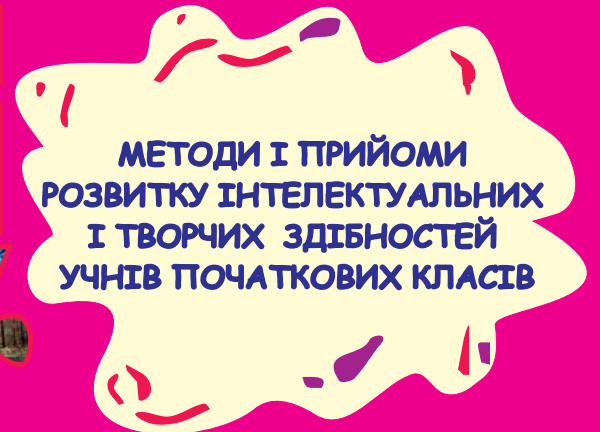
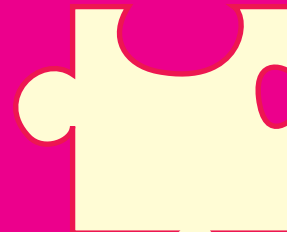
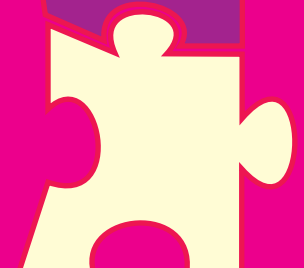




**МЕТОДИ І ПРИЙОМИ
РОЗВИТКУ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ
І ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ
УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ**



ПОЛТАВА 2009



**Полтавський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти
ім. М.В.Остроградського**

Методи і прийоми розвитку інтелектуальних і творчих здібностей учнів початкових класів



ПОЛТАВА 2009

Методи і прийоми розвитку інтелектуальних і творчих здібностей учнів початкових класів. Методичний посібник. Упорядник М.П.Крилевець. – Полтава: ПОППО, 2009. – 92 с.

Даний методичний посібник – результат роботи СДГ «Методи і прийоми розвитку інтелектуальних і творчих здібностей учнів початкових класів».

Розмова про методи, навчальні технології, в тому числі про становлення творчої особистості молодшого школяра, є невичерпною. Вчитель повинен виховувати у дітей такі риси, які будуть необхідні майбутньому демократичному суспільству: вміння самостійно і критично мислити, бути творчими, вміти окреслювати проблеми і вирішувати їх.

Цей посібник навряд чи знадобиться:

- вчителям, які мріють «тільки день простояти та ніч протриматися».
- щасливцям, які мають у запасі два-три життя, щоб самостійно накопичити відповідний досвід (якщо в кожному житті пощастить з адміністрацією).
- суперпрофесіоналам, які не мають проблем, взагалі рекомендується здати посібник в макулатуру та забути про нього, інакше з'являться проблеми. Так вчинили флорентійські професори фізики, коли Галілей запропонував їм уперше подивитися в телескоп на сонячні плями. Вони відмовилися дивитися в телескоп і правильно зробили: спокій важливіше!

Цей посібник може знадобитися:

- вчителю (вихователю), який хоче, щоб на уроках було цікаво і йому, й дітям — і при цьому не має часу знаходити перлини в лавині педагогічної літератури;
- викладачеві, який хоче підвищити ефективність викладання;
- методисту, який прагне допомогти професіоналам успішно вирішувати їхні проблеми;
- керівнику, який бажає зрозуміти, чим відрізняється справжній «профі» від «халтурщика».
- більш за всіх у посібнику будуть зацікавлені учні та їхні батьки, які хочуть підказати вчителю, як зробити уроки цікавішими.

«Неможливо птаха навчити літати в клітці. Неможливо нарошувати «творчі м'язи», не вилетівши на простір завдань «відкритих», які допускають різноманітні підходи до вирішення, різний ступінь заглиблення у проблему, різноманітні варіанти відповідей».

А. Гін

Сучасний період розвитку суспільства, оновлення всіх сфер його соціального і духовного життя потребує якісно нового рівня освіти, який відповідав би міжнародним стандартам.

Розвиток науки і техніки сприяв появі нових форм навчальної комунікації, новітнім методам розв'язання освітніх завдань. Водночас відбувається еволюція змісту, форм і методів навчання, яка спонукає до розробок і впровадження новітніх освітніх технологій.

