

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение А

Анкета. «Порог активности» (ПА) Т.А.Романовой

Дорогой друг!

Данный тест проводится с целью выявления у школьников познавательной активности в решении жизненных проблем.

Ответь, пожалуйста, на несколько вопросов.

Поставь напротив каждого утверждения + или -

+ **Да**

- **Нет**

1. Прежде, чем сделать что-то важное, я долго настраиваюсь, «собираюсь с духом».
2. Если передо мною встает сложная проблема, я не успокоюсь, пока не испробую все способы ее решить.
3. Мне кажется, что мои знакомые легче решаются на какие-то поступки, чем я.
4. Я предпочитаю работать один (одна), чтобы поменьше взаимодействовать с другими людьми.
5. Иногда мне кажется, что я могу горы свернуть.
6. По-моему, если размышления не заканчиваются реальным делом, то это пустая трата времени.
7. Я часто отказываюсь от интересных и полезных дел, если это связано с организационными трудностями (доставание билетов, сбор справок, стояние в очереди)
8. Я редко чувствую в себе бодрость, прилив сил, желание активно действовать.
9. Я не боюсь ошибиться, когда что-то делаю, так как ошибки неизбежны, если хочешь двигаться вперед.
10. Когда я долго нахожусь среди людей, я физически ощущаю необходимость побыть одному (одной).
11. Я не люблю людей, которые постоянно сомневаются, вместо того, чтобы действовать.
12. Мне кажется, если я сделаю что-то не так, то это сразу все заметят, и я буду выглядеть глупо.
13. Я предпочел (предпочла) бы такую работу, где надо больше думать, чем делать.
14. Если я принял (приняла) решение что-либо сделать, то обязательно его выполняю.

15. Я хорошо себя чувствую лишь тогда, когда активно действую.
16. Я предпочитаю отдыхать за чтением книги или у телевизора, чем ехать в гости или на загородную прогулку.
17. Я готов (готова) встать ни свет, ни заря и весь день простоять в очереди, чтобы попасть на интересный спектакль или выставку.
18. Я часто откладываю свои дела «на потом».

Спасибо!

Проективная методика диагностики дивергентного мышления Е.Солдатовой

Таблица 1

Пример обработки ответов на задания методики ПМДМ

№ задания и объект-стимул	Примеры ответов и их оценка		
	0 баллов	1 балл	2 балла
<i>1 — молоко</i>	<ul style="list-style-type: none"> – жидкость – вещество 	<ul style="list-style-type: none"> – напиток – продукт питания, пища – продукт жизненного цикла коровы, козы – пищевое сырье – сок растения – эмульсия – еда 	<ul style="list-style-type: none"> – товар – ингредиент для рецепта – питательная среда для микроорганизмов – коллоидный раствор – органическое вещество
<i>1 — крыша</i>	<ul style="list-style-type: none"> – предмет – верх дома 	<ul style="list-style-type: none"> – элемент защиты человека, защита – строение – укрытие – часть здания – изделие, деревянное изделие 	<ul style="list-style-type: none"> – «братва» – голова (мозги) – товар – охрана
<i>2 — бесконечный</i>	<ul style="list-style-type: none"> – море, океан – вода – растения, трава – деньги – ряд чисел – линия – кольцо 	<ul style="list-style-type: none"> – сила – разлука – вселенная – космос – время – жизнь – путь – процесс 	<ul style="list-style-type: none"> – любовь – дружба – чувства – радость – наслаждение – функция – скука – смерть – красота, боль – мысли – зло — добро
<i>2 — холодный</i>	<ul style="list-style-type: none"> – лед, снег, вода – мороженое – продукты – любые вещи – воздух 	<ul style="list-style-type: none"> – рука – холодильник – погода – оружие 	<ul style="list-style-type: none"> – сердце – взгляд – ум – цвет

	– стена		
3 — линия	– ломаная – прямая – отрезок	– метро – телефонная линия – железнодорожная линия – линия отрыва	— жизни
3 — номер	– машины – дома – квартиры – корпуса – изделия – кровати – номер два	– серийный – заказной – число – личный номер	– номер (показ, выступление) – музыкальный номер – номер в гостинице
5 — часы	– часовой – часовщик	– вахтер – водитель – летчик – мед работник – милиционеры – экзаменатор – артист, музыкант – бизнесмен – дозорный	– пунктуальный – правильный – деловой – стрелочник
5 — сапог	– сапожник – солдат	– турист – продавец – скинхед	— чопорный
6 — сухой	(незаконченная идея)	(законченный рисунок)	– если показана динамика, например, «до» и «после» – сухое вино – сухой человек
7 — волнистая линия	– волна – лента – кочка – горы – кривая – линия	– серьга – неровная местность – холмы – линия горизонта	– график – путь развития человечества – синусоида – соединение (граница) веществ – траектория пьяного человека
8 — структуры	– буквы – числа – геометр. фигуры	(законченная идея, рисунок подписан)	— не присваивается
9 — цифра «5»	– 5 копеек – 5 лет – количество человек в команде, компании – пальцы на руке – цифра	– магазин «пятерочка» – оценка – «великолепная пятерка» – корень из 25 – цена – рабочая неделя	– пяточок у поросенка – группа «5' nizza» – короткая перемена
10 — равенства	— простое равенство с «+» и «—» ($3+2=5$)	– простые равенства с умножением или делением – сложные равенства с	– сложные равенства ($5*4=6*3+2$) – логарифмы – корни

		«+» и «—» (4+3=5+2)	
<i>11</i> — <i>послание без бумаги и ручки</i>	— мелом на доске, асфальте — маркером, карандашом — палочкой на песке	— помадой на зеркале — выцарапать на камне — выложить из спичек, палочек — кровью — передать через кого-то — с помощью автоответчика, диктофона — SMS, e-mail и т.д. — на компьютере	— на запотевшем окне пальцем — выжечь лупой на деревянной поверхности — узелками
<i>11</i> — <i>подать сигнал</i>	— руками — флагом — огнем — подмигнуть, пока- зать, сказать, голосом — позвонить	— нажать кнопку — нарисовать что-либо на земле — зажечь красную лампу — фарами — лазером	— послать гонца — азбукой Морзе
<i>12</i> — <i>старая консервная банка</i>	— банка для хранения червяков	— футбольный мяч — вторсырье — формочка для игры в песочнице — для выращивания рассады	— для украшения — погремушка — зеркало
<i>13</i> — <i>иголка</i>	— можно уколотся — потерять — как вставить нитку в иголку	— может испортиться зрение, при вдевании нити в ушко — как не наступить на нее, если она потерялась — как расплавить	философские рассуждения
<i>14</i> — <i>видеть в темноте</i>	— можно работать и днем и ночью	— ночью не упадешь — можно жить под землей, без света — экономия электроэнергии — можно ходить ночью — невозможно уснуть	— уменьшатся затраты на производство приборов ночного видения — увеличится индустрия очков — уменьшится число нападений сзади на людей — уменьшится количество аварий на дорогах

Бланк опроса

Проективная методика диагностики дивергентного мышления Е.Солдатовой

Дорогой друг!

Ты участвуешь в интересном исследовании дивергентного мышления, а конкретно, мы хотим исследовать гибкость, продуктивность, а главное, оригинальность твоих ответов!

1. «Индукция»

Напиши как можно больше категорий (классов) к слову **МОЛОКО**.

2. «Дедукция»

Напиши как можно больше принципиально различных предметов, которые могут быть описаны словом **БЕСКОНЕЧНЫЙ**.

3. «Контекст»

Напиши как можно больше различных толкований к слову **ЛИНИЯ**.

4. «Предложения»

Придумай и напиши как можно больше предложений, которые состоят из 4 слов. Обязательное условие слова должны начинаться с определенных букв

Б... У.... Ж... Б...

5. «Эмблема»

Укажи категории людей, род занятий которых можно обозначить данной эмблемой (часы).



6. «Выбор знаков»

Придумай и изобрази как можно больше символов, с помощью которых можно передать смысл слова **СУХОЙ**.

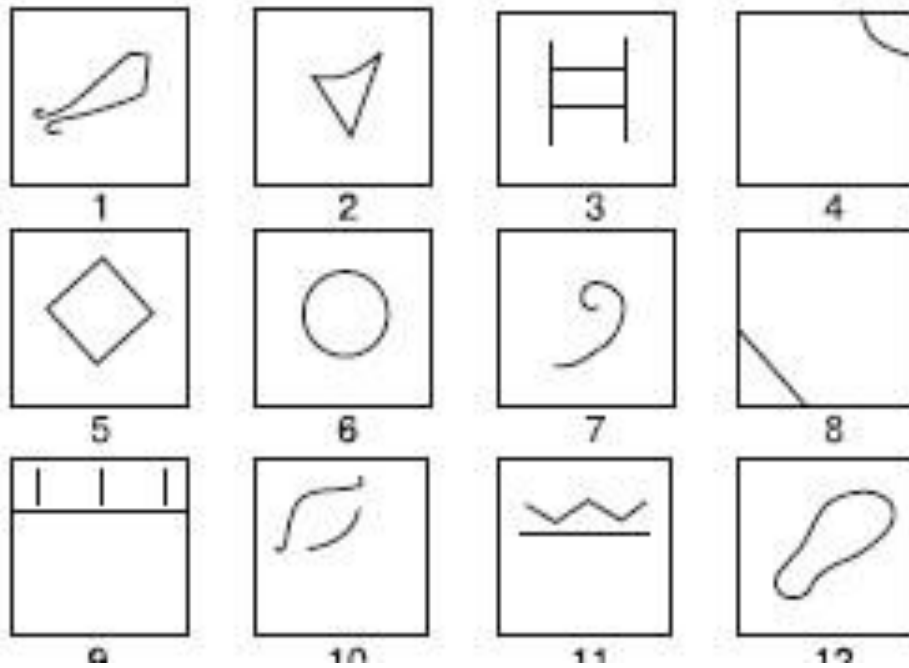
7. «Рисунок»

Найди как можно больше вариантов ответов на вопрос: «Что изображено на рисунке?»



