

ТРЕНІНГ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ ДЛЯ УЧНІВ 1-5 Х КЛАСІВ

Сажина С. В., аспірантка кафедри психології Львівського національного університету ім. І.Франка

Останнім часом дедалі нагальнішою стає проблема розвитку творчих здібностей учнів у процесі навчання. Ускладнена шкільна програма, брак часу на засвоєння матеріалу вимагають не стільки стандартної, механічної роботи учнів на уроці, скільки їхнього вміння творчо підходити до завдань. На жаль, розвиток творчого мислення дітей не завжди забезпечується у їхніх сім'ях, оскільки економічна та соціально-політична нестабільність у нашому суспільстві обмежує можливості батьків займатися з дітьми. Тому дане завдання в основному випадає на долю школи.

Даний тренінг творчих здібностей запропонований для роботи з учнями 1-5-х класів і покликаний допомогти педагогам у розвитку креативності дітей. Тренінгові вправи можна також використовувати на окремих заняттях шкільного психолога з учнями.

Тренінгові вправи

Вправа I. Привітання.

Учасникам пропонується придумати якомога більше варіантів привітань з іншою людиною. Наприклад, можна привітатись, потиснувши один одному руки; можна сказати «Добрий день» чи «Привіт». А можна знайти і більш незвичайний спосіб, наприклад, при зустрічі проспівати вітання або обмінятись дрібними речами, сувенірами тощо.

Вправа II. Я подібний до...

Кожен учасник тренінгу розповідає про себе, але при цьому використовує таку фразу: «Я подібний до такої тварини, як (заєць, тигр і т.д.)". Далі учасник знаходить спільні риси між названою твариною та собою, пояснює, чому саме він подібний до цієї тварини, а інші учасники тренінгу задають йому запитання по ходу вправи. Для достовірнішого «вживання» в образ названої тварини можна прибрати її позу, спробувати зімітувати її голос, поведінку тощо.

Вправа III. Хто це?... Що це?...

Кожен учасник виходить на середину кола і жестами та мімікою намагається зобразити якийсь предмет. При цьому йому заборонено розмовляти. Інші гравці вгадують, що саме показали. Для цього після закінчення показу їм дозволяється задати тому, хто показував, три запитання, на які він може відповісти лише «так» або «ні». Крім предметів можна показувати тварин, овочі, фрукти. Треба лише наперед домовитися про категорію образів.

Вправа IV. Неймовірні ситуації.

Учасникам тренінгу потрібно придумати якомога більше наслідків таких ситуацій. Що було б, якби:

- 1) діти перестали ходити до школи;
- 2) машини та автобуси літали у повітрі;

- 3) дощ ішов би безперестану;
- 4) на Землі перестали рости рослини;
- 5) на Землі залишилися лише діти;
- 6) сонце перестало світити;
- 7) тварини почали розмовляти як люди;
- 8) парти в класі були живими.

Вправа V. Конструктор.

Усім відомо, для чого служать ручка, папір, сірники чи каструля. А тепер учасникам пропонується придумати якомога більше варіантів незвичайного застосування цих предметів.

Вправа VI. Пози.

Ведучий робить декілька схематичних малюнків чоловічків, які виконують різні дії чи виражають різні емоції. Завдання учасників -- розповісти, що робить та чи інша людина, що вона відчуває і що з нею буде далі.

Вправа VII. Ти будеш...

Обирається доброволець, він стає перед усіма іншими учасниками тренінгу. Завдання всіх інших - передбачити, ким буде у майбутньому їхній однокласник, та розповісти, які його риси чи вчинки наштовхують їх на ці прогнози.



Варіант 1. Кожен із учасників висловлює свою думку.

Варіант 2. Діти домовляються про професію, а потім по черзі «вишукують» риси, які підходять до професії і притаманні добровольцеві.

Вправа VIII. Рими.

Завдання учасників тренінгу — придумати якомога більше рим до запропонованих слів.

Можливий перелік слів: *палка, квітка, вікно, сонце, парта, дитина, гілка* тощо.

Вправа IX. Намалюй емоцію.

Ведучий малює на дошці декілька кіл середньої величини. Це — схематичні зображення обличчя. Завдання учасників — по черзі виходити до дошки та малювати на обличчі певні почуття чи емоцію. Емоції виражають майже всі частини обличчя: рот, очі, брови. Тож при малюванні потрібно бути уважним!

Емоції та почуття: радість, горе, сум, біль, співчуття, страх, здивування,

відраза, любов, ненависть, злість.