Одним із стратегічних завдань реформування освіти в Україні згідно з державною національною програмою «Освіта» є формування освіченої, творчої особистості, становлення її фізичного і морального здоров'я. Розв'язання цього завдання передбачає психолого-педагогічне обґрунтування змісту і методів навчально-виховного процесу, спрямованого саме на розвиток особистості учнів. Однак цьому процесові поки що бракує цілеспрямованості та науково-методичного забезпечення. Тому процес «особистісної» перебудови навчально-виховного процесу відбувається спонтанно, повільно, неефективно. У зв'язку з цим педагоги і психологи усвідомлюють гостру потребу у створенні та реалізації особистісного підходу до учня як одного з принципів організації навчально-виховної роботи.

Особистісно орієнтоване навчання - це таке навчання, центром якого є особистість дитини, її самобутність, самоцінність: суб'єктивний досвід кожного спочатку розкривається, а потім узгоджується зі змістом освіти.

Особистісно орієнтоване навчання — це система спільної діяльності учнів і вчителя з планування, організації та коректування навчально-виховного процесу, де головною одиницею є діалогічна цілісність: особистість педагога — особистість учня.

Роль вчителя в процесі особистісно-орієнтованого навчання:

1. Організатор навчання, що через зміст передає соціокультурні зразки пізнання.

2. Організатор уміння, тобто індивідуальної пізнавальної діяльності учня через колективні форми роботи.

3. Компетентний консультант і помічник, який володіє необхідними для цього знаннями та вміннями.

4. Посередник між дитиною, учнівським колективом в цілому та засобами інформації.

Дитина для педагога — початкова точка відліку в різних життєвих ситуаціях.

- „Чи подумали ви про дітей?" - запитуємо ми батьків, що розлучаються.

- „Чи подумали ви про дітей?" - запитуємо ми вчителів, що проводять „заходи" для власного самоствердження.

- „Чи думаю я про дітей?" — запитання із запитань, яке повинно виникати у педагога, перш ніж він починає справу, якою б хорошою і доброю вона не здавалася на перший погляд.

«Дитина - це хлопчик чи дівчинка у віці від немовляти до підлітка». Так тлумачиться це слово в енциклопедичному словнику. Досить короткий строк відвела природа на чудовий, захоплюючий і самий пам'ятний період в житті людини.

Радість - домінанта будь-якої справи. По-справжньому творчо працювати можна лише тоді, коли сам процес праці приносить радість. Навчальна діяльність приносить в одному випадку радість, задоволення. А в другому - ні. Як зробити дитину, яка навчається у школі, щасливою?

Нові технології навчання викликають особливий інтерес у педагогів. Саме застосування інновацій передбачають докорінні зміни існуючих стереотипів організації навчального процесу, його змісту. Виникає потреба у розвитку творчої ініціативи учителів, у пошуках нових форм і методів роботи.

Сьогодні, в умовах науково-технічного прогресу, класно-урочна система перестала задовольняти потреби суспільства в освіті і потребує вдосконалення. Причиною цього стало як закономірне і неминуче зростання обсягу загальноосвітніх знань, що підлягають обов'язковому засвоєнню, так і зміна вимог суспільства до освіти.

Процес реформування освіти в Україні, який мав би усунути вади шкільної практики, насправді часто зводиться до спроб введення нового змісту в рамки старої системи. Адже проблеми радянської системи освіти, що була орієнтована значною мірою на інформативні цілі, автоматично переносяться на сучасний розвиток школи. Вносяться зміни в навчальні плани та програми, збільшується число років навчання в початкових та старших класах, проте ці заходи істотно не впливають на якість навчання. Як і раніше, в центрі цих перетворень залишається питання: «Що вивчати?».

Такий підхід уже вичерпаний самою практикою розвитку освіти. Адже обсяг знань не може зростати до безкінечності. Все гострішою стає проблема вдосконалення форм організації процесу навчання, знаходження відповіді на запитання «як навчати, як створити умови для розвитку та самореалізації особистості в процесі навчання». Як, залишаючись в рамках класно-урочної системи, підвищити ефективність навчального процесу, досягти високого інтелектуального розвитку учнів, забезпечити оволодіння ними навичками саморозвитку особистості. Значною мірою цього можна досягти, використовуючи сучасні інноваційні педагогічні технології та технології навчання.

Досвід сьогодення доводить, що педагогічні інновації - це результат творчого пошуку оригінальних, нестандартних рішень різноманітних педагогічних проблем. Педагогічним продуктом інновацій як процесу творчої

діяльності є зростання педагогічної майстерності вчителя і керівника, рівня його культури, мислення, світогляду.

Ядром, смисловим центром інновацій є нова ідея, її джерелом може бути дослідницька діяльність ученого-педагога або пошукова практика вчителя, керівника, колективу закладу.

Педагогічна інновація — процес створення, поширення й використання нових засобів (нововведень) для розв'язання тих педагогічних проблем, які досі розв'язувалися по-іншому.