8. «Картинки»

Даны стандартные заготовки для рисунков. Дополни их по своему усмотрению и напиши к ним нестандартные названия.



«Ассоциация с цифрами»

Найти и запиши как можно больше ассоциаций с цифрой «5».

9. «Комбинация чисел»

Напиши всевозможные равенства используя только числа «2, 3, 5, 4, 6» .

При этом можно использовать в каждом равенстве одно и то же число только один раз.

10.«Затруднительные ситуации»

Укажи предметы, которые можно легко приспособить для необычного использования.

Придумай **КАК МОЖНО ОСТАВИТЬ ПОСЛАНИЕ БЕЗ КАРАНДАША И БУМАГИ.**

11. «Использование»

Укажи как можно больше вариантов возможного использования **СТАРОЙ КОНСЕРВНОЙ БАНКИ .**

12. «Умение видеть проблему»

Предложи как можно больше вариантов проблем, которые могут возникнуть в связи с **ИГОЛКОЙ.**

14. «Последствия»

Необычная ситуация: **ЛЮДИ НАУЧИЛИСЬ ВИДЕТЬ В ТЕМНОТЕ.**

Укажи все возможные последствия.

Спасибо!

Таблица 1

Сумма « сырых» баллов по всем параметрам дивергентного мышления 40 обучающихся

Участники эксперимента	Параметры дивергентного мышления						Итоговая сумма «сырых» баллов	Уровень ДМ	
	Б	Г	П	Псе	Пн	Пс			Пп
	Баллы «сырые»								
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>
Участник 1	84	55	31	23	19	16	21	249	Высокий
Участник 2	45	45	37	28	26	31	26	238	
Участник 3	87	40	33	29	28	14	29	260	
Участник 4	66	71	32	29	26	14	12	250	
Участник 5	86	44	36	24	30	17	10	247	
Участник 6	89	51	24	35	31	10	10	250	
Участник 7	71	70	40	31	41	10	10	273	
Участник 8	91	43	42	26	16	10	10	238	
Участник 9	65	49	39	24	41	11	10	239	
Участник 10	69	46	37	28	39	10	10	239	
Участник 11	76	57	25	28	34	8	10	238	Выше сред- него
Участник 12	88	42	24	25	30	8	2	225	
Участник 13	78	28	25	26	34	8	8	207	
Участник 14	84	44	27	24	36	8	8	231	Сред- ний
Участник 15	49	28	24	21	15	8	8	153	
Участник 16	38	40	24	15	15	6	8	146	
Участник 17	67	40	24	16	16	6	8	177	

Продолжение таблицы 1

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Участник18	30	28	24	14	15	7	8	126	Ниже среднего
Участник19	30	40	16	14	15	4	2	121	
Участник20	33	28	16	14	15	6	7	119	
Участник21	66	9	24	14	15	3	2	133	
Участник22	68	11	16	14	15	6	3	133	
Участник23	31	40	16	15	15	7	6	130	
Участник24	66	10	16	14	16	7	3	132	
Участник25	49	28	16	16	15	7	2	133	
Участник26	32	16	16	16	13	5	6	104	
Участник27	31	13	7	14	11	3	2	81	
Участник28	28	17	7	14	11	4	2	83	
Участник29	49	2	7	12	11	1	2	84	
Участник30	35	14	7	11	11	3	2	83	
Участник31	33	12	7	12	11	4	4	83	
Участник32	21	11	7	12	3	5	6	65	
Участник33	28	10	7	8	9	5	6	73	
Участник34	18	12	6	8	9	5	6	64	
Участник35	17	14	4	4	9	4	6	58	
Участник36	20	18	3	6	15	3	6	71	
Участник37	23	16	4	10	15	5	6	79	
Участник38	27	15	4	8	15	4	6	79	
Участник39	25	20	5	10	15	4	4	83	
Участник40	31	5	5	10	15	4	6	76	

Условные обозначения: Б — беглость; Г — гибкость; П — продуктивность; Псе — продуктивность семантическая; Пн — невербальная продуктивность; Пс — символическая продуктивность; Пп — поведенческая продуктивность; ДМ — дивергентное мышление. Для определения общего уровня дивергентного мышления мы использовали формулу:

Общий уровень ДМ = $\frac{Б + Г + П + Псе + Пм + Пс + Пп}{N}$, где N – количество показателей (=7) дивергентного мышления.

N

Таблица 2

Нормы для оценки «сырых» данных по каждому из параметров развития дивергентного мышления (9 класс, N = 250)

	Б	Г	П	Псе	Пн	Пс	Пп
низкие	до 29	до 27	до 6	до 7	до 8	до 5	до 6
ниже среднего	30—48	28—39	7—15	8-9	9—10	6—7	7—8
средние	49—65	40—53	16—23	10—11	11—12	8—9	9—10
выше среднего	66—83	54—66	24—30	12—13	13—14	10—11	11—12
высокие	выше 84	выше 67	выше 31	выше 14	выше 15	выше 12	выше 13

Таблица 3

Нормы для оценки «сырых» данных общего уровня развития дивергентного мышления

Показатель	Уровни параметров дивергентного мышления				
	Высокий	Выше среднего	Средний	Ниже среднего	Низкий
	Баллы	Баллы	Баллы	Баллы	Баллы
Общий уровень ДМ	Выше 34	27-33	20-26	13-19	До 12

Таблица 4

Сумма набранных «сырых» баллов обучающимися по итогу диагностики - опросник личностный «Порог активности» (ПА) Т. Л. Романовой, в экспериментальной и контрольной группах, по итогу первичной и итоговой диагностики.

	Группа экспериментальная					Группа контрольная					
	Участники эксперимента	Первичная диагност.	Уровень	Итоговая диагност.	Уровень	Участники эксперимента	Первичная диагност.	Уровень	Итоговая диагност.	Уровень	
		Баллы		Баллы			Баллы		Баллы		
	Средний		Средний			Средний		Средний			
1	Участник 18	10	средний	10	средний	1	Участник 22	9	средний	9	средний
2	Участник 19	8	средний	8	средний	2	Участник 23	8	средний	8	средний
3	Участник 20	8	средний	8	средний	3	Участник 24	10	средний	9	средний
4	Участник 21	10	средний	9	средний	4	Участник 25	9	средний	9	средний
5	Участник 34	12	высокий	11	средний	5	Участник 26	8	средний	8	средний
6	Участник 35	11	высокий	10	средний	6	Участник 27	9	средний	9	средний
7	Участник 36	12	высокий	10	средний	7	Участник 28	8	средний	8	средний
8	Участник 37	7	средний	7	средний	8	Участник 29	10	средний	10	средний
9	Участник 38	14	высокий	13	высокий	9	Участник 30	14	высокий	14	высокий
10	Участник 39	5	низкий	5	низкий	10	Участник 31	15	высокий	14	высокий
11	Участник 40	4	низкий	4	низкий	11	Участник 32	14	высокий	14	высокий
						12	Участник 33	5	низкий	5	низкий

Таблица 5

Сумма набранных «сырых» баллов (Метод экспертной оценки по Т.А. Шкериной) за исследовательские знания в экспериментальной и контрольной группах, по итогу первичной и итоговой диагностики.

	Группа экспериментальная					Группа контрольная					
	Участники эксперимента	Первичная диагност.	Уровень	Итоговая диагност.	Уровень	Участники эксперимента	Первичная диагност.	Уровень	Итоговая диагност.	Уровень	
		Баллы		Баллы			Баллы		Баллы		
	Средний		Средний			Средний		Средний			
1	Участник 18	12	средний	13	средний	1	Участник 22	12	средний	12,4	средний
2	Участник 19	12	средний	12,8	средний	2	Участник 23	12,2	средний	12,6	средний
3	Участник 20	12	средний	13,6	средний	3	Участник 24	12,2	средний	12,6	средний
4	Участник 21	12	средний	13,8	средний	4	Участник 25	12,2	средний	12,8	средний
5	Участник 34	9,6	низкий	11	низкий	5	Участник 26	12	средний	12,2	средний
6	Участник 35	9,8	низкий	10,6	низкий	6	Участник 27	12	средний	12,4	средний
7	Участник 36	10,6	низкий	12	средний	7	Участник 28	10,6	низкий	10,8	низкий
8	Участник 37	9,8	низкий	10,6	низкий	8	Участник 29	10,6	низкий	10,6	низкий
9	Участник 38	10,4	низкий	12	средний	9	Участник 30	10,4	низкий	10,4	низкий
10	Участник 39	10,4	низкий	11,6	низкий	10	Участник 31	11,2	низкий	12	средний
11	Участник 40	10	низкий	11,2	низкий	11	Участник 32	10,2	низкий	10,6	низкий
						12	Участник 33	10,6	низкий	10,6	низкий
	Итого	118,6	(+13,6)	132,2	+11,5%		Итого	136,2	(+3,8)	140	+2,8%

Таблица 6

Сумма набранных «сырых» баллов (Проективная методика диагностики дивергентного мышления Е.Солдатовой) в группе экспериментальной и в группе контрольной по итогу первичной и итоговой диагностики.

Группа экспериментальная					Группа контрольная					Уровень ДМ		
	Участник	Первичная диагностика		Участник	Итоговая диагностика		Участник	Первичная диагностика			Участник	Итоговая диагностика
		Баллы			Баллы			Баллы				Баллы
1	Участник34	64	1	Участник34	81	1	Участник27	81	1	Участник27	84	Низкий
2	Участник35	58	2	Участник35	82	2	Участник28	83	2	Участник28	84	
3	Участник36	71	3	Участник36	80	3	Участник29	84	3	Участник29	84	
4	Участник37	79	4	Участник40	83	4	Участник30	83	4	Участник30	84	
5	Участник38	79				5	Участник31	83	5	Участник31	84	
6	Участник39	83				6	Участник32	65	6	Участник32	79	
7	Участник40	76				7	Участник33	73	7	Участник33	84	
1	Участник18	126	1	Участник37	129	1	Участник22	133	1	Участник23	133	Ниже среднего
2	Участник19	121	2	Участник38	131	2	Участник23	130	2	Участник24	133	
3	Участник20	119	3	Участник39	129	3	Участник24	132	3	Участник25	133	
4	Участник21	133				4	Участник25	133	4	Участник26	127	
						5	Участник26	104				
			1	Участник18	144				1	Участник22	146	Средний
			2	Участник19	147							
			3	Участник20	141							
			4	Участник21	151							
Итого		1009	(+ 290)		1299(на28,7%)	Итого		1184	(+71)		1255(на 6%)	

Программа

Занятие №1 «Креативная команда»

Цель: мотивация на предстоящую работу, сплочение для дальнейшей командной работы.

