой по функции, а с автомобилем входит в одну группу — транспортные средства), «рабочий» (он копает лопатой и одновременно является владельцем автомобиля). Допускается использование и двух-трех соединительных звеньев («лопата» — «тачка» — «прицеп» — «автомобиль»). Особое внимание обращается на четкое обоснование и раскрытие содержания каждой связи между соседними элементами цепочки. Победитель тот, кто дал больше аргументированных вариантов решения. Задание позволяет легко устанавливать связи между предметами и явлениями.</p> <p><b>6. Перечень возможных причин</b> Описывается какая-либо необычная ситуация, например: «Вернувшись из магазина, вы обнаружили, что дверь вашей квартиры распахнута». Надо как можно быстрее назвать побольше причин этого факта, возможных его объяснений. Причины могут быть банальными («Забыл закрыть дверь», «Залезли воры»), но не стоит отбрасывать и маловероятные («Прилет марсиан»). Побеждает тот, кто назвал больше разнообразных причин.</p>
	Занятие 19.	<p><b>1. Маяковский</b></p> <p>Поэт В. Маяковский, как никто другой, любил неологизмы, которые он сам обожал создавать: "Я планов наших люблю громадье. Пойдем, поэт, взорим, воспоем. Партия - рука миллионопалая. Но странная из солнца ясь</p>



струилась. Темно свинцовоночие. Стоугольный "гигант". Нетрудно видеть, что выделенные слова произошли от всем известных слов: громада - громадьё, заря - взорим, миллион пальцев - миллионнопалая, ясно - ясь, свинцовая ночь - свинцовоночие.

Возьмите корни от уже известных слов, придумайте с десяток новых слов по одному образцу и составьте с ними предложения.

**2. "Буриме"**. "Буриме" (в переводе с французского) означает стихотворение обычно шуточного характера на заранее заданные рифмы, которые нельзя ни переставлять, ни изменять и которые должны быть связаны осмысленным текстом. Эта литературная игра возникла во Франции в ХУП в. Как же в нее играют?

Допустим, стихотворцу задают рифму "тишина - весна". Немного подумав, тот сейчас же выдает двестише:

Вмиг пропала тишина:  
По земле пошла весна!  
Или такое:  
Все умолкло. Тишина.  
Где же ты, скажи, весна?

Придумайте собственные буриме на рифмы: "роса - небеса"; "пес - принес"; "краски-сказки"; "ветерки-мотыльки"; "у реки - глубоки"; "в лесу - принесу", "колдуны - не страшны", "холодна - у окна".

**3. Лимерик** - Лимерик - это английский вариант организованной и узаконенной нелепицы. Знамениты лимерики Э.Лира. Вот один из них:

Жил да был старик болотный,  
Вздорный дед и тягомотный,  
На колоде он сидел,  
Лягушонку песни пел  
Въедливый старик болотный.

По данной схеме (первая строчка - выбор героя, вторая - указание на его черту характера, проявившуюся в действии, третья и четвертая - само действие, пятая - выбор конечного эпитета, пародирующего содержание образа). Придумайте свои лимерики.

		<p><b>4.Что это такое?</b></p> <p>Проявите свои креативные способности. Придумайте 3-5 различных вариантов описания того, что изображено на рисунке.</p> <p>Детям предлагаются карточки с рисунками.</p> <p><b>5.Чудеса техники</b></p> <p>предлагается участникам вообразить, будто группа находится на выставке последних новинок техники. Здесь демонстрируются замечательные предметы быта — осязаемые, но почти невидимые. Педагог демонстративно роется в карманах и «находит» коробок спичек. Затем он делает несколько выразительных движений, перекладывая невидимый коробок из одной руки в другую, открывая и закрывая его. зажигает несуществующую спичку, передает ее кому-нибудь из группы. Затем просит кого-нибудь, чтобы он зажег сверхсовременную спичку сам. Постепенно в игру вовлекаются все участники: кто-то пришивает несуществующую пуговицу к прозрачной рубашке, кто-то точит невидимый карандаш и т.д. Участники угадывают, кто, что делает.</p>
	Занятие 20.	<p>Изменение привычных временных связей</p> <p>1. Прием отчленения одного явления от другого в привычном для человека временном ряду (например, представить гром без молнии и т.д. и описать, что это значит — «выстрел»).</p> <p>2. Прием замены привычного временного порядка на прямо противоположный (обратный, например, гром — молния).</p> <p>3. Прием редкого сокращения интервалов времени между некоторыми событиями (например, сократить период от рождения до смерти до одного дня и сочинить сюжет этого дня, описать диалог Аристотеля и Ньютона, человека настоящего и человека будущего).</p> <p>4. Прием перемещения вдоль всей временной оси существования некоторого предмета (например, телевизор — его роль в настоящем, изменение в будущем, прототипы в прошлом).</p>
	Занятие 21.	<p>Изменение привычных пространственных связей</p> <p>1. Прием замены привычных пространственных связей</p>