У 1979 р. Асоціація з педагогічних комунікацій і технологій США опублікувала «офіційне» визначення педагогічної технології:

«Педагогічна технологія є комплексний, інтегративний процес, що охоплює людей, ідеї, засоби і способи організації діяльності для аналізу проблем і планування, забезпечення, оцінювання і керування вирішенням проблем, що стосуються всіх аспектів засвоєння знань».

Педагогічна технологія - науково обґрунтована педагогічна (дидактична) система, яка гарантує досягнення певної навчальної мети через чітко визначену послідовність дій, спроектованих на розв'язок проміжних цілей і наперед визначений кінцевий результат.

Педагогічні технології відображають прийняту в різних країнах систему освіти, її загальну цільову і змістовну спрямованість, організаційні структури і форму, відображені в державних нормативних документах, зокрема - в освітніх стандартах.

Як вже взагалі ставиться вчительство школи до інновацій? Зараз значна кількість навчальних закладів охоплена пошуком нових підходів, засобів і форм освітньої діяльності.

Разом із тим масовий характер ініціатив «знизу» породив стихійність, випадковість та безсистемність новацій, їхню недостатню соціальну і наукову обґрунтованість. І до цієї справи слід підходити, чітко усвідомлюючи те, якими будуть майбутні випускники шкіл, яку користь вони принесуть Україні. Намагання змінити кожен конкретну методику без критичного аналізу всіх сторін і аспектів діяльності, а також прогнозу можливих наслідків нововведень призводять до захоплення новими формами без принципових змін суті, змісту, зростання обсягу навчальної інформації без змін технології навчання.

Технологія навчання — відображає шлях освоєння конкретного навчального матеріалу в межах визначеного предмета, теми, питання й у межах цієї технології. Вона близька до окремої методики, її ще можна було б назвати дидактичною технологією. Більшість учителів і науковців у цілому світі сьогодні погоджуються з тим, що треба переходити від **«передачі знань» до «навчання життю»**. Але треба враховувати, що ми прагнемо навчити дітей життю за умов демократичного суспільства. Як писав один із відомих французьких педагогів Селестен Френе: *„Лише за допомогою свободи можна підготувати до свободи, лише за допомогою співробітництва можна підготувати до соціальної гармонії та*

співробітництва, лише за допомогою демократії можна підготувати до демократії".

Школа повинна бути першою моделлю демократичного суспільства, демократичних відносин.

Розв'язання цього завдання пов'язане з основним змістом і наповненням шкільного життя — навчально-виховним процесом. Навчати демократії не можна окремо, але тільки за умови, що таке навчання здійснює кожен учитель на кожному уроці шляхом застосування відповідних підходів до навчання.

Але не дивлячись на широке розмаїття нововведень в організації навчальної діяльності учнів, урок є і залишається основною організаційною формою навчально-виховної роботи в школі. Однак модернізаційні процеси, які відбуваються у всіх сферах освітньої галузі, у тому числі й у найважливішій її ланці — шкільному педагогічному процесі, вимагають від учителя суттєвих змін у визначенні мети уроку, організації пізнавальної діяльності учнів, системі інформаційних, дидактичних засобів навчання.

Сучасний урок відрізняється від традиційного не тільки технологізацією навчального процесу, а й умінням прогнозувати результативність діяльності кожного учня.

Учитель творить педагогічний процес. І дуже важливо, щоб в цей час дитина могла проявити свою активність та творчість у достатній мірі.

Розвиток творчих здібностей молодших школярів

Сучасне суспільство змінюється досить швидко, важко прогнозувати навіть найближче майбутнє. Тому неможливо передбачити, які знання можуть знадобитися дитині в її позашкільному житті, а які - ні. З огляду на це в сучасному закладі освіти, особливо перед учителем початкових класів, першочерговим завданням має стати завдання не накопичення дитиною інформації, а розвиток мислення, вміння аналізувати ситуацію, планувати свої дії на кілька кроків вперед, адекватно оцінювати результати, самостійно набувати і переробляти інформацію, перетворюючи знання в інструмент пізнання інших видів діяльності, вміння конструктивно взаємодіяти з іншими.

Ось чому на передній план навчально-виховного процесу виходить проблема розвитку творчих здібностей учнів, навчання їх творчо і критично мислити, виховання особистості кожної дитини. Саме в процесі інтелектуального виховання відбувається формування інтелектуальної культури особистості.