1. Приветствие. Вводное слово.

Ход упражнения.

Здравствуйте! Кто знает, что такое творчество?

Способность к творчеству – креативность (от англ. *creativity*) – умение человека видеть вещи в новом, необычном ракурсе.

На наших встречах мы будем стараться активно проявлять свои креативные качества: гибкость мышления, изобретательность, наблюдательность и воображение, а также увеличивать свою скорость поиска нестандартных оригинальных решений разных задач.

Мы вместе попробуем научиться составлять карты-помощники, а по-научному они называются дивергентные карты. С ними учиться легче, строить свои жизненные планы, а также искать наиболее подходящие решения в разных вопросах.

2. Упражнение – разминка «Человек к человеку».

Предлагаю каждому участнику оформить собственную визитку, где указывается тренинговое имя (свое личное, игровое, друга, литературного героя, реального политического деятеля), и схематическое изображение себя в виде предмета, цветка, животного.

Давайте знакомиться. Скажите, пожалуйста, как вас зовут, что вы нарисовали, и с чем это связано?

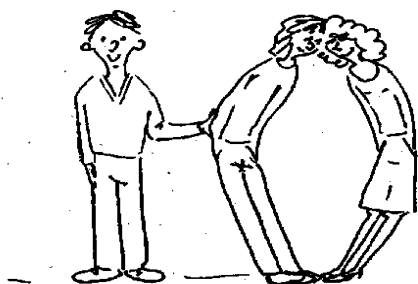
3. Упражнения на командообразование и развитие дивергентного мышления.

Цель: сплочение для дальнейшей командной работы. Тренировка умения генерировать идеи в условиях команды.

Упражнение «Живой шрифт»

Развитие навыков экспрессии, а также генерации идей в условиях командной работы.

Описание упражнения. Участникам, объединенным в команды по 5-6 человек, предлагается коллективно придумать, как можно создать и продемонстрировать «живой шрифт», в котором участники телами изображали бы каждую из букв алфавита (время на подготовку 15-20 мин). Потом каждой из подгрупп предлагается продемонстрировать получившийся у нее «шрифт» (лучше всего, если будет возможность заснять каждую «букву» на цифровую камеру, а потом, на стадии оценки, повторно продемонстрировать их). Команда, у которой «шрифт» получился наиболее четким, объявляется победителем.



Обсуждение. Сначала участники обмениваются своими эмоциями и чувствами, возникшими по ходу выполнения упражнения, потом — соображениями по поводу того, что способствовало его успешному выполнению, а что препятствовало, и каким жизненным ситуациям можно уподобить такое задание.

Упражнение «1 из 3»

Цели: тренировать подвижность мышления, как фактор креативного поведения и адекватной самооценки. Способствовать активизации и расширению рамок ассоциативного мышления. Создавать активную творческую атмосферу и позитивный настрой в группе.

В классе для упражнения 3 условных обозначения.

Инструкция: условия игры просты. Я предложу вам серию вопросов, по которым метафорически мы попытаемся определить особенности вашей личности. Вдумайтесь в смысл образа, определите, какой вариант вам ближе всего, и в соответствии со своим выбором займите, пожалуйста, место на игровой площадке.

Итак, кто вы: фрак, футболка или военная гимнастерка?

(Выбор сделан, прошу прокомментировать ваше решение.)

- Кто вы: ребенок, зрелый человек, пенсионер?

(Напоминаем, что речь вовсе не идет о реальном возрасте игрока, а лишь об образе – “душевном возрасте” т.е. на сколько лет человек себя ощущает.)

- Кто вы: деревня, город, столица?
- Кто вы: вода, огонь, земля?
- Кто вы: палатка, квартира, вилла?
- Кто вы: табличка с надписью – “Посторонним вход воспрещен!”
- “Скоро вернусь...”
- “Добро пожаловать!”
- Кто вы: “Да”, “Возможно”, “Нет”?
- Кто вы: велосипед, мотоцикл, роллс-ройс?
- Кто вы: прошедшее, настоящее, будущее?
- Кто вы: свободный художник, наемный работник, руководитель фирмы?

(Напоминаю, речь идет об образе, а не реальном положении дел.)

Завершение: обсуждение игры

– Что понравилось, а что нет?

– Ответ, на какой вопрос был наиболее проблематичным?

– На какой вопрос было легче всего ответить? Почему?

– Удивил ли вас выбор кого-то из ваших товарищей по команде?

– Удалось ли вам открыть что-то в самих себе в ходе игры?

4. Мозговой штурм «Креативный человек»

Ведущий: “Сейчас мы объединимся в группы: по 4-5 человек в каждой - и поделимся нашими впечатлениями, размышлениями, расскажем друг другу о том, какие среди множества качеств, характеризующих человека

во всех его проявлениях, помогают, а какие затрудняют создание чего-то нового, оригинального. Составьте, пожалуйста в вашей группе перечень этих качеств. Не стремитесь к обобщениям, пусть качества или особенности поведения, которые вы включите в список, будут конкретными. Будьте готовы в малых группах поделиться с остальными тем, что у вас получится”.

В ходе представления каждой группой своего перечня качеств ведущий побуждает остальных участников задавать вопросы, прояснять то, что им не вполне ясно. При этом ведущий записывает называемые качества, особенности поведения на доске или на листе ватмана. После того, как все качества будут записаны, группа должна проголосовать за них. В случае, если участники затрудняются правильно сформулировать то или иное качество, ведущий может помочь дать правильную формулировку.

Это упражнение способствует осознанию проявлений креативности, что дает возможность ведущему в дальнейшем предложить участникам группы ориентировочную основу с перечнем этих проявлений и на следующем этапе работы перейти к их развитию, тренировке. Кроме того, упражнение позволяет понять внутренние барьеры креативности.

Возможные варианты ответов:

1. Качества человека, способствующие созданию чего-то нового:

- открытость новому опыту;
- нестандартность, оригинальность мышления и восприятия;
- мечтательность, способность фантазировать;
- чувство юмора;
- самопринятие;
- ориентация на внутренние критерии и оценки;
- независимость в суждениях и поступках;
- уверенный стиль поведения с опорой на себя;
- настойчивость в достижении цели;
- рискованность и т.д.

2. Качества личности, препятствующие созданию чего-то нового:

- неуверенность в себе, своих силах;
- предвзятость мнений;
- заниженная самооценка;
- чрезмерная приверженность принципам;
- стереотипность мышления и поведения;
- ориентация на общепринятые нормы и правила;
- излишняя чувствительность к мнению других;
- тревожность;
- высокая внушаемость и т.д

5. Домашнее задание.

Приготовить общение из трех слов о дивергентной карте.

Пользоваться интернет источниками.

6. Рефлексия. Обсуждение занятия.

Занятие №2 «Все идеи нам важны, все идеи нам нужны!»

Цель: ознакомить с приемами и методами поиска и фиксации идей.

Развитие символической креативности и поисковой активности.

1. Приветствие.

Разминка. Упражнение «Любопытный»

Интеллектуальная разминка, тренировка быстроты реакции на неожиданные вопросы.

Описание упражнения. Водящий называет какую-либо букву из числа распространенных в русском алфавите, после чего начинает задавать другим участникам короткие вопросы (каждому один вопрос). Ответом на них должны служить слова, начинающиеся на эту букву. Довольно часто цепочка вопросов-ответов выстраивается в логически связанный рассказ, но это далеко не обязательно. Главное здесь — не логика, а оперативность реакции, умение быстро придумывать много вопросов и ответы на них. Кто задерживается с ответом больше чем на 2-3 с или говорит слово,

начинающееся на другую букву, сам занимает место водящего, называет новую букву, и игра продолжается.

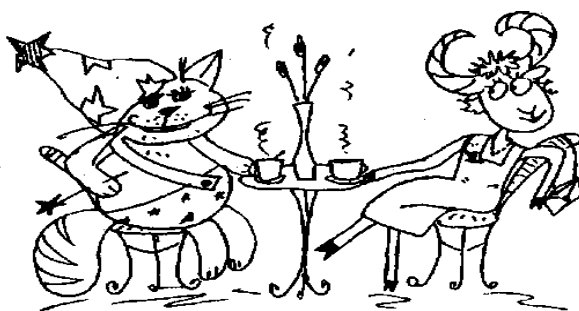
Обсуждение.

Какие варианты вопросов и ответов запомнились, показались наиболее интересными?

Пример.

Допустим, названа буква «К». Тогда беседа может выглядеть, например, таким образом.

— Кто? — Коза.



— Где? — В кафе.

— Что делает? — Красуется.

— С кем? — С котом.

— Кто этот кот? — Колдун.

— Он нравится козе? — Когда как.

— Чем это закончится? — Котовасией. И т. д.

2. Обсуждение домашнего задания.

3. Игры, упражнений на развитие дивергентного мышления.

Упражнение «Назови рисунки»

Тренировка умения генерировать яркие, необычные ассоциации при взгляде на материал, допускающий неоднозначную интерпретацию; домысливать недостающие детали сюжета, восстанавливать контекст ситуации и выразить возникшие идеи в словах.

Описание упражнения.