		<p>на необычные (например, автомобиль — на / под — дорога).</p> <p>2. Прием совмещения различных объектов, обычно разъединенных в пространстве (травинка — авторучка, ягода — картина и пр.).</p> <p>3. Прием разъединения обычно связанных в пространстве фактов (рыба без воды, магазин без денег).</p> <p>Изменение привычных связей общности</p> <p>1. Прием логического вычитания из объектов общностного признака (из объектов «земля» и «мяч» логически вычитается признак «круглость» — плоская земля и что на ней происходит).</p> <p>2. Прием усиления связей по общности (или действия) между первоначально разнородными объектами. Требуется довести их до взаимопревращения, найти пути сближения: «дождь» и «ракета» — падают на землю; разложить воду на кислород и водород -&gt; топливо для ракеты</p> <p>3. Прием замены привычных отношений на прямо противоположные (например: дым полезнее чистого воздуха).</p>
Занятие 22.		<p>Изменение привычных связей преобразования действий</p> <p>1. Прием отчленения действий: лишение объекта возможности производить привычные действия, преобразования (автомобиль, который ничего не перевозит, груз, который ничего не весит, пицца, которой не насыщаются).</p> <p>2. Прием получения некоторого результата без привычного источника действий (дом построен без строителей, концерт без артистов).</p> <p>3. Прием блокирования «ожидаемого результата в привычной структуре действия» (машина перевозит человека, но он остается на том же месте).</p> <p>4. Прием изменения привычного направления действия (дым ядовит для человека, человек ядовит для дыма или холод прячется от человека).</p> <p>5. Усиление некоторого свойства объекта в неограниченное число раз до необычных масштабов (автобус, который перевозит не 50, а 100 000 человек).</p> <p>6. Прием изменения основного свойства объекта в сторону усиления или ослабления (дом — палатка — шалаш — тент).</p> <p>7. Прием составления сюжетов на основе заранее подобранных объектов: берется группа связанных предметов,</p>

		<p>роли раздаются участникам, которые должны разыграть сюжет, чтобы как можно ярче выразить их возможности (самолет, пассажир, стюардесса).</p> <p>8. Прием формирования новых объектов из уже имеющихся (построить новый синтетический объект).</p>
	Занятие 23.	<p><b>X-FAILS</b> Игра заключается в том, что все удобно рассаживаются, и им предлагается любое слово. Затем один из ребят говорит слово, первым пришедшее ему в голову после того, как он услышал предложенное. Следующий участник называет слово, которое у него ассоциируется с предыдущим. Ассоциации довольно забавны и нередко вызывают вопрос: «Почему?», на что участник может либо объяснить ход своих мыслей, либо отказаться это делать. Эта игра выявляет неизвестные ранее черты характера ребенка, поэтому попричастствовать при ее проведении родителям очень и очень полезно.</p> <p>Как составить инструкцию?</p> <p>В начале игры выбирается ведущий. Он предлагает вниманию всех какой-то предмет, например телевизор. Ребята должны придумать точную инструкцию для правильного использования названного предмета. И эта инструкция должна быть очень подробной, в ней нужно сказать обо всем, что касается данного предмета. Каждый придумывает инструкцию для какого-то одного предмета, а потом ведущий называет следующий предмет, и игра продолжается.</p> <p>Когда каждый сочинит по инструкции, ведущий усложняет правила игры. Теперь следует придумать необычное применение какому-то предмету. Например, телевизор можно использовать в качестве подставки для цветов; из него также можно вытащить все детали и поселить там хомячков.</p> <p>Таким образом, все ребята придумывают необычные инструкции для названных ведущим предметов. В конце игры подводятся итоги.</p>
	Занятие 24.	<p><b>Неоднозначные ответы</b></p> <p>Заранее обдумываются вопросы на которые возможны неоднозначные ответы. Когда ребенок ответит на ваши вопросы, возможно вы будете очень удивлены. Такого ли</p>

ответа вы от него ожидали?