Інтелектуальна культура — це характеристика діяльності людини у сфері мислення, у процесі якої здійснюється взаємодія з навколишнім світом, іншими людьми, а в результаті відбувається творення чогось нового на об'єктивному чи суб'єктивному рівні. Нові суспільно значущі матеріальні і духовні цінності є об'єктивним рівнем новизни. Іншими словами, вироблення таких "продуктів", які раніше не існували у науці, техніці, мистецтві тощо. Наприклад, відкриття нових законів, правил,

закономірностей у тій чи іншій галузі пізнання, певні витвори мистецтва тощо. Створення нового на суб'єктивному рівні - це "відкриття", які людина робить для себе (у науці, техніці тощо - відоме давно). Такі "відкриття" пов'язані з розвитком, самореалізацією самої людини. Кожна дитина спроможна створювати нове на суб'єктивному рівні. Для того, щоб надати учневі таку змогу, вчитель не повинен давати знання у готовому вигляді. Необхідно так організувати навчально-виховний процес, щоб діти самі відкривали для себе нове (правило, закономірність, властивість тощо), доводячи висунуті гіпотези, активно спілкуючись, радячись між собою та з учителем. Виходячи з вищезазначеного, з метою формування інтелектуальної культури школяра необхідно будувати кожний урок мислення-спілкування, де істина постає як суперечка про істину, тобто як проблемно-пошуковий діалог. У цьому полягає діяльнісний підхід до визначення поняття "інтелектуальна культура". Формування інтелектуальної культури молодшого школяра у навчально-виховному процесі передбачає розв'язування вчителем таких завдань:

1) становлення пізнавальної сфери особистості, що означає, перш за все, інтелектуальний розвиток молодшого школяра;

2) становлення соціальної сфери особистості, що означає розвиток уміння конструктивно взаємодіяти з іншими людьми, виховання емпатії, емоційної стійкості, почуття власної гідності та самоповаги.

Реалізувати завдання інтелектуального виховання у навчально-виховному процесі початкової школи можна у конструктивній взаємодії з учителем. Основна увага вчителя має бути спрямована не на результат засвоєння певних знань, а на процес досягнення нової інформації. Зміст наукових понять формується у свідомості кожного учня на базі конструктивної взаємодії інформації, що надходить від учителя, зі змістом, сприйнятим учнем на момент його засвоєння. Учитель має ставитися до кожного учня як до діяча. Це означає розуміння духовного й особистісного потенціалу кожної дитини, який може бути розкритий і виявлений, причому не обов'язково у відповідності з очікуванням педагога. Учитель і учень перебувають у деякій динамічній рівновазі. Постійний обмін знаннями, переживаннями породжує інверсію: вчитель стає "учнем", а учень - "учителем". Формуючи інтелектуальну культуру особистості, вчитель початкових класів має забезпечувати органічну взаємодію між логічним мисленням і почуттями, що сприяє переведенню сенсу діяльності в особистісну площину. Забезпечуючи означену взаємодію в навчально-виховному процесі, вчитель повинен одночасно з логічним мисленням розвивати інші види мислення дитини: творче, продуктивне та дивергентне.

Говорячи про *творче мислення*, хочеться наголосити, що відбувається процес утворення чогось нового (переважно на суб'єктивному рівні). Для творчого мислення характерні такі ознаки: широта охоплення проблем, що розглядаються, гнучкість, критичність, швидкість актуалізації потрібних знань, розвинута інтуїція, здатність

розв'язувати задачі в умовах неповної інформації. Якщо підкреслюється аспект результативності процесу мислення, то йдеться про його *продуктивність*. Причому продуктом можуть бути і по-новому поставлена проблема, і новий спосіб розв'язання, і новий результат. Говорячи про *дивергентне мислення*, потрібно підкреслити здатність мислення генерувати багато різних ідей з одного джерела інформації. Для дивергентного мислення характерні такі ознаки: багато думок, їх оригінальність, здатність створювати багато рішень та змінювати напрямок мислення, швидкість мислительних процесів. Але правильність зробленого "відкриття" (ознака творчого мислення), доцільність (конструктивність) кожної нової ідеї (ознака дивергентного мислення) учень повинен уміти довести, користуючись такими логічними прийомами:

- розгляд об'єкта, що вивчається, з різних сторін і виділення найбільшої кількості властивих йому ознак, рис, якостей тощо (на основі операцій аналізу та синтезу);
- порівняння виділених рис, якостей, властивостей з метою вибору найвагоміших, головних (на основі логічних операцій порівняння та абстрагування);
- встановлення причинно-наслідкових зв'язків і залежностей;
- формування нових положень (на основі операції узагальнення).

Реформаційні процеси, що відбуваються у вітчизняному освітянському просторі, зумовлюють нагальність розв'язання комплексних соціально-педагогічних завдань, одним з яких є перехід до систематичного навчання дітей з 6-ти років. Відомо, що одним із найвідповідальніших життєвих циклів людини є дошкільний період, тому інноваційні шляхи творчого розвитку дошкільників сприяють опануванню ними не тільки премудростей шкільної науки, а й життя, набувають у сучасних умовах особливого значення.