Участникам демонстрируются несколько изображений, отражающих необычную ситуацию деятельности или общения людей, по которым нельзя было бы однозначно понять, чем заняты персонажи, что происходит между ними (примеры таких рисунков см. ниже). Для упражнения несложно подобрать и фотографии или иллюстрации такого же типа из «глянцевых»

журналов. Задача участников — придумать яркие, оригинальные, необычные названия к каждому из рисунков (это делается индивидуально, время 1,5-2 мин на каждый рисунок). Потом все предложенные варианты озвучиваются, и участники выбирают путем голосования самое яркое название каждого из них.



Обсуждение.

Какие эмоции и чувства возникали по ходу работы, как они оказались связаны с теми идеями, которые пришли участникам в головы? Что именно привлекло в тех названиях, которые были признаны наиболее интересными? Что, по мнению участников, изображено на рисунках на самом деле, если их анализировать с позиции разума?

3. Информационный блок «Креативные методы поиска идей».

Вспомнить какие методы поиска решений мы уже использовали на 1 занятии: мозговой штурм, шесть шляп.

Основой поиска нестандартной идеи является способность взглянуть на проблему «под другим углом». Сейчас я приведу пример описания некоторых простых и наиболее популярных методик. Но сначала важный совет – в процессе работы не забывайте фиксировать (например, на бумаге) все пришедшие вам в голову идеи.

Демонстрируются слайды.

Метод газетных вырезок. Метод произвольно выбранных слов. Суть метода заключается в том, что в газете или книге вы должны наугад выбрать слово, а после этого связать его с существующей проблемой.

Метод «потока». Метод заключается в том, чтобы предложить максимально возможное количество решений проблемы. Причем решения могут быть самыми фантастическими и абсолютно нереалистичными. Критически на решения можно будет взглянуть позже, но в момент придумывания решений важно «отпустить» свое сознание и дать полную волю воображению.

Метод заданного диапазона. Вы должны сформулировать и зафиксировать на бумаге диапазон возможных решений проблемы. Начальная точка должна описывать наиболее очевидное, консервативное и беспроблемное решение. Финальная точка должна, напротив, описывать самое безумное и нереалистичное решение. Эти две точки являются исходными ограничивающими параметрами. Далее необходимо придумать возможные решения проблемы в рамках заданного диапазона и выписать их соответствующим образом, не оценивая, а ранжируя по степени «рискованности» и «безумности». Этот метод дает возможность освободиться от некоторого психологического груза - даже если ничего ценного не удастся придумать, всегда можно вернуться к начальной точке, то есть консервативному решению.

Метод вымышленных персонажей. Метод вымышленных персонажей лучше всего подходит для ситуации, когда вы остались с проблемой один на один. Метод заключается в следующем: вы должны создать собственную «креативную группу» из вымышленных и реальных персонажей. Вы должны сами себе задать вопрос «Какое решение этой проблемы предложил бы Сальвадор Дали?» или «Какое решение этой проблемы предложил бы Винни-Пух?». Чем разнообразней ваша собственная «креативная группа», тем лучше. В основе, как вы уже поняли, лежит все тот же базовый принцип – рассмотреть проблему с разных сторон, с разных точек зрения.

Дивергентные карты

Создание дивергентной карты пошло от разработки Тони Бьюзеном, *карт ума, создание интеллект-карт или создание ментальных карт*. Методика интересна, прежде всего, тем, что позволяет структурировать мыслительный процесс и стимулировать пошаговое мышление. Практически универсальна, ее можно использовать в самых разных ситуациях: для прояснения какого-либо вопроса, для сбора информации, для принятия решения. Лучше всего использовать этот метод на этапе, когда необходимо структурировать новые идеи.

Основу методики составляет процесс радиантного мышления – берется основная проблема и от нее, как от ствола дерева, ответвляются различные идеи, связанные с ней. Ментальная карта должна быть максимально образной, аккуратной и красочной, ее необходимо дополнять цветными иллюстрациями – создание карты само по себе является творческим процессом. Для создания ментальной карты желательно использовать листы большого формата (не менее А4), цветные фломастеры, карандаши или мелки.

Старт начинается с середины листа, где вы в квадрате или в круге (как вам больше нравится) обозначаете существующую задачу. Затем от нее проводятся в виде жирных линий ветви, обозначающие основные идеи, связанные с этой задачей. Все названия для дальнейшего удобства использования лучше писать печатными буквами. Значимость мыслей выделяется с помощью толщины линий. Подчеркнуть связи между различными ветвями можно при помощи замкнутых контуров и стрелок.

Также дивергентные карты интересны и полезны тем, что дают возможность учащимся:

- 1) лучше разобраться в изучаемом материале;
- 2) систематизировать полученные знания;
- 3) структурируя материал, проявить творческие способности и креативность;

- 4) сконцентрировать внимание на сложных частях темы;
- 5) побуждают к использованию дополнительных источников информации;
- 6) повышают длительность запоминания.

4. Составление Кластера, работа в подгруппах.

Целью составления кластера является актуализация знаний ученика (на основе ассоциативного, дивергентного мышления) вокруг ключевого элемента задачи (понятия, физической величины, закона и т.д.).

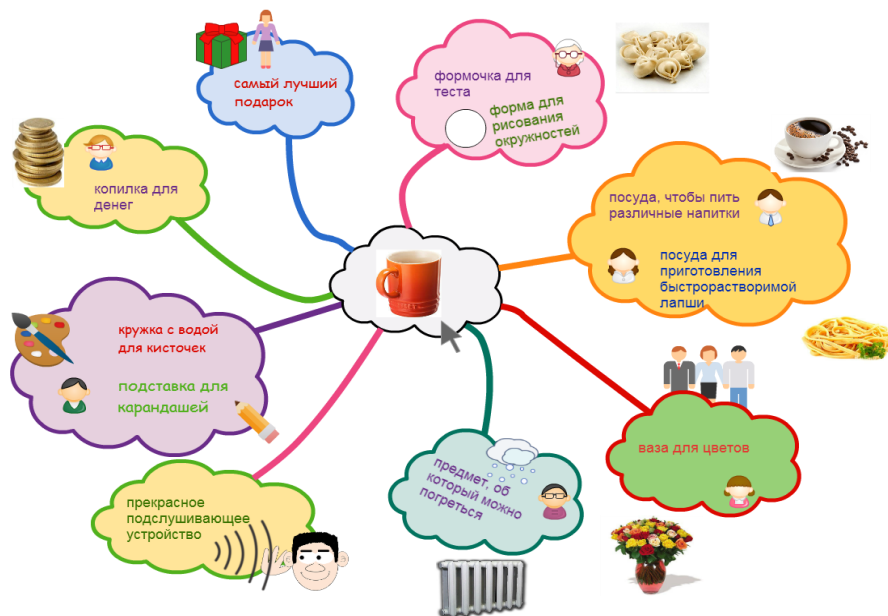
Кластер. Смысл этого приема заключается в попытке систематизировать имеющиеся знания по той или иной проблеме. Кластер – это графическая организация материала, показывающая смысловые поля того или иного понятия. Слово кластер в переводе означает «пучок», «созвездие». Составление кластера позволяет учащимся свободно и открыто думать по поводу какой-либо темы. Ученик записывает в центре листа ключевое понятие, а от него рисует стрелки-лучи в разные стороны, которые соединяют это слово с другими, от которых в свою очередь лучи расходятся далее и далее.

Слово-стимул: КОНСЕРВНАЯ БАНКА. Выполняется по подгруппам.

Пример:



Пример:



5. Презентация групповых работ

Каждой группе по 5 минут

6. Домашнее задание. Составить кластер «Вторая жизни дырявой кастрюли»

- Рефлексия. Обсуждение.

Занятие №3 «Знакомство с дивергентной картой»

Цель: развитие навыка работы с дивергентной картой. Развитие умения генерировать большое количество идей.

1. Приветствие.

Упражнение “Веселые шары”

Цели: развивать координацию движения, концентрацию внимания, работу в команде. Группа делится на 2 команды.

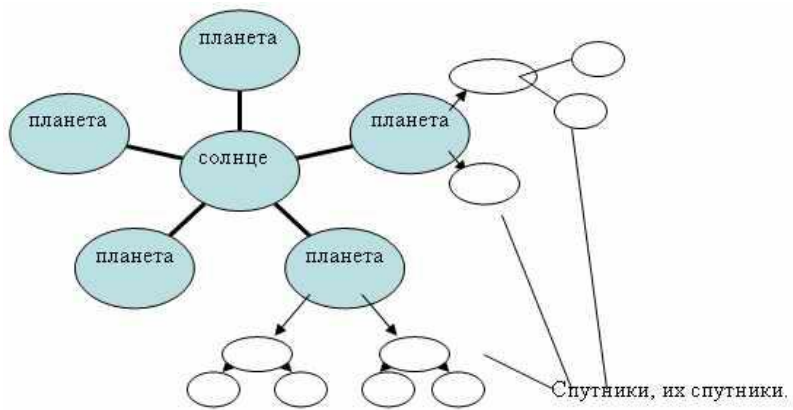
Инструкция: Прошу каждую команду встать в круг и взяться за руки. Ваша задача – удержать шары в воздухе, не расцепляя рук, в течение 3 минут. Нельзя просто держать шары. Они должны быть именно в воздухе. Упавший шар поднимать нельзя. Победит та команда, которая сможет удержать большее количество шаров.