примеры:

«Шерсть у нашей кошки очень...» ;

«Ночью на улице очень...»;

«У людей есть руки, для того чтобы ...».;

«Я заболел потому, что ...».;

Есть контакт!

Ведущий загадывает слово, называет его первую букву (слово должно быть существительным в ед.ч., именительном падеже). В процессе тура отгадывания данного слова все определения должны касаться слов, начинающихся на указанную букву (или, в дальнейшем, указанную последовательность букв).

Участники задают ведущему вопросы-определения. Ведущий должен придумать слово, которое подходит под определение, и ответить: «нет, это не ... (указывает подразумевавшийся участником термин)», или, если определение однозначно описывает загаданное слово, «да, это (загаданное слово)».

Так как обычно определение не ограничивает область до одного слова (пример задаваемого вопроса: «Это не птица?»), то ведущий не обязан угадывать именно то слово, которое задумали отгадывающие — достаточно любого слова, описываемого определением. В некоторых модификациях правил запрещается дальнейшие вопросы без изменения определения (типа «Это не другая птица?»).

Если ведущий не может придумать подходящее слово, но задумку спрашивающего ухватил другой участник (или несколько), то тот участник (участники) говорит «контакт» (подразумевая, что произошёл мысленный контакт), даётся время до 5 минут или начинается обратный отсчёт (например, от 10). Если за время отсчёта ведущий так и не назвал подходящего слова, «контактирующие» участники хором произносят слова, которые они подразумевали. Если они произносят одно и то же слово, ведущий называет первую неотгаданную букву загаданного слова, и ему задают определения существительных, начинающихся уже с указанных букв. Иногда требуется совпадение слов лишь двух из всех «сконтактировавших» или вообще не требуется произношение слова несколькими участниками

		<p>одновременно.</p> <p>Цель участников — придумывать такие слова, чтобы ведущий не смог догадаться, что это за слово, но смогли догадаться другие участники. Одна из возможных стратегий (не поощряемая, впрочем) — загадывать термины-вопросы из области, в которой сильны отгадывающие, но не ведущий. Игра заканчивается, когда игроки произносят вслух загаданное ведущим слово. После этого обычно происходит смена ведущего (например, на того участника, который задал решающий вопрос).</p>
	<p>Занятие 25.</p>	<p><b>Создание картины по собственному замыслу.</b>  <b>«Алфавит».</b>  Игра предназначена для детей и взрослых. Игра занимательная и веселая. Количество участников - два человека (но при желании возможно увеличить количество играющих до четырех).  Перед участниками игры на доску вешается алфавит (если дети большие и знают алфавит, то это не обязательно).  Игрокам присваиваются различные роли, например, покупатель и продавец, водитель такси и пассажир.  Участники должны вести беседу между собой, начиная каждую фразу с новой буквы алфавита.  Пример: дворник-прохожий  -А кто это тут намусорил?  -Боже мой, не думаете же вы, что это я здесь семечки грыз?  -Возможно...  -Господи... что за подозрения...  -Да-да, а кто это если не вы?  -Если не я, что больше не кому?  Оживление предметов. Тема «одежда»  Представить себя новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяину; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной.  Представить: пояс - это змея, а меховая рукавичка - мышонок. Каковы будут ваши действия?  Имитация действий. Тема «посуда»  Варим суп. Показать: вы моете и вытираете руки перед приготовлением пищи. Наливаете воду в кастрюлю. Зажигаете горелку газовой плиты и ставите кастрюлю на конфорку. Чистите и режете овощи, засыпаете их в кастрюлю, солите, помешиваете суп ложкой, черпаете суп поварешкой.</p>

		<p>Показать, как надо осторожно нести чашку, наполненную горячей водой. Представить и показать: вы поднимаете горячую сковороду, передаете по кругу горячую картофелину.</p> <p><b>«Пластический этюд».</b> Слушать стихотворение и выполнять действия в соответствии с его содержанием.</p> <p>Пельмени. Я три горсточки муки Сыплю в миску из руки, Подолью воды немножко Размешаю тесто ложкой, Все с яйцом я перетру, Тесто я руками мну. Разделяю на кусочки, Делаю я колобочки. Мясорубку покручу, Фарш мясной я получу. Отделяю фарша горстку, На кружок кладу я горку, Я края соединяю, Пальчиками их сжимаю, Покажу свое уменье - Вылеплю я сто пельменей! (И. Лопухина)</p>
	Занятие 26.	<p><b>«Закорючки»</b> Количество игроков: любое Дополнительно: бумага, ручки Рисуем, друг для друга произвольные закорючки, а потом меняемся листочками. Кто превратит закорючку в осмысленный рисунок, тот и победит.</p> <p><b>«Несуществующее животное»</b> Количество игроков: любое Если существование рыбы-молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует: «Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы? И как можно использовать рыбу-магнит?"»</p> <p><b>«Продолжи рисунок»</b> Количество игроков: любое Дополнительно: бумага, ручки Простую фигуру (восьмерку, две параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге) надо</p>