Творчість - норма дитячого розвитку, органічно притаманна дитині з раннього віку. Кожному періоду властиві власні домінанти творчої діяльності, які забезпечують особистісне становлення кожної дитини і слугують засобом розвитку здібностей і можливостей, що зумовлює поступову інтеграцію дошкільника у шкільне життя. Питання підготовки дітей до школи вперше було теоретично обґрунтовано в праці Я.Коменського "Материнська школа", що фактично є першою програмою підготовки дітей до школи. Проблемою підготовки дітей до шкільного навчання стурбовані всі: батьки, дошкільні працівники, вчителі, органи управління освітою, і кожен по-своєму намагається вирішити цю проблему. Батьки, як правило, підготовку до школи зводять до навчання лічби і читання.

Дошкільна педагогіка володіє арсеналом засобів підготовки дітей до школи: програми, методики, методичні рекомендації. Але при зарахуванні дітей до школи та під час роботи з першокласниками за новими програмами вчителі скаржаться на недостатню підготовленість дітей до

навчально-виховного процесу. Дані досліджень учених з цього питання свідчать, що під час психологічного тестування дітей, які йдуть до першого класу - 13% мають високий рівень готовності; 65% - середній; 12% - низький, що затрудняє оволодіння учнями навчального матеріалу. У чому ж причина таких результатів? Їх багато, але потрібно наголосити на найважливішій. Вся система нашої освіти, починаючи з першої ланки - дошкільного виховання, готує дітей до виконавської діяльності через репродуктивні методи навчання, розвиваючи саме виконавські здібності. Проте світ змінюється, науково-технічний процес ставить перед людиною інші завдання, а виконавські завдання частіше перекладаються на машини, оскільки мозок людини має звільнитися для творчої праці. В даний час потрібні такі заклади освіти, які працюють на інших педагогічних і психологічних принципах, а саме: на основі розвитку творчих здібностей дітей. У пошуковій творчій діяльності відбувається розвиток пізнавальних інтересів, включаються механізми саморозвитку особистості. Проблема наступності між дошкільними та шкільними закладами у формуванні творчо мислячої особистості має виключно важливе значення, бо сучасні навчальні програми для початкової школи розраховані якраз на таких дітей. Сучасний стан підготовки дітей до життя полягає в переорієнтації змісту від суто навчального до розвивально-соціального, що забезпечує формування творчої особистості і зумовлює необхідність створення умов для її фізичного, психічного й соціального розвитку як складових творчої особистості, передбачених базовим компонентом. Тому маємо всі підстави вважати, що підготовка дошкільників до школи включає формування творчої особистості дитини через набуття нею соціальної і життєвої компетентності як інтегрованого результату дошкільної освіти.

Вимоги до вчителів початкових класів базуються на врахуванні наступності у вихованні та навчанні і розвитку дитини. Адже саме через гру діти засвоюють норми поведінки і взаємостосунків у колективі. Розвиток перцептивних здібностей здійснюється через сенсорні, дидактичні, творчі та розвивальні ігри. Відомо, що навчальний матеріал засвоюється в продуктивних видах діяльності: малюванні, ліпленні, аплікації, конструюванні з паперу та природного матеріалу, виготовленні іграшок тощо. Такі заняття сприяють інтелектуальному розвитку дітей через їхню активність: розвивають дрібну моторику рук, необхідну для навчання письма. Так, шестилітки із задоволенням грають "у школу", і потреба в навчанні починає домінувати на уроках з математики, грамоти, української та англійської мов, інших предметів.

Найважливішим показником розвитку дошкільника є рівень оволодіння різними видами діяльності, що, по-перше, є джерелом і рушійною силою розвитку, а, по-друге - виявом досягнень. Рівень розвитку будь-якого виду дитячої діяльності оцінюється двома найважливішими характеристиками: перша - це ступінь оволодіння діяльністю, друга - рівень освоєння операційно-технічного боку діяльності, тобто оволодіння необхідними навичками. Крім виявлення