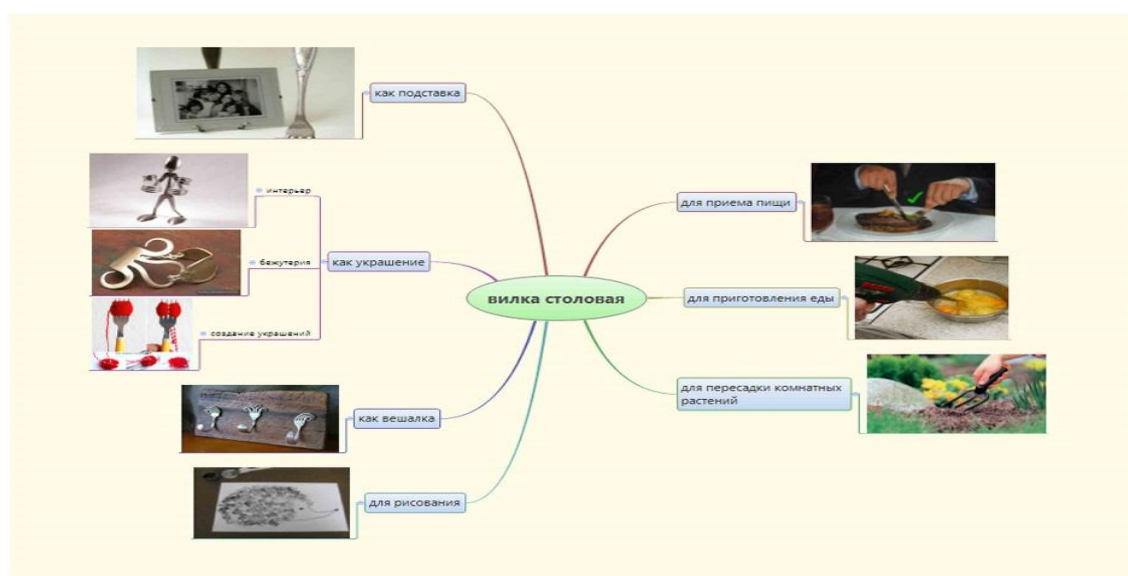
Вопросы для обсуждения:

- Расскажите какие трудности вы испытывали?
- Что было легко?

2. Обсуждение домашнего задания.

3. Упражнение «Паучок» (продолжение кластера)





Намечаем следующие шаги:

- записать название темы и заключить в овал – это тело паучка;
- подумать, какие из входящих в тему понятий являются основными, записать их так, чтобы они образовали «ножки» паучка;
- попытаться усилить устойчивость каждой «ножки», присоединяя к ней ключевые слова, которые служат опорой для памяти – «башмачки» паучка.

После того, как принцип составления схемы «Паучок» усвоен, можно применять его в разных вариациях. Например, составленную схему можно обсуждать и дополнять. Часть «башмачков» сделать «слепыми» и проч.

Многим учащимся этот метод помогает добиться большей упорядоченности в знаниях, поскольку каждое из ключевых понятий «ножек» равнозначно вводной фразе, открывающей тематический раздел текста.

Информация: познакомив учащихся с приёмами составления схем, предлагаем им сделать обобщение предложенной темы самостоятельно в любой форме на выбор. Основная ставка делается на фантазию ребят.

Подобный нестандартный вид работы повышает интерес учащихся к выполнению домашних заданий и помогает пробудить у учащихся потребность в экспериментировании, творчестве. Тут-то и появляются

собственные схемы в виде «бабочки», «гриба», «ромашки», «багажного отделения» и т. д.

В процессе этой работы повышается интерес учащихся к необычным заданиям, а ненавязчивое «прокручивание» всего материала и выделение главного увеличивает эффект запоминания.

При подготовке к итоговому контролю такие схемы помогают учащимся спланировать повторение, самостоятельно выделить главный ключевой материал, преодолевая тем самым чувство тревоги и неуверенности.

4. Составление дивергентной карты с помощью символов и понятий; работа в подгруппах (по данным ключевым словам)

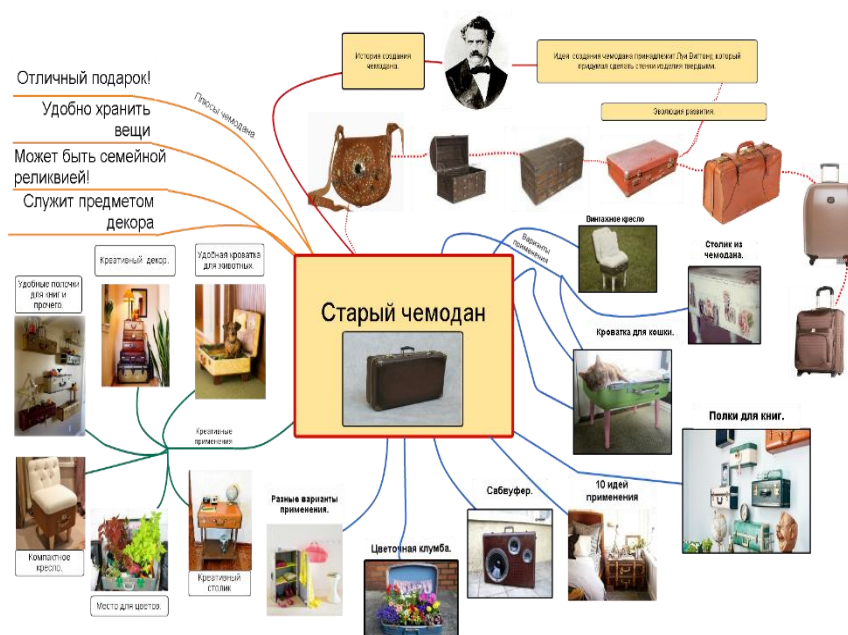
Один из самых творческих и приятных способов производства идей - это дивергентные карты

Задание: составить дивергентную карту.

Стимул: РАЗНЫЕ ЖИЗНИ ОБЫЧНОГО САПОГА

Демонстрация слайдов.

Пример:



5. Презентация групповых работ

Групповое обсуждение. Чья карта больше всего запомнилась?

6. Упражнения на решения дивергентных задач
Упражнение “Трио”.

Цель выполнения упражнения состоит в развитии воображения, вследствие развития способности устанавливать нетривиальные связи между привычными предметами. Это в конечном итоге влияет на количество генерируемых идей в проблемной ситуации, отличающихся нестандартным видением проблемы.

Ведущий: “Составьте возможно большее количество предложений за 5 минут, в которые бы входили следующие слова: ОБЛАКО, ДОМ, КНИГА. Можно изменять падеж данных слов и вводить дополнительно другие слова”.

Ответы могут быть банальными: “Над магазином “Дом книги” проплывало облако” или “Дети, напишите слова облако, дом, книга”. А могут быть и не стандартными: “В доме я читал книгу, а рядом пыхтел самовар, выпуская облако пара” или “В книге описывалась безоблачная жизнь какого-то графского дома” и т.д.

7. Домашнее задание .Составить схему- план предстоящих летних каникул.

Рефлексия. Обсуждение

Занятие №4 «Карта – друг и помощник в повседневной жизни»

Цель: Развитие навыка составления дивергентной карты по заданному тексту. Ознакомить с приемом ассоциаций. Развитие вербальной креативности и поисковой активности.

1. Приветствие. Разминка

Упражнение «Что? Откуда? Как?»

Легкая «интеллектуальная разминка», активизирующая беглость мышления участников, стимулирующая их к выдвижению необычных идей и ассоциаций.

Описание упражнения.

Участникам, сидящим в кругу, демонстрируется какой-либо необычный предмет, назначение которого не вполне понятно (можно использовать даже не сам предмет, а его фотографию). Каждый из участников по порядку должен быстро ответить на три вопроса:

- Что это?
- Откуда это взялось?
- Как это можно использовать?

При этом повторяться не разрешается, каждый участник должен придумывать новые ответы на каждый из этих вопросов.

Обсуждение.

Какие ответы на вопросы запомнились участникам, представляются самыми интересными и оригинальными?

2. Обсуждение домашнего задания.

3. Упражнение «Письмена-рисунки»

Задание развивает навыки визуализации (перевода в зрительную форму материала, представленного в виде слов), а также генерирования идей.

Описание упражнения. Участникам предлагается написать несколько слов таким образом, чтобы это написание внешне напоминало то, что означают слова. Например, можно предложить такой набор слов:

- змея;
- иголка;
- прибой;
- облака.

На эту работу отводится 6-8 мин, потом организуется выставка, участники выбирают самые удачные рисунки и награждают аплодисментами их авторов.

Обсуждение.

Какие оригинальные идеи проявились в надписях-рисунках, выбранных в качестве наиболее удачных? Что за умения, с точки зрения участников, развивает это упражнение?

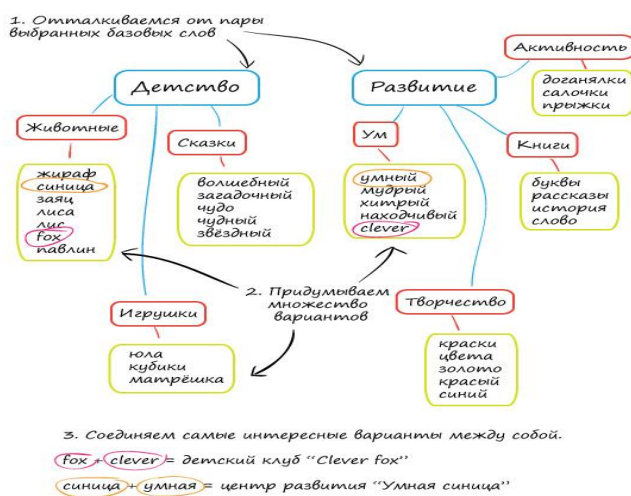
Пример



4. С помощью ассоциаций подобрать оригинальное название детского кафе.
Двум подгруппам дается задание придумать с помощью ассоциативной карты назвать детское кафе.

Пример «Название центра развития для детей»:

Как работать с ассоциациями?



 <http://biz.totosha.kiev.ua>

5. Обсуждение карт обеих команд. Как пришли к названию?
6. Составление дивергентной карты по заданному тексту (допускается использование символов)
Работа в 3-х подгруппах.
7. Презентация групповых работ. Обсуждение с участием педагога-предметника.
8. Рефлексия. Обсуждение

Занятие №5 «Моя карта»

Цель: Развитие символической и поведенческой продуктивности при решении задач. Закрепление навыка работы с дивергентной картой. Дополнить знания обучающихся о правилах исследования

Приветствие. Вводное слово.