Вправа X. Закінчи жарт.

Завдання учасників — продовжити початий ведучим жарт. Але продовжити так, щоб було смішно.

Жарти:

1. Хлопчик запитав у батька: «Як взнати, що я вже дорослий?» Якою є відповідь?

2. «Чому в лебедя така довга шия?» — спитав вчитель у учня. Що той відповів?

3. «Чому ти намалював кролика зеленим?» — дивується вчителька. Пояснення учня.

Вправа XI. Піктограми.

Завдання учасників — намалювати радість, здивування, біду, добро, тепло, душу і т.д. Пояснити свої асоціації.

Вправа XII. Комбінатор.

Завдання учасників тренінгу — з'єднати подумки два різних предмети і назвати якомога більше нових властивостей, якими стане володіти утворений гібрид.

1. Ручка і лампочка.

2. Телефон і ваги.

3. Мікрофон і парта.

4. Тигр і сова.

5. Кінь і дерево.

Вправа XIII. Придумати бажання.

Кожен учасник уявляє, що перед ним стоїть чарівник. Мета учасника — швидко (за 10 сек.) придумати сім бажань, які чарівник неодмінно виконає.

Вправа XIV. Як обійтися без..., або «Ідемо в похід».

Учасникам пропонується уявити, що вони зібралися в похід. Але вони дуже поспішали, тому взяли із собою те, що встигли захопити, тобто перше ліпше, що потрапило під руку. Це: шматок паперу, дві пляшки «Coca Cola», каструлька, олівець, сірники, іграшкові відерко і лопатка, ніж, простирadlo, збільшувальне скло, парасолька.

Тепер учасникам пропонується знайти вихід із таких ситуацій, використовуючи дані речі:

1. Сірники впали у воду і намокли, а треба розпалити вогнище.

2. Нам захотілося їсти і пити.

3. Почав іти дощ, а немає де сховатися.

4. Хтось поранив руку чи ногу, тече кров.

5. Вам стало нудно, і ви хочете розважитись.

6. Ви заблукали в лісі.

Вправа XV. І так, і сяк.

Учасникам пропонується виявити протилежні властивості одного і того самого предмета. Наприклад, вимикач — і вмикає світло і вимикає.

Ще приклади: *мама, двері, собака, викрутка, тварини, сірники, літак тощо.*

Вправа XVI. Протилежності.

Ведучий кидає м'ячик одному з гравців і називає слово. Завдання учасника — назвати інше слово, протилежне за значенням до першого. Наприклад, білий — чорний, далеко — близько і т.ін. На обдумування дається 1-2 сек. Якщо гравець думає довше, то він стає ведучим або ж хід переходить до іншого.

Вправа XVII. Придумай слова.

Ведучий просить дітей придумати слова, які мають у собі якийсь склад, наприклад «са». Нехай придумають слова, які: починаються на даний склад; закінчуються ним; склад є всередині слова.

Вправа XVIII. Золоті руки.

Ведучий називає дітям якийсь матеріал {скло, дерево, тканина тощо). Завдання учнів - придумати якомога більше предметів звичайних і незвичайних, які можна зробити з даного матеріалу.

Зауваження.

Для заохочування дітей можна запровадити змагальний принцип на заняттях. Скласти на дошці таблицю і записувати в неї, хто з дітей найбільше придумав варіантів відповідей на те чи інше завдання. Слід з особливою увагою відзначати найоригінальніші відповіді. В кінці занять підводяться підсумки, визначаються переможці.

Відповідність вправ розиткові здібностей

Здібності	Вправи
Генерування ідей	I, IV, X, ХНІ
Виділення протилежних понять	XV, XVI
Комбінування	XII, XVII
Постановка запитань	II, III
Асоціювання	IX, XIV
Переформування	V, VI, XVIII
Пошук аналогій	VII, VIII, XI

ЛІТЕРАТУРА

1. *Барташников А.А., Барташникова И.А. Учись мыслить: Игры и тесты для детей 7—10 лет.* — Харьков: Фолио, 1998. - 480 с.
2. *Горальська А. Тренінг творчості.* — Львів, 1993. - 38 с.
3. *Інтерактивні методи корекційного впливу на поведінку дитини/Під ред. І.О.Корнієнка.* - Львів: ВНТЛ, 1999. -56 с.
4. *Овчарова Р.Д. Справочная книга школьного психолога.* — М.: Педагогика, 1989. 160 с.