досягнень дитини через аналіз освоєння нею конкретної діяльності, необхідно знайти такі характеристики розвитку, у яких відображаються найістотніші особистісні якості, перш за все, - розвиток рухової сфери. Рівень оволодіння руховими навичками надзвичайно показовий для оцінки загального розвитку дитини. Рухова незграбність, недостатня координація рухів свідчать про серйозні порушення. Чи здатна дитина стрибати на одній нозі, перекладати дрібні предмети, ловити м'яч - у цьому виявляються не просто фізичні досягнення, а й рівень загального розвитку. Тому оволодіння визначеними діями, рухами (дрібними і великими), відповідність рухових умінь віковим нормам - необхідна характеристика розвитку дитини. Але найбільш об'ємним, інформативним і складним показником є розумовий розвиток. Йдеться про рівень розвитку основних пізнавальних процесів: сприйняття, пам'яті, мислення уяви й уваги. Крім рівня розвитку пізнавальних процесів, до характеристики рівня розумового розвитку дітей включають розвиток мови - це сформованість видів мови (монологічна, діалогічна, усна, письмова), використання різних засобів мовної діяльності тощо. Для характеристики мовного розвитку дитини найбільш інформативними є такі показники освоєння мовної культури, як рівень оволодіння фонетикою (фонетичний слух і звуковимовою), лексикою (багатство словника) і граматиною (правильність мовлення). Дані показники наявні у всіх видах мовлення і можуть по-різному виявлятися, залежно від віку дитини і завдання, що стоїть перед нею.

На підставі досліджень учених та вчителів-практиків можна стверджувати, що найважливішою сферою, яка характеризує рівень готовності дитини до школи, є соціальний розвиток. Тобто, ті якісні зміни, від яких залежить можливість жити в суспільстві, взаємодіяти з іншими людьми, дітьми і дорослими. Соціальний розвиток, насамперед, характеризується рівнем освоєння дітьми різних норм і правил поведінки.

Отже, в сучасних умовах досить органічно проходить процес переходу учнів із дитячих садочків до початкової школи завдяки розумінню вихователів і педагогів необхідності дотримуватися наступності у своїй роботі з формування розумових та пізнавальних здібностей дітей. Кожен педагог повинен враховувати у своїй діяльності психолого-вікові особливості молодшого школяра. Хочеться зупинитися на деяких характеристиках інтелектуального розвитку дитини 6-10 років.

У молодшому шкільному віці відбувається закріплення й подальший розвиток не тільки тих основних людських характеристик пізнавальних процесів (сприйняття, уваги, мислення, пам'яті і уяви), необхідність яких пов'язана з навчанням у школі.

Увага в молодшому шкільному віці стає довільною, але ще досить довго, особливо в початкових класах, міцною залишається мимовільна увага, що конкурує з довільною. Обсяг і стійкість, переключення й концентрація довільної уваги до четвертого класу школи в дітей майже такі самі, як і в дорослої людини. Що стосується переключення уваги, то

воно в цьому віці навіть вище, ніж у дорослих. Це пов'язано з молодістю організму і рухливістю процесів у центральній нервовій системі дитини.

У шкільні роки триває розвиток пам'яті. Психолог А.Смирнов здійснив порівняльне дослідження пам'яті в дітей молодшого і середнього шкільного віку і дійшов таких висновків: з 6 до 14 років у дітей активно розвивається механічна пам'ять на не пов'язані логічно одиниці інформації; всупереч поширеній думці про переважання з віком осмисленого запам'ятовування матеріалу фактично виявляється зворотне співвідношення: чим старшим стає молодший школяр, тим більше в нього переважає осмислене запам'ятовування матеріалу над неосмисленим.

Загалом пам'ять дітей молодшого шкільного віку досить хороша, і це передусім стосується механічної пам'яті, що за перші три-чотири роки навчання в школі прогресує досить швидко. Дещо відстає у своєму розвитку опосередкована, логічна пам'ять, тому що здебільшого дитина, будучи зайнята навчанням, працею, грою і спілкуванням, цілком обходиться механічною пам'яттю.

За перші три-чотири роки навчання в школі прогрес розумового розвитку дітей буває досить помітним. Від домінування наочно-дійового й елементарного образного мислення, від до понятійного рівня розвитку і бідного на логіку міркування школяр піднімається до словесно-логічного мислення на рівні конкретних понять.

У цьому віці досить добре розкриваються загальні та спеціальні здібності дітей, що дають змогу судити про їхню обдарованість. Комплексний розвиток дитячого інтелекту в молодшому шкільному віці відбувається в декількох різних напрямках: засвоєння й активне використання мови як засобу мислення; поєднання та взаємозбагачувальний вплив усіх видів мислення; наочно-дійового, наочно-образного і словесно-логічного; визначення, виокремлення й відносно незалежний розвиток в інтелектуальному процесі двох фаз: підготовчої та виконавчої. На підготовчій фазі вирішення завдання здійснюється аналіз його умов і виробляється план, а на виконавчій фазі цей план реалізується практично. Отриманий результат потім співвідносять з умовами і проблемами. До всього сказаного слід додати вміння міркувати логічно і користуватися поняттями.

Проблема вивчення розумового розвитку дитини також посідає центральне місце в діяльності багатьох учених. Пізнавальні процеси найдоступніші експериментальному дослідженню.