1. Упражнения на развитие дивергентных способностей

Упражнение «Необычные действия»

Упражнение способствует переносу знаний и умений, связанных с креативностью, на рассмотрение собственной жизни, повышению степени открытости к новому жизненному опыту.

Описание упражнения. Каждому из участников предлагается вспомнить какое-нибудь свое необычное, оригинальное действие, странный и не вполне объяснимый с позиции здравого смысла поступок, совершенный на протяжении последних одного-двух месяцев (на размышления дается 2 мин). Потом участников просят кратко рассказать о нем, а также прокомментировать:

- В чем именно они видят необычность этого действия?
- Что, с их точки зрения, к нему побудило?
- Как они оценивают это действие «задним числом» — к чему оно привело, стоило ли его совершать?



Обсуждение.

Как необычные действия влияют на нашу жизнь — делают ли ее ярче, интереснее, сложнее, опаснее или меняют как-то еще? Были ли у участников в последнее время ситуации, когда совершить нечто необычное хотелось, но что-то остановило? Если да, то что именно, остановило их, и как это оценивается «задним числом» — правильно ли, что действие не совершено,

или все-таки лучше было бы его совершить? Чьи необычные действия участникам захотелось повторить?

Упражнение «Угадывание цветов»

Развитие навыков экспрессии, создание условий для изобретения способов передачи информации при недостатке доступных для этого средств, а также выработка умения «расшифровывать» такую информацию.

Описание упражнения. Каждый участник загадывает цвет и демонстрирует его мимикой и жестами так, чтобы водящий угадал, какой цвет загадан. При этом нельзя указывать на присутствующие объекты такого цвета. Водящему дается три попытки на отгадывание каждого цвета; если он отгадал — то меняется местами с участником, если нет — переходит к отгадыванию цвета, задуманного следующим участником. Игра проводится в таком порядке до пяти-шести отгадываний. Потом можно предложить побыть водящими двум-трем добровольцам из числа тех участников, которым не довелось оказаться в этом качестве.

Обсуждение.

- Обмен эмоциями и чувствами, возникшими в процессе работы.
- Обсуждение, благодаря каким «режиссерским находкам» удалось посредством мимики и жестов наиболее эффективно передавать информацию о цветах.

Составление дивергентной карты по заданному слово-стимулу.

Индивидуальная работа.

Цель: закрепить навык работы с дивергентной картой.

Данное для всех одинаковое слово-стимул: СЧАСТЬЕ.

2. Презентация индивидуальных работ, групповое обсуждение
3. Упражнение «Расскажи рассказ по схеме»

Особенно интересны в плане развития умений обрабатывать полученные в собственных исследованиях материалы задания, где сочетается несочетаемое, например — алгоритм и творчество.

Описание. 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.

3. Задание «Расскажите другими словами».

Цель: развитие вербальной креативности

Всем известно, что мысль, которую мы хорошо понимаем, без труда можно пересказать другими словами или даже перевести на иностранный язык, на язык цифр, нот, каких-то иных знаков. Эта способность выступает как индикатор понимания того или иного материала. Приведем в качестве примера задание.

Возьмем несколько несложных фраз и попробуем выразить содержащиеся в них мысли другими словами, не искажая смысла.

- Сережа сегодня хорошо работал на занятиях. Мы скоро пойдем гулять в парк
4. Домашнее задание для подгрупп: подготовить презентации на тему «Исследовательские знания в повседневных делах» .
5. Рефлексия. Обсуждение. Выводы.

Занятие №6 «Много сказок»

1. Приветствие.

Игра "Сказка по опорным словам".

Цель: развитие вербальной креативности

Описание. Вам даны опорные слова: дворец, девушка, туфелька, чудесный лес, вертолет, принц. На основе этих слов придумайте волшебную историю.

Работа проводится по подгруппам.

2. Упражнение «Пиктограмма»

Упражнение позволяет продемонстрировать, насколько разнообразные ассоциации могут вызвать у разных людей одни и те же понятия и насколько по-разному могут быть интерпретированы даже те изображения, смысл которых представляется их автору очевидным.

Описание упражнения. Ведущий зачитывает 10-12 слов и словосочетаний, прося участников сделать для каждого из них небольшой рисунок — такой, при взгляде на который они смогли бы вспомнить, что было названо. Использовать в рисунках слова, буквы или цифры нельзя. Удобнее, если каждый рисунок будет выполняться на отдельном небольшом листочке, а не все вместе на одном большом. Потом участники, объединившись в подгруппы по 4--5 человек, демонстрируют друг другу свои рисунки и обсуждают, что их побудило изобразить эти понятия именно таким образом. Далее каждый из участников придумывает еще несколько понятий, которые могли бы быть выражены с помощью этих же рисунков. В завершение организуется выставка: выкладываются все рисунки, с помощью которых обозначено каждое из понятий, и озвучиваются все предложенные участниками варианты, что еще могло бы быть обозначено с помощью этих же рисунков.

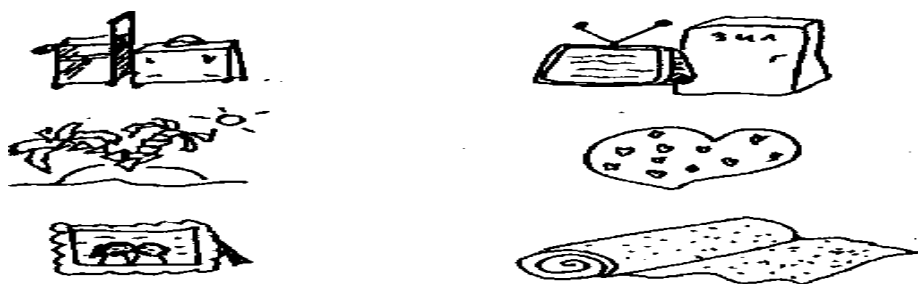
Перечни слов и Словосочетаний для выполнения упражнения:

Список А	Список Б
Багаж	Имущество
Наслаждение	Безобразие
Обида	Зависть
Аромат	Вкус
Расставание	Свидание
Интересная работа	Скучное
Мечта	Романтика
Любовь	Интерес
Прошлое	Будущее
Мироздание	Материя

Обсуждение.

Что нового удалось узнать при взгляде на рисунки о том, как люди воспринимают названные предметы и явления? Какие понятия было изображать проще, а какие сложнее, с чем это связано? Какие варианты рисунков представляются самыми оригинальными? А самыми понятными, с помощью которых проще всего запомнить, что за слово было названо? Чаще всего самые простые варианты оказываются менее креативными, зато более понятными. С чем это связано?

Пример.



3. Упражнение «Гулливер». Упражнение на развитие дивергентных способностей

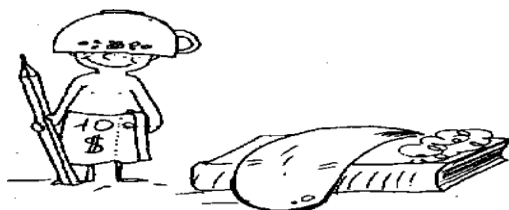
Упражнение основано на приеме гиперболизации (представление знакомых объектов в утрированно уменьшенном или увеличенном виде), что способствует появлению новых ассоциаций, развитию умения воспринимать знакомые вещи в новых, неожиданных ракурсах, обращать внимание на такие их свойства, которые в обыденной жизни не замечаются.

Описание упражнения.

«Представьте себя на месте Гулливера, который попадает в страну лилипутов (там его рост примерно с трехэтажный дом) и в страну великанов (там его рост примерно с карандаш). Выдвиньте как можно больше идей о том, какие предметы вы смогли бы использовать в каждой из этих стран в качестве:

- шляпы;
- дома;
- кровати;

- постельного белья;
- машины;
- домашнего животного;
- записной книжки».



Упражнение выполняется индивидуально, время работы 10- мин. Потом участники озвучивают свои варианты, а ведущий записывает их.

Обсуждение.

Где было проще представить себя в роли Гулливера — в стране лилипутов или великанов? С чем это связано? Какие из выдвинутых идей об использовании предметов представляются наиболее интересными? Что за неожиданные свойства привычных предметов в них использованы?

4. Упражнение «Промежуточное звено»

Упражнение обучает искать связующие звенья между внешне несходными ситуациями, выходить за рамки непосредственно представленной ситуации, генерировать идеи о возможных путях превращения одной ситуации в другую.

Описание упражнения. Участникам зачитываются два логически несвязанных между собой предложения, в каждом из которых описывается какая-либо ситуация. Например, можно предложить такие варианты.

- На фонарный столб сел скворец. Ученик не смог сдать ЕГЭ.
- В магазин привезли некачественную колбасу. Бабушка взяла газету и с ней в руке пошла куда-то.
- Хулиган разбил окно. Менеджера по продажам повысили в должности до директора магазина.

Задача участников — придумать «промежуточное звено»: то, что могло произойти между этими ситуациями, так что первая из них стала

причиной второй. Упражнение может выполняться в микро группах по 2-3 человека или индивидуально. Время работы: 4-6 ми на ситуацию.

Обсуждение. Что при выполнении задания оказалось наиболее сложным, а что, наоборот, упрощало работу? Какие варианты «связующих звеньев» из числа высказанных участниками наиболее ярко запомнились, чем именно? Каким жизненным ситуациям можно уподобить это упражнение?

5. Презентация домашнего задания.

Рефлексия. Обсуждение. Выводы

Занятие №7 «Я бы в летчики пошел»

1. Приветствие
2. Упражнение «Живые цифры»

Цель: разминка, развитие выразительности.

Описание. Ведущий называет различные цифры, а каждый участник демонстрирует их своим телом. После того как продемонстрированы все цифры, участники объединяются в тройки и начинают показывать называемые ведущим трехзначные числа (5-7 повторений). Если позволяют условия, то имеет смысл отснять получившиеся «цифры» на электронную фото- или видеокамеру, продемонстрировать участникам, коллективно выбрать того, кому удалось лучше всего продемонстрировать их, и наградить его аплодисментами.

Обсуждение. Достаточно обменяться эмоциями и чувствами, возникшими по ходу выполнения упражнения.

2. Упражнение «Невероятная ситуация»

Тренировка умения генерировать необычные идеи применительно в том числе и к таким ситуациям, которые выходят за рамки обыденных представлений.

Описание упражнения. Участникам предлагается поразмыслить над какой-либо воображаемой ситуацией, наступление которой невероятно или крайне маловероятно: Их задача — представить, что такая ситуация все-таки

произошла, и предложить, как можно больше последствий для человечества, к которым она может привести.

Упражнение выполняется в подгруппах по 3-5 человек, время работы дается из расчета 5-6 мин на одну ситуацию. Вот несколько примеров невероятных ситуаций для этого упражнения.

Увеличится в 5 раз сила тяжести на Земле.

Все объемные геометрические фигуры превратятся в плоские.

- У всех людей внезапно вырастут хвосты.
- Исчезнут окончания во всех словах русского языка.
- Доллар подорожает в 100 раз по сравнению со всеми другими валютами.
- С облаков начнут свисать тросы до самой Земли.
- Из жизни людей сразу и полностью исчезнет спорт.
- Коэффициенты трения у всех веществ на Земле уменьшатся в 20 раз.
- Все металлы превратятся в золото.
- Люди научатся точно читать все мысли друг друга.

Возможны различные варианты проведения этого упражнения.

Например, нескольким подгруппам может быть предложена для обсуждения одна и та же ситуация. Тогда представление результатов организуется следующим образом: каждая из подгрупп поочередно получает слово для того, чтобы озвучить одну идею, повторяться нельзя. Если оригинальные идеи у подгруппы исчерпались, она выводится из игры; побеждает та команда, которая пробудет в игре дольше всего. Если же подгруппам предложены для обсуждения разные ситуации, то такое соревнование не проводится, вместо этого представители каждой из подгрупп озвучивают по 3- 5 идей, которые показались наиболее оригинальными.

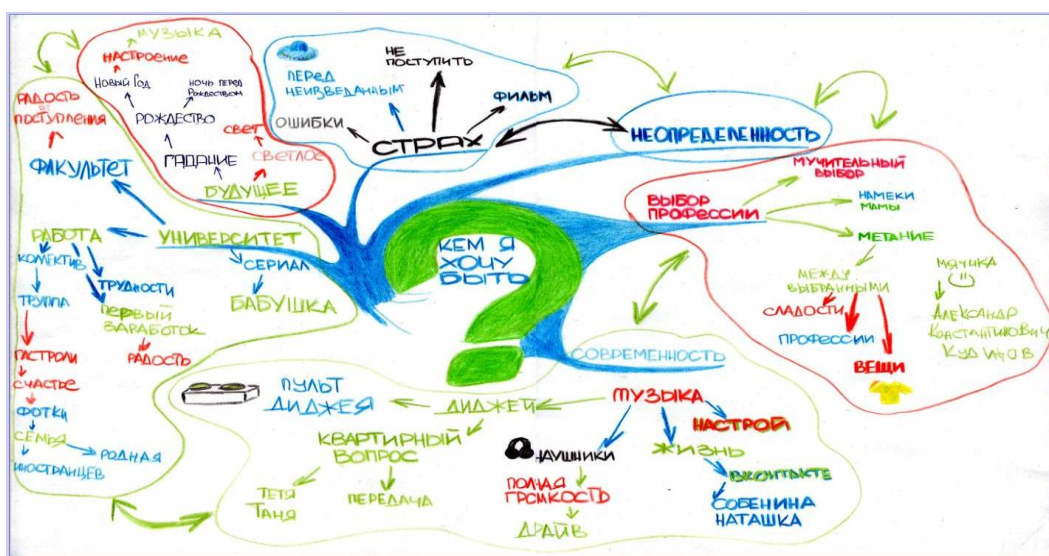
Обсуждение. Какие из предложенных идей ярче всего запомнились, представляются самыми творческими? Чем именно интересны эти идеи? Что способствовало выполнению этого упражнения, а что препятствовало? В каких реальных жизненных ситуациях пригодится умение

размышлять о «невероятных ситуациях»? Можете ли вы привести примеры из своего жизненного опыта, когда на первый взгляд невероятная ситуация становится реальной?

3.Задание.

Индивидуально, оригинально строим профессиональную мечту

На выполнение 10-15 минут



Обсуждение задания.

Каждого из участников просят высказаться, что дала эта техника лично ему и в каких реальных жизненных ситуациях ее целесообразно применять. По желанию несколько участников могут более подробно рассказать, в чем суть поставленной ими проблемы, продемонстрировать группе свой рисунок и поделиться идеями, возникшими благодаря ему.

3. Домашнее задание «Составление кластера «Моя цель»»

Я хочу дать Вам задание. Я знаю, что у Вас есть цели (если нет, то обязательно найдите их). К каждой цели составьте свою дивергентную карту. Для этого возьмите листок бумаги, вверху напишите цель, а ниже пропишите всевозможные пути ее достижения. Пишите все, что приходит в голову. План может быть глупым, но это не должно Вас останавливать. Именно таким способом Вы сможете развить дивергентное мышление.

Рефлексия. Обсуждение. Выводы

Занятие №8 «Всё решаемо!»

1. Приветствие

2. Обсуждение домашнего задания

Обсуждение кластера «Моя цель». В чем была трудность? Что было самым легким?

3. Упражнение «Злой гений»

Цель: «объективизировать проблему» — рассмотреть ее как будто на внешнем экране, как не имеющую непосредственного отношения к собственной жизни. И, как следствие, создает предпосылки для поиска ее оптимального решения с опорой на объективный анализ, а не переживания.

Описание упражнения. Участникам предлагается вспомнить какую-либо свою проблему (возможно, ту же самую, с которой уже велась работа в предыдущих упражнениях). «Представьте себе, что эта проблема — результат происков злого гения. Он всемогущ, и он преследует единственную цель — всячески вредить вам, создавать проблемы и не давать их решить. Вообразите себе эту ситуацию во всех деталях...» Инструкция повторяется дважды, участникам дается минута на размышления, после чего предлагается нарисовать этого «злого гения», а потом ответить для себя на несколько вопросов:

Как вы думаете, кто этот «злой гений»?

Каковы мотивы его действий?

Что побудило его выбрать в качестве жертвы именно вас и «подарить» вам именно такую проблему?

Как его можно победить, обойти, «задобрить», отвлечь, обмануть?



Обсуждение.

Всех участников просят озвучить, какие выводы они сделали для себя в результате выполнения этого упражнения. Рассказывать ли о сущности проблемы и о том, кем оказался «злой гений», каждый решает для себя самостоятельно.

4. Упражнение «Шесть шляп»

Цель: показать порядок действий в творческом процессе

Упражнение проводится по итогам предыдущего задания.

Методика позволяет упорядочить творческий процесс с помощью мысленного надевания одной из шести цветных шляп. Так, в белой человек беспристрастно анализирует цифры и факты, затем надевает черную и во всем ищет негатив. После этого наступает очередь желтой шляпы – поиска позитивных сторон проблемы. Надев зеленую, человек генерирует новые идеи, а в красной может позволить себе эмоциональные реакции. Наконец, в синей подводятся итоги.

Обсуждение. Демонстрация слайдов.

Метод шести шляп.

Эта методика была разработана Эдвардом де Боно и является одной из наиболее известных. Методика помимо того, что заставляет смотреть на одну и ту же проблему с разных сторон, разделяет мыслительный процесс на основные этапы, практически совпадающие с описанными выше фазами

творческого процесса: сбор информации, генерацию идеи и критическую оценку. Каждый из этапов символизирует шляпу определенного цвета:

- Белая шляпа – рациональная, этап сбора информации. На данном этапе необходимо просто изложить цифры и факты;
- Красная шляпа – эмоциональная. На данном этапе необходимо зафиксировать все связанные с задачей эмоции, предчувствия и др.;
- Черная шляпа – пессимистичная, критически настроенная. На данном этапе обсуждаются возможные неудачи;
- Желтая шляпа – позитивная, оптимистичная. На данном этапе нужно смотреть на задачу позитивно, фиксировать выгоды и преимущества;
- Зеленая шляпа – творческая. На данном этапе важно сосредоточиться на поиске новых решений проблемы, возможных альтернативах, рассматриваются все возможные варианты;
- Синяя шляпа – философская. На данном этапе формулируется общее представление о ситуации, систематизируется мыслительный процесс.

Методика подходит и для индивидуального использования, и для работы в группе, и напоминает ролевую игру. В обычной жизни наш мыслительный процесс включает все перечисленные выше этапы, но зачастую мы думаем обо всем этом одновременно. Методика позволяет уделить внимание каждому из аспектов мышления, но по одному за 1 раз.

5. Упражнение «Смятый лист»

Техника носит проективный характер: как правило, после размышления о проблеме и описания ее сути человек «видит» в хаотичном наборе линий, возникших на смятом листе, нечто, связанное с этой проблемой и возможными способами ее решения. Осознание этой связи может позволить разглядеть проблему в новом, нетривиальном ракурсе, обнаружить неожиданный способ ее решения.

6 Домашнее задание. По подгруппам провести надпредметное исследование и представить его защиту на 10 занятии.

Рефлексия. Обсуждение. Выводы

Занятие №9 «Мы все умеем»

1. Приветствие
2. Упражнение «Четыре буквы»

Интеллектуальная разминка

Описание упражнения. Водящий называет четыре буквы из числа распространенных в русском алфавите, а каждый из других участников по кругу быстро придумывает и говорит предложение из четырех слов, каждое из которых начинается с названной водящим буквы.

Обсуждение. Какие варианты предложений запомнились, показались наиболее интересными, чем именно?

3. Упражнение «Способы действия»

Тренировка основных качеств творческого мышления (беглость, гибкость, оригинальность) в ситуациях поиска выхода из необычных ситуаций.

Описание упражнения. Участникам предлагается придумать как можно больше способов действия, позволяющих разрешить какую-либо нетривиальную ситуацию, например:

- красиво и оригинально упаковать подарок, имея только газетную бумагу и скотч;
- перевезти пассажирку на велосипеде, не оборудованном специальными приспособлениями для этого;
- налить бензин из бочки с узкой горловиной, не наклоняя ее и не проделывая в ней отверстие;
- достать со стремянки до лампочки, до которой не дотянуться 20 см;
- заделать дырку в лодке с использованием подручных средств (размер дырки 2х2 см, специальных склеивающих материалов под рукой нет);
- открыть консервную банку, не имея консервного ножа (более сложный вариант: пользуясь только теми предметами, которые имеются в аудитории).

Упражнение выполняется в подгруппах по 3-4 человека, сначала ведущий озвучивает 5-6 различных вариантов, а потом участники сами выбирают из них 2-3, с которыми хотели бы работать.

Обсуждение. Сначала представители каждой из подгрупп кратко рассказывают о том, какие способы действий они предлагают, а потом обсуждают два вопроса:

- что, с их точки зрения, облегчало появление этих идей, а что затрудняло;
- каким реальным жизненным ситуациям можно уподобить это упражнение

4. Упражнение "Применение предметов"

Цель: развитие творческого мышления.

Материалы: скрепка для бумаг, зубная щетка, карандаш, спичка и т. д.

Время: 10-15 минут.

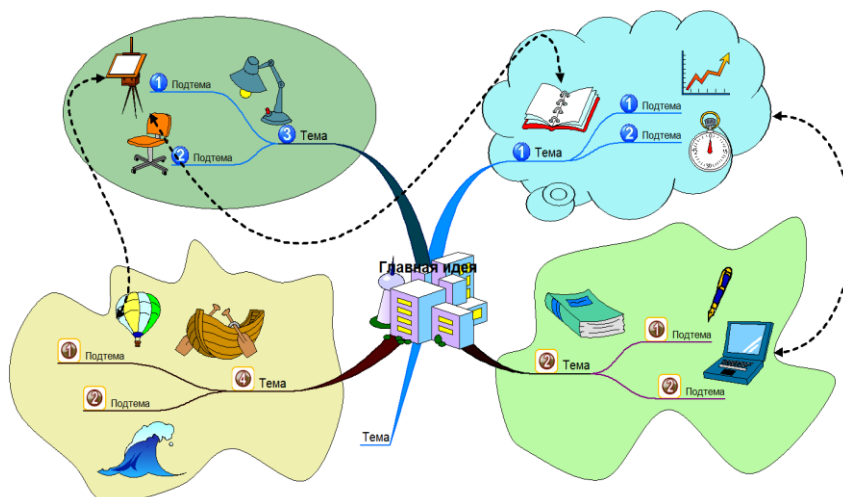
Процедура: за 2 минуты найти как можно больше применений для обувного шнурка и записать их. Это упражнение, развивающее творческий интеллект, для рассмотрения можно брать любой другой предмет.

Вопросы для обсуждения:

- Сложно было придумывать новое применение простым и знакомым вещам?
- Как можно применять ваш предмет?
- О чем заставило задуматься это упражнение? Генерировать идеи в условиях командной работы

5. Упражнение «Строим карту по математической задачке»

Работа в подгруппах по 3 человека, решение нетрадиционное, оригинальное, доказуемое.



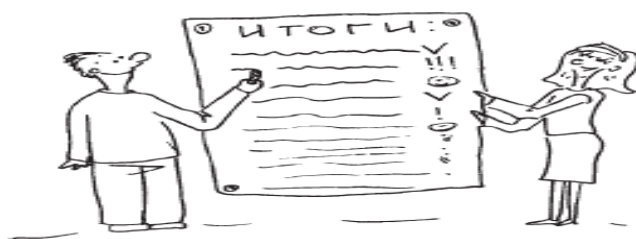
Защита карты одним человеком от подгруппы

6. Дискуссия на тему: «Для чего всё это надо?»

Рефлексия, выводы.

Занятие № 10 «Подводим итоги»

Завершающая встреча направлена на то, чтобы осмыслить полученный в ходе занятий опыт, подвести итоги, дать обратную связь по прошедшим занятиям.



1. Упражнение «Почемучки»

Описание упражнения. Ведущий задает несколько вопросов, начинающихся со слова «почему», а участники должны по кругу быстро отвечать на них. Ответы могут быть самыми неожиданными, оригинальными, но логически непротиворечивыми. Например, можно задать такие вопросы:

- ◆ Почему очки не носят на затылке?
- ◆ Почему перелетные птицы улетают зимой на юг?
- ◆ Почему люди не летают, как птицы?
- ◆ Почему многие женщины предпочитают богатых женихов?
- ◆ Почему о смерти великих ученых пишут в газетах, а об их рождении – нет?
- ◆ Почему медведь косолапый?
- ◆ Почему греки в девятом веке ходили пятками назад [31] ?



Психологический смысл упражнения. «Интеллектуальная разминка», тренировка беглости мышления.

Обсуждение. Какие варианты ответов запомнились, показались наиболее оригинальными?

2. Презентация и защита исследовательских проектов.

3. Упражнение «Рисунки с продолжением»

Описание упражнения. Участники сидят в кругу. Каждый из них получает лист бумаги, задумывает какой-либо целостный рисунок на тему «Наш тренинг» и изображает его – но не полностью, а только какую-то одну главную деталь, по которой можно было бы догадаться, что за рисунок планируется (2–3 минуты). Потом каждый человек передает свой рисунок соседу справа, а сам, соответственно, получает рисунок того, кто сидел слева от него. На полученных изображениях быстро дорисовывается еще по одной детали на тему «Наш тренинг» (30 секунд), после чего по команде ведущего листы опять передаются правым соседям и т. д. Так продолжается до тех пор, пока каждый рисунок не пройдет полный круг и вновь не вернется к тому, кто его начал.

Психологический смысл упражнения. Одна из техник получения обратной связи по прошедшему тренингу. Кроме того, упражнение позволяет продемонстрировать, насколько по-разному люди представляют в образной форме одно и то же событие (в данном случае, тренинг) и как необычно могут быть интерпретированы замыслы первоначальных авторов рисунков. Даже те рисунки, сюжет которых вроде бы вполне ясен, порой продолжают очень неожиданно.

Обсуждение. Участники демонстрируют рисунки и комментируют, какие мысли и чувства о прошедших занятиях, они изначально хотели выразить с их помощью, насколько получившееся в итоге изображение отвечает их исходным замыслам и что оно, с их точки зрения, выражает в окончательном варианте.

4. Упражнение «Пятистрочия»

Описание упражнения. Участников просят сочинить пятистрочия (синквейны), которые отражали бы их впечатление о прошедшем тренинге и его ключевую идею.

◆ Первая строка: одно слово, обычно существительное, наиболее точно и емко отражающее основную идею прошедшего тренинга.

◆ Вторая строка: два прилагательных, характеризующих тренинг.

◆ Третья строка: три глагола или деепричастия, описывающие действия, происходившие на тренинге.

◆ Четвертая строка: фраза из любых четырех слов, выражающая отношение автора к происходящему.

◆ Пятая строка: еще одно любое слово, отражающее общую суть темы стиха.

На сочинение дается 4–6 минут, потом участники поочередно озвучивают результаты своего творчества.

Психологический смысл упражнения. Один из способов получения в творческой форме обратной связи о тренинге. Четко обозначенный алгоритм построения такого стиха и отсутствие требований к подбору рифмы делают упражнение вполне выполнимым даже для тех, кто не имеет склонности к изящной словесности. Главное в данном случае – не подбор слов по их звучанию, а выражение с их помощью впечатлений о прошедшем тренинге, формулирование его ключевой идеи.

Обсуждение. Каждого участника просят подобрать одно слово или сформулировать краткую фразу, которая, с его точки зрения, наиболее емко

выражала бы общую идею всех сочиненных разными участниками пятистрочий.

Пример

Творчество;

Загадочное, интересное;

Рисовали, играли, общались;

Учились разнообразить свою жизнь;

Оригинально.

5. Упражнение «Подарки группе»

Описание упражнения. Участники встают в тесный круг – так, чтобы касаться плечами своих соседей. Кладут руки друг другу на плечи. Ведущий вместе с участниками в этом же кругу. Он начинает медленно раскачивать его вправо-влево, сопровождая это рассказом: «Представим себе, что наш тренинг проходил на корабле. Мы стоим на нем, нас обдувает легкий морской бриз, под ногами мягко покачивается палуба. Корабль приближается к порту – скоро наш тренинг завершится, мы сойдем с палубы на берег и отправимся каждый своим путем. Но сейчас, пока мы еще все вместе, на корабле, давайте подумаем, что мы могли бы друг другу подарить, чтобы наша дальнейшая жизнь была интереснее, легче, успешнее, креативнее. Давайте скажем, что каждый из нас дарит группе. Я, например, дарю вам оптимизм и уверенность в себе...» Далее каждый из участников высказывается, что он хотел бы подарить группе. Понятно, что речь здесь идет не столько о материальных предметах («Дарю каждому по 10 рублей, после занятия подойдите, заберите»), сколько о неких «виртуальных» подарках: качествах личности, жизненных позициях, разного рода пожеланиях.

Когда обмен подарками завершен, ведущий продолжает: «Ну вот, наш корабль успешно прибыл в порт. Сейчас мы сойдем на берег – из тренинга в реальную жизнь. Но прежде чем сделать этот шаг, давайте скажем друг другу

спасибо, пожелаем успехов и наградим себя за успешное плавание аплодисментами!»

Психологический смысл упражнения. Ритуал, позволяющий завершить тренинг красиво и на положительной эмоциональной ноте.

Обсуждение. «Ну вот, наш тренинг подошел к завершению. Все подарки подарены, игры пройдены, слова сказаны. Тем не менее, если возникло желание добавить что-то еще, – сейчас есть такая возможность».