***Упражнения:***

* **Метод вживания.** Позволяет учащимся посредством чувственно- образных и мыслительных представлений «переселиться» в изучаемый объект, почувствовать и познать его изнутри.
* **Метод эвристических вопросов.** Ответы на семь ключевых вопросов: **Кто? Что? Зачем? Где? Чем? Когда? Как?** и их всевозможные сочетания порождают необычные идеи и решения относительно исследуемого объекта.
* **Метод сравнения**. Дает возможность сопоставить версии разных детей, а также их версии с культурно – историческими аналогами, сформированными великими учеными, философами.
* **Метод конструирования понятий.** Способствует созданию коллективного творческого продукта - совместно сформулированного определения понятия.
* **Метод путешествия в будущее.** Эффективен в любой общеобразовательной области как способ развития навыков предвидения, прогнозирования.
* **Метод ошибок.** Предполагает изменение устоявшегося негативного отношения к ошибкам, замену его на конструктивное использование ошибок для углубления образовательных процессов. Отыскивание взаимосвязей ошибки с «правильностью» стимулирует эвристическую деятельность учащихся, приводит их к пониманию относительности любых знаний.
* **Метод придумывания.** Позволяет создать не известный ранее ученикам продукт в результате определенных творческих действий.
* **Метод «если бы…**». Помогает детям нарисовать картину или составить описание того, что произойдет, если в мире что-либо изменится. Выполнение подобных заданий не только развивает воображение, но и позволяет лучше понять устройство реального мира.
* **«Мозговой штурм» (А. Ф. Осборн).** Позволяет собрать большое число идей в результате освобождения участников обсуждения от инерции мышления и стереотипов.
* **Метод инверсии,** или метод обращения. Способствует применению принципиально противоположной альтернативы решения. Например, объект исследуется с внешней стороны, а решение проблемы происходит при рассмотрении его изнутри.