Активну експериментальну роботу з вивчення особливостей пам'яті та процесів запам'ятовування розгорнули відомі вчені-психологи А.Нечаєв, М.Кауфман, Н.Рибников, І.Сікорський та інші.

А.Нечаєв в організованій ним лабораторії експериментальної педагогічної психології в Петербурзі у своїх дослідженнях ставив за мету простежити розвиток різних видів пам'яті в шкільному віці, а також визначити вплив значення слів на їх запам'ятовування.

У результаті дослідження він дійшов висновку: пам'ять удосконалюється в процесі вікового розвитку. Цей процес тимчасово затримується лише перед досягненням статевої зрілості; значення слів має великий вплив на легкість запам'ятовування; обсяг різних видів пам'яті різний - найбільш розвинена в учнів пам'ять на предмети й слова, які відображають емоційні уявлення, і менш розвинена пам'ять на числа. Також ним було виявлено деякі відмінності в пам'яті учнів та учениць: учні виявили міцнішу пам'ять на дійсні враження, предмети, звуки, а учениці - на числа й слова. Виявилась також певна залежність між розвитком пам'яті на дійсні враження і загальним фізичним розвитком - м'язовою силою, об'ємом легень. У дослідях із запам'ятовування слів виявилися якісні відмінності в пам'яті піддослідних молодшого і старшого шкільного віку. Дослідження зорової пам'яті показало явну тенденцію до зростання точності пам'яті з віком.

Предметом дослідження А. Нечаєва стало також питання про відмінності типів механічної пам'яті (зорова, слухова, моторна) і типів звичного заучування. Результати експериментів переконали в тому, що такі відмінності існують і впливають на засвоєння деяких навчальних предметів (особливо це стосується мов і малювання). Аналіз особистих досліджень, а також аналогічних робіт інших учених привів А. Нечаєва до висновку, що необхідно розрізняти два поняття - "тип пам'яті" і "форма звичного заучування". Здебільшого форма звичного заучування відповідає типу пам'яті даної особи. Незначний і відсоток їх розбіжності, нерідко пов'язаний із тим, що форма відтворення залежна від форми отримання знань даною особою. Наприклад, якщо знання спочатку були отримані в слуховій формі, то їх легше відтворити в тій самій формі навіть особі, в якій переважає зоровий тип пам'яті. Накопичення дослідницького матеріалу дало змогу поставити питання про умови логічного запам'ятовування як вищий рівень мнемонічної діяльності.

Співвідношення механічної і логічної пам'яті стало предметом експериментальних досліджень Н. Рибнікова. Отримані результати переконливо свідчили про перевагу логічного запам'ятовування. Продуктивність логічного запам'ятовування виявилася в декілька разів більшою, ніж продуктивність механічного. Суттєва відмінність логічного заучування від механічного полягає в більшій активності самого суб'єкта і його більшій емоційності. Під час логічного запам'ятовування особливо помітна синтетична об'єднувальна тенденція пам'яті.

У контексті спільних закономірностей розумового розвитку трактував проблеми пам'яті І. Сікорський. У процесі сприймання, збереження й відтворення вражень дійсності він бачив основу розумової діяльності. На основі аналізу даних еволюційного та індивідуального розвитку цих процесів він показав, що їх розвиток здійснюється поступово, характеризується своєрідними рисами в різні вікові періоди і накладає відбиток на загальну розумову діяльність. В основі якісної відмінності розуму людини від розуму тварини, на думку І. Сікорського, лежить факт надзвичайно широкого розвитку в людини асоціативних зон головного мозку. Завдяки цьому стає

можливим встановлення безкінечно різноманітних зв'язків між різноманітними враженнями. І.Сікорський запропонував свою класифікацію видів пам'яті й сформулював відповідні до них правила розумової роботи.

Для дітей молодших вікових періодів характерна нероздільність сприймання різних аспектів складного враження в тому вигляді, в якому вони були сприйняті. Таку пам'ять І.Сікорський назвав предметною пам'яттю, яка може бути зоровою, слуховою. Він також назвав цю пам'ять фотографічною, тому що вона відображає самий характер відчуття й вирізняється надзвичайною точністю. Прикладом користування таким типом пам'яті може слугувати просте заучування напам'ять. У процесі відтворення вивченого таким шляхом матеріалу пригадування якої-небудь однієї частини сприйнятого тягне за собою пригадування всього враження і в такому вигляді, в якому воно сприйняте. Інша постановка питання може ускладнити (або навіть зробити неможливим) пригадування. Цей вид пам'яті І.Сікорський трактував як низьку форму пам'яті, яка мало забезпечує успіх розумового розвитку.