		превратить в часть более сложного рисунка. Например, из кружка можно нарисовать рожицу, мячик, колесо машины, стекло от очков. Варианты лучше рисовать (или предлагать) по очереди. Кто больше?
Занятие 27.	<p><b>«Интересно, это кто?»</b> Количество игроков: любое Глядя в окно, придумываем про людей, которых видим внизу, разнообразные истории.</p> <p><b>«Кто этот человек?»</b> Количество игроков: любое Один из игроков выбирается водящим. Он ненадолго выходит из комнаты. Остальные задумывают любого известного человека. Водящий возвращается и, задавая вопросы, старается угадать, кого задумали игроки. Спрашивать он может только о том, на кого или на что похож этот человек. Игроки отвечают, подбирая самые точные примеры. Например, ведущий может спросить: «На какой предмет был бы похож человек, если бы он был мебелью?» - «На шкаф.» - «А если бы он был животным?» - «На кота.» и т.д. Водящий может задать только 3 вопроса. Если ему не удалось угадать задуманного человека с третьей попытки, ему сообщают ответ и он снова остается водящим.</p> <p><b>«Так не бывает!»</b> Количество игроков: любое Участники игры по очереди рассказывают какую-нибудь невероятную историю, короткую или длинную. Победителем становится тот игрок, которому удастся придумать пять сюжетов, услышав которые, слушатели воскликнут: «Так не бывает!».</p>	
Занятие 28.	<p><b>«Внутренний мультфильм»</b> Взрослый рассказывает начало какой-то истории, например: «Лето. Утро. Мы на даче. Мы вышли из дома и пошли к реке. Ярко светит солнце, дует приятный легкий ветерок...». Далее ребенок должен придумать продолжение истории. Он представляет себе то, что происходит дальше, и рассказывает. Затем ребенок останавливается и дальше продолжение придумывает взрослый и т.д.</p> <p><b>"Мемуары"</b> Мемуары обычно пишут люди, прожившие яркую и интересную жизнь. Участникам игры предлагается написать мемуары от лица: - старого прикроватного столика,</p>	



		<p>- старой платяевой вешалки, - старой чайной чашки. Мемуары должны быть небольшими и интересными, хорошо представленными.</p>
	Занятие 29.	<p><b>"Анонимка"</b> Анонимка – это неподписанное письмо, обычно жалоба на кого-либо или что-либо. А представьте, что страсть к анонимкам охватила неодушевлённые предметы. Каждый участник составляет анонимку от лица какой-нибудь вещи, остальные участники должны отгадать, от чьего лица составлена жалоба.</p> <p><b>"Правила хорошего тона"</b> С древности повелось, что в разных местах нужно вести себя по-разному. В связи с этим существуют правила поведения, которые объясняют, что можно, а что нельзя делать в том или ином месте. Участникам игры предлагается написать свод правил поведения в неожиданных местах, например:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- под кроватью,</li> <li>- на вершине Эльбруса,</li> <li>- в холодильнике,</li> <li>- в избушке Бабы-Яги.</li> </ul> <p>Можно предложить по написанным правилам угадать место.</p>
	Занятие 30.	<p>Презентация мира. Для проведения данной работы избирается любой предмет, окружающий детей (нет смысла брать что-то незнакомое детям, как тостер или пуанты), задается вопрос о его роли в жизни человека, материальном и духовном предназначении, а так же вопрос о личном отношении ребенка к данному предмету. Необходимо создать надлежащую атмосферу, так чтобы все его достоинства и особенности были подчеркнуты, как ценность общечеловеческой культуры. Дети поочередно высказывают свои соображения. При этом они подходят к предмету, берут его в руки, демонстрируя всей группе, раскрывая то содержание, которое обнаружено им.</p>