***Упражнения для развития творческого восприятия***

* Упражнение **«На одну букву».** Учитель считает до тридцати, дети в это время находят и запоминают все предметы в классе, название которых начинается, например, с буквы «С».
* Упражнение **«На несколько букв».** Необходимо определить характеристики представленного предмета, начинающиеся на три выбранные буквы.
* Упражнение **«Переключение внимания».**  Дети рассматривают предмет в руке, по команде переводят взгляд на стену. Затем опять – на предмет в руке, стараясь продолжать ход своих мыслей с того же места, где остановились, а не сначала. Промежутки между командами постепенно сокращаются от минуты до нескольких секунд.
* **«Что нового?»** Проверяя степень развития наблюдательности и одновременно снимая напряжение, учитель спрашивает у учеников в начале урока: «Что нового вы заметили сегодня в нашем классе?».
* **«Метафоры».** Учитель спрашивает, что видят ученики при слове «гаснуть». Это упражнение можно выполнять письменно.
* **«Наполнение слов».** Дети пытаются понять, на что похоже то или иное слово, что оно им напоминает, какое оно. Раскрывая образный смысл слов, добиваются того, что слово становится наполненным, оживает в воображении.
* **« Цепочка ассоциаций».** Оттолкнувшись от какого – либо слова, отыскиваем ассоциации, которое оно вызывает, потом ассоциации, которые вызывает одно из возникших слов.
* **« Рассказ по картинкам».** Предложите ребенку придумать рассказ, используя ряд картинок. Пусть он предложит продолжение рассказа. Усложните это задание, добавив ряд иллюстраций, на первый взгляд, не связанных между собой.
* **«Составь комикс».** Попросите ребенка составить комикс. Для этого можно использовать готовые картинки или придумать самим и нарисовать их.
* **«Музыка».** Ребенку предлагается прослушать музыку. Затем ему дают четыре краски: красную, зеленую, синюю, желтую. Используя эти краски, ребенок должен изобразить услышанную музыку и озаглавить рисунок.
* **«Неоконченный рисунок».** Ребенку предлагается ряд кружочков (линий, квадратиков, крестиков и т. д.). Его задача – каждому кружочку придумать, используя различные элементы, какой – либо образ. Повторяться нельзя.
* **« Придумай название».** Необходимо придумать как можно больше названий для рассказа, сказки или рисунка. Можно использовать для названий пословицы, поговорки, крылатые фразы.
* **«Рифмоплет».** Сначала предложите ребенку придумать слова, окончания которых звучали бы одинаково (палка – галка); затем -сочинить двустишия на заданные рифмы; потом подобрать рифму и закончить заданные двустишья. В завершение игры можно попросить ребенка сочинить стихотворение неограниченной длины, используя как можно больше необработанных рифм.
* **«Архимед».** Предложите ребенку для решения ряд проблем, его задача – найти как можно больше решений. Проблемы могут быть такими: «Как вырастить пальму возле дома? Как развести сад на луне? Как сосчитать все звезды? Как приготовить машину для приготовления уроков?».
	+ **«И все-таки у них много общего». Задание:** Возьмите наугад два существительных, которые принадлежат к совершенно разным сферам лексики. Для простоты можно воспользоваться словарем, открыв его наугад и ткнув пальцем в первое попавшееся слово. Выбрав два понятия, которые, казалось бы, не имеют между собой ничего общего, попытайтесь «нащупать» между ними какую–нибудь связь. Любым способом. Даже если понадобится придумать совершенно невероятную историю, сюжет которой свяжет эти два слова между собой. Это упражнение тренирует мозг на сознание непривычных комбинаций и учит пользоваться «ингредиентами», находящимися в разных его секторах. Например: 1.**«Что общего между глазом и водопроводным краном»?**
	+ Оба слова - из четырех букв;
	+ В обоих случаях буква «А» - третья по счету;
	+ При помощи глаза кран можно увидеть, при помощи крана – глаз помыть;
	+ И то и другое может блестеть;
	+ Из них иногда льется вода;
	+ Когда они портятся, из них подтекает.
* Вывод: ремонт глаза в тысячу раз дороже, чем ремонт крана.
* **«Безумный генетик».** Для этого упражнения понадобится листок бумаги и ручка (карандаш). **^ Внимание! Здесь важен процесс, а не результат.**
* **Задание**: нарисуйте фантастическое животное, которое будет содержать как можно больше признаков разных реальных животных.

Работая над этим художественным произведением, вы убедитесь, что богатая фантазия может иметь вполне механическое происхождение. Главное - «задушить» логику и здравый смысл, которые будут мешать в работе.
* **«Сумасшедший архитектор». Задание:** необходимо нарисовать дом. Для этого вам понадобится, прежде всего, произвольно выбрать любых 10 слов (можно из словаря, можно наугад назвать). Задача такая: вы архитектор, к вам обратился заказчик, который готов заплатить большие деньги за эскиз своего жилья. Его условие: в эскизе должны быть представлены… (далее следует 10 выбранных слов). Рисуйте дом прозрачным, чтобы внутри можно было разместить мебель.
* Например: **«Кастрюля» -** отлично, дом будет иметь форму кастрюли. «Ворона» пусть крыльцо будет черным, как ворона. «Кресс – салат»? Отведем комнату под зимний сад и посадим там полезное растение.

Рисуя, пусть схематично, старайтесь одновременно представлять, как это могло бы быть в действительности.
* **«Десять плюс десять».** Возьмите любое существительное и напишите в столбик 10 прилагательных, которые к нему подходят.
* Например, «шляпа – большая, зеленая, теплая, модная, красивая и т. д.». Это легко. А вот теперь попробуйте написать в другой столбик десять прилагательных, которые этому существительному не подходят. Это не так просто, как может показаться на первый взгляд. Та же шляпа не может быть, скажем, кислой. … Старайтесь подбирать прилагательные из разных сфер восприятия (например, если вы написали «желтый», можете считать, что с цветовой гаммой покончено).
* **« И это называется…»** Упражнение можно повторять несколько раз в день. Каждый раз, когда ваше внимание привлекает что-либо, вообразите, будто видите это на картине. А теперь придумайте картине подходящее название. Можно короткое, можно развернутое. Главное, чтобы оно понравилось вам самим.

Например, «Вид из окна, когда у меня плохое настроение» и т. д.
 **Игры, способствующие развитию творчества у детей.**

***Игра «Продолжи  рисунок»*
*.*** Цель: развивать у ребенка мышление, воображение, творческие способности.

Для игры понадобятся: листок бумаги и карандаш.

Описание: ведущий рисует на бумаге геометрические фигуры – восьмерку, две параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге, а затем передает участникам игры. Они должны превратить геометрические фигуры в интересные рисунки. Например, круг -  в колесо машины или лицо человека. Выигрывает тот участник, который нарисовал самый интересный рисунок.

***Игра «Отгадай».***Цель: развивать творческие способности ребенка, его воображение и фантазию.

Описание: напишите на листочках бумаги названия предметов или каких-либо действий, например «самолет», « кушать фрукты и т.д. Положите эти бумажки в мешок. Каждый ребенок, подходя к мешку должен взять оттуда листок с заданием и изобразить предмет или действие, а остальные участники  - отгадать то, что он показывает.

***Игра «Маленький сказочник».*** Цель: развивать творческие способности ребенка, его мышление и фантазию.

Описание: напомните или расскажите ребенку начало какой-либо сказки. Его задача - придумать продолжение. Если в игре участвует несколько детей, нужно выслушать каждого рассказчика  и выбрать лучшую сказку.

***Игра «Придумай животное».*** Цель: развивать у ребенка мышление, фантазию и воображение.

Описание: ребенок должен придумать название и описать несуществующее животное. Можно дать ему ручку и листок, чтобы он нарисовал придуманного зверя. Выигрывает тот участник, у которого получится самое интересное, самое фантастическое животное.

***Развивающая игра «Аналогии» (для детей 6-7 лет)***
Мышление по аналогии является достаточно сложным типом мышления, доступным детям, начиная от старшего дошкольного возраста. По умению переносить получаемые знания из одной области в другую учителя оценивают прочность усвоения детьми знаний. Без этого качества трудно представить себе любую творческую деятельность, направленную на создание нового на основе уже имеющихся знаний и умений.

Игровой материал ***«Аналогии»*** является эффективным средством развития мышления по аналогии у детей старшего дошкольного и младшего школьного возрастов. Он представляет собой набор игровых карт, к каждой из которых необходимо подобрать недостающую карточку-пару. Принцип подбора карточек определяется типом связи двух из трех изображенных на карте предметов, например, если от девочки стрелочка ведет к платью, значит рядом с мальчиком необходимо расположить шорты и т.д.

Данный игровой материал можно использовать в коллективной игре. При этом каждый ребенок получает несколько карт, а маленькие карточки с ответами сосредоточиваются в руках ведущего. Он показывает карточки, а игроки выбирают те из них, которые подходят к изображенным на их картах. Таким образом, с помощью этого игрового материала развиваются не только мышление, но и зрительное внимание.

***Комплект геометрических фигур «Головоломка Пифагора» (для детей 6-8 лет)***
Для того чтобы узнать предмет, маленькому ребенку необходимо предъявить часть естественного, натурального его изображения. А ребенок более старшего возраста способен самостоятельно создавать довольно абстрактную, лишь отдаленно напоминающую по общим или отдельным чертам предметную конструкцию. На основе этой особенности создается большое количество геометрических конструкторов, один из которых мы и представляем вашему вниманию.
Это комплект геометрических фигур, который получается в результате деления одной из них на равные части различной формы. В данному случае — это квадрат. Сущность игры заключается в создании на плоскости силуэтов предметов или животных сначала по образцу, а затем и по замыслу, и по представлению. Целая серия данных конструкторов имеет определенную степень сложности.
Каждая простая игра является ступенькой к более сложной, позволяющей создавать еще более абстрактные изображения.
Игры оказывают развивающее влияние, прежде всего на объемно-пространственное мышление, комбинаторные и творческие способности, а также на воссоздающее воображение. Не менее важны усидчивость и навыки планирования деятельности, и предвосхищение ее результата, также развивающееся у ребенка. Конструктор является также прекрасным способом организации совместного досуга ребенка, способным доставить вам и вашему ребенку немало приятных часов.

***Настольная игра «Штурм» (для детей 6-8 лет)***
Игры с перемещениями фишек по игровому полю — один из классических видов дидактических настольно-печатных игр. Они заслуженно пользуются популярностью как у родителей, так и у детей. Эта увлекательная коллективная игра способна не только заполнить досуг сразу двух детей, но и выполнить ряд обучающих и развивающих задач.

***Игра «Штурм»*** совмещает в себе лучшие элементы шахмат и нардов. Перед участниками — игровое поле с двумя противоборствующими замками и защищающими их фишками — «солдатами». Задача играющих: переставляя фишки с помощью цифр, выпадающих на кубике, войти в ворота замка противника. Принцип шахмат реализуется в том, что при встрече с фишкой соперника игрок может занять ее место, т.е. сбить ее.
Большие возможности в использовании того количества шагов, которое выпадет на кубике, свобода передвижения по игровому полю стимулируют развитие у ребенка мышления и стратегических навыков (так называемого аппарата предвидения и умения планировать свои действия). Коллективный характер игры заставляет проявлять выдержку, сосредоточенность и внимание.
Но большой элемент случайности, присутствующий в игре в виде бросания кубика, на наш взгляд, многие вышеуказанные достоинства игры сводит на нет. Целесообразней было бы сделать фиксированное количество шагов для каждого игрока, делающего ходы в определенной очередности. Тогда ему действительно приходилось бы просчитывать вперед свои ходы и ходы соперника.

**Творческие задания.**

Подгруппам предлагается выполнить творческие задания:

*“Соедини два предмета”* (развитие способности к сближению понятий).

Составьте как можно больше вопросов, соединяя два предмета. Постарайтесь, чтобы вопросы были необычными или смешными. Поставьте напротив каждой пары количество придуманных вопросов.

*БАНКА-РЕКА, НОЖНИЦЫ-ДОРОГА, ОГОНЬ-РАКОВИНА, КАРАНДАШ-ЗАМОК, ШЛЯПА-МОСТ, СОЛОМА-ТЕЛЕВИЗОР, УТЮГ-ТРАМВАЙ.*

*2. “Переделай один предмет в другой”* (развитие способности к сцеплению наблюдаемого с заранее выработанными теоретическими представлениями).

Попробуйте переделать один предмет в другой. Это делается поэтапно, на каждом этапе можно менять только один признак предмета. Например, как столб превратить в нору. Сначала столб можно сделать полым внутри, затем распилить его на более короткие части, потом одну из частей вкопать в землю.

*ДВЕРЬ-ВЕЛОСИПЕД, КЛУМБА-БАТАРЕЯ ОТОПЛЕНИЯ, БУТЫЛКА-ДОМ, ДЕРЕВО-БОТИНОК.*

*3. “Сочини сказку”.*

Сочините сказку, которая начинается с фразы: “Мама купила в магазине рыбу …”, и заканчивается фразой: “…Поэтому вечером пришлось зажигать свет”.

*4. “На что похожа фигура”.*

На карточках изображены различные фигуры. Придумайте как можно больше предметов, явлений на которые они похожи.

***Игры и упражнения на формирование диалектичности мышления*** могут быть использованы для развития разбираемой способно­сти.
***Методики диагностики универсальных способностей для детей
4-5 лет (авторы: В. Синельников, В. Кудрявцев)***1. Методика" Солнце в комнате"
 Основание. Реализация воображения.
Цель. Выявление способностей ребенка к преобразованию "нереального" в "реальное" в контексте заданной ситуации путем устранения несоответ­ствия.
Материал. Картинка с изображением комнаты, в которой находится че­ловечек и солнце; карандаш.
Инструкция к проведению.
Психолог, показывая ребенку картинку: "Я даю тебе эту картинку. По­смотри внимательно и скажи, что на ней нарисовано". По перечислении деталей из­ображения (стол, стул, человечек, лампа, солнышко и т. д.) психолог дает следующее задание: "Правильно. Однако, как видишь, здесь солнышко нари­совано в комнате. Скажи, пожалуйста, так может быть или художник здесь что-то напутал? Попробуй исправить картинку так, чтобы она были правиль­ной".
Пользоваться карандашом ребенку не обязательно, он может просто объ­яснить,  что нужно сделать для "исправления" картинки.
Обработка данных.
В ходе обследовании психолог оценивает попытки ребенка исправить рисунок. Обработка данных осуществляется по пятибалльной системе:
Отсутствие ответа, непринятие задания ("Не знаю, как исправить", "Картинку исправлять не нужно") - 1 балл.
"Формальное устранение несоответствия (стереть, закрасить сол­нышко) -2 балла.
Содержательное устранение несоответствия:
а) простой ответ (Нарисовать в другом месте - "Солнышко на улице") -3 балла.
б) сложный ответ (переделать рисунок - "Сделать из солнышка лампу") - 4 балла.
Конструктивный ответ (отделить несоответствующий элемент от дру­гих,  сохранив его в контексте заданной ситуации ("Картинку сделать", "Нари­совать окно", "Посадить солнышко в рамку" и т.д.) -5 баллов.
***2. Методика "Складная картинка"***О с н о в а н и е. Умение видеть целое раньше частей.
Ц е л ь. Определение умения сохранить целостный контекст изображения в ситуации его разрушения.
М а т е р и а л. Складывающаяся картонная картинка с изображением утки,  имеющая четыре сгиба (размер 10 \* 15 см)
Инструкция к проведению.
Психолог, предъявляя ребенку картинку: "Сейчас я тебе дам эту кар­тинку. Посмотри, пожалуйста, внимательно и скажи, что на ней нарисовано?" Выслу­шав ответ, психолог складывает картинку и спрашивает: "Что станет с уткой, если мы сложим картинку вот так?" После ответа ребенка картинка рас­правля­ется, снова складывается, а ребенку задается вновь тот же вопрос. Всего при­меняется пять вариантов складывания - "угол", "мостик", "домик", "труба", "гармошка".
Обработка данных.
В ходе обследования ребенка психолог фиксирует об­щий смысл ответов при выполнении задания. Обработка данных осуществля­ется по трехбалльной системе. Каждому заданию соответствует одна позиция при сгибании рисунка. Максимальная оценка за каждое задание - 3 балла.  Всего – 15 баллов. Выделяются следующие уровни ответов:
Отсутст­вие ответа, не­принятие задания ("Не знаю", " Ничего не станет",  "Так не бы­вает") - 1 балл.
Ответ описательного типа, перечисление деталей рисунка, находя­щихся в поле зрения или вне его, т.е. утеря контекста изображения ("У утки нет головы",  "Утка сломалась", "Утка разделилась на части" и т. д.) - 2 балла.
Ответы комбинирующего типа: сохранение целостности изображения при  сгибании рисунка, включение нарисованного персонажа в новую ситуацию ("Утка нырнула", "Утка заплыла за лодку"), построение новых компози­ций ("Как будто сделали трубу и на ней нарисовали утку") и т. д. - 3 балла.
Некото­рые дети дают ответы, в которых сохранение целостного контекста изображения "привязано" не к какой-либо ситуации, а к конкретной форме,  кото­рую прини­мает картинка при складывании ("Утка стала домиком", "Стала по­хожа на мос­тик" и т. д.). Подобные ответы относятся к комбинирующему типу и также оцениваются в 3 балла.
***3. Методика "Как спасти зайку"***Основание. Надситуативно-преобразовательный характер  неординарных решений.
Цель. Оценка способности и превращение задачи на выбор в задачу на прео­бразование в условиях переноса свойств знакомого предмета в новую ситуацию.
М а т е р и а л. Фигурка зайчика, блюдце, ведерко, деревянная палочка. сдутый воздушный шарик, лист бумаги.
Инструкция к проведению.
Перед ребенком на столе располагают фигурку зайчика, блюдце, ведерко, палочку, сдутый ша­рик и лист бумаги. Психолог, беря в руки зайчика: "Познакомься с этим зайчи­ком. Однажды с ним приключилась такая история. Решил зайчик поплавать на кораблике по морю и уплыл далеко-далеко от берега. А тут на­чался шторм, появились огромные волны, и стал зайка тонуть. Помочь зайке можем только мы с тобой. У нас для этого есть несколько предметов (психолог обращает внимание ребенка на предметы, разложенные на столе). Что бы ты выбрал, чтобы спасти зайчика?"
Обработка данных.
В ходе обследования фиксируются характер ответов ребенка и их обоснование. Данные оцениваются по трехбалльной системе.
Первый уровень. Ребенок выбирает блюдце или ведерко, а также палочку при помощи которой можно зайку поднять со дна, не выходя за рамки простого выбора; ребенок пытается использовать предметы в готовом виде, механически перенести их свойства в новую ситуацию. Оценка – 1 балл.
Второй уровень.  Решение с элементом простейшего символизма, когда ребенок предлагает использовать палочку в качестве бревна, на котором зайка сможет доплыть до берега. В этом случае ребенок вновь не выходит за пределы ситуации выбора. Оценка – 2 балла.
Третий уровень. Для спасения зайки предлагается использовать сдутый воздушный шарик или лист бумаги. Для этой цели нужно надуть шарик ("Зайка на шарике может улететь") или сделать из листа кораблик. У детей находящихся на этом уровне, имеет место установка на преобразование наличного предметного материала. Исходная задача на выбор самостоятельно превращается ими в задачу на преобразование, что свидетельствует о надситуативном подходе к ней ребенка. Оценка – 3 балла.
***4. Методика "Дощечка"***
Основание. Детское экспериментирование.
Цель. Оценка способности к экспериментированию с преобразующимися объектами.
Материал. Деревянная дощечка, представляющая собой соединение на петлях четырех более мелких квадратных звеньев (размер каждого звена 15\*15 см)
Инструкция к проведению.
Дощечка в развернутом виде лежит перед ребенком на столе. Психолог: "Давай теперь поиграем вот с такой доской. Это не простая доска, а волшебная: ее можно сгибать и раскладывать, тогда она становится на что-нибудь похожа. Попробуй это сделать".
Как только ребенок сложил доску в первый раз, психолог останавливает его и спрашивает: "Что у тебя получилось? На что теперь похожа эта доска?"
Услышав ответ ребенка, психолог вновь обращается к нему: "Как еще можно сложить? На что она стала похожа? Попробуй еще раз". И так до тех пор, пока ребенок не остановится сам.
Обработка данных.
При обработке данных оценивается количество неповторяющихся ответов ребенка (называние формы получившегося предмета в результате складывания доски ("гараж", "лодочка" и т.д.), по одному баллу за каждое название. Максимальное количество баллов изначально не ограничивается.
Таблица 1
   Результаты диагностики универсальных способностей  дошкольников (в баллах)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Фамилии детей | Реализм воображенияMin 1 баллMax 5 баллов | Способность видеть целое раньше частейMin 5 балловMax 15 баллов | Надситуативно преобразовательный характер решенийMin 1 баллMax 3 балла | Экспериментирование |