Досконалішим видом пам'яті, за класифікацією вченого, є пам'ять аналітична. Вона формується в результаті того, що розвиток волі й довільної уваги допомагає людині впорядковувати сприйняті враження, поєднувати їх у систему, підпорядковувати певній ідеї, плану. Внаслідок цього предметна пам'ять починає грати підлеглу роль. Цей тип пам'яті характерний уже для середнього шкільного віку.

Третім, ще вищим видом пам'яті, І.Сікорський вважав асимілятивну пам'ять, поєднану з роздумами. За допомогою цього виду пам'яті людина намагається пов'язати всі нові враження з попередніми, що не тільки забезпечує інтенсивну роботу пам'яті, а й полегшує пригадування вражень за найрізноманітніших умов. Запамятовування в цьому випадку відбувається повільніше, проте його результат надзвичайно сприяє загальному розумовому прогресу. Чим вище людина стоїть за своїм розумовим розвитком, тим більше вона користується цим видом пам'яті.

Розвиток пам'яті від нижчих форм до вищих І.Сікорський розглядав як одну з необхідних умов правильного розумового розвитку.

Особливо велике значення для правильного розвитку мнемонічної діяльності належить правильній організації початкового навчання.. Необхідно зосередити центр навчання в перші роки на класній роботі. Передчасний перехід до книжкового способу вивчення предмета він вважав шкідливим для розумового розвитку. Без особистої участі вчителя перехід від нижчих форм розумової діяльності до вищих може запізнитись або зовсім не відбутися. Учень, залишений на призволяще, набагато частіше користується нижчими способами запам'ятовування і засвоєння, особливо через брак часу або просто через відсутність досвіду. Перед тим, як надати учням самостійність, треба навчити його вчитись. І тут неабияка роль належить вчителю, його особистості, його майстерності. Ще одне важливе питання - це оптимальні терміни в організації систематичної роботи, спрямованої на розвиток розумових сил дитини. Не можна починати цю

роботу надто рано, не можна й запізнюватися, оскільки відсутність опіки над розумовим розвитком може притупити розумові здібності дитини.

Усім відомо, що діти від природи допитливі і йдуть до школи з бажанням вчитися. Щоб не згас цей вогник допитливості, щоб кожна дитина могла розвинути свої творчі можливості, необхідне розумне керування з боку вчителя.

А для цього необхідно перетворити кожний урок у школі в урок мислення-спілкування, де істина зароджується у палкій суперечці, у діалозі, під час якого важливо навчити кожного учня міркувати, знаходити нові, оригінальні рішення і отримувати задоволення від навчання.

Розвиток творчих можливостей у кожного школяра потребує від учителя застосовування на уроці творчих завдань, що складають систему, яка дасть можливість урізноманітнити творчу діяльність учнів і забезпечити перехід від репродуктивних, формально-логічних дій до творчих.

Кожен учитель повинен пам'ятати, що творчі завдання забезпечують швидке набуття знань та вмінь, закріплення і застосування їх на практиці. А це означає, що для розвитку творчих можливостей велике значення мають пізнавальні процеси: пам'ять, увага, уява, фантазія. Саме ці якості - основа для розвитку продуктивного мислення і творчих здібностей.

Серед проблемних завдань, над якими повинен працювати вчитель початкових класів для досягнення високого рівня розвитку в учнів творчої активності, є врахування факторів, які впливають на формування пізнавальних мотивів навчання.

Розширення інформаційного поля - створення системи накопичування початкової інформації про певний об'єкт на різних уроках, у різних видах діяльності, бо "порожня голова не думає"; проведення *інтегрованих занять* і постійне заохочення до пригадування інформації з інших галузей науки для розширення поняття та "висвітлення ще однієї зі сторін".

На уроках учитель може також повідомляти учням цікаві факти про звичайні предмети, які нас оточують, тоді в учнів формується розуміння того, що і в звичайних речах багато невідомого, і його цікаво пізнавати.

Наприклад:

Діти добре знають, що таке морква, гарбуз, та про ці овочі можна розповісти ще багато цікавого. Так, у давнину (середньовіччя) моркву вважали ласощами гномів. Існувало повір'я: якщо віднести до лісу миску з пареною морквою, то вранці знайдеш на тому місці зливки золота. Вночі гноми з'їдять моркву і щедро заплатять тому, хто її приніс.

А от у Середній Азії з гарбуза роблять різний посуд: пляшки, відра, ложки. У великих гарбузах зберігають зерно та крупу. А в Африці у дощову погоду мандрівники ховають у гарбуз свій одяг і використовують великі гарбузи, щоб подолати річку, будуючи з них пліт.

Стимулювання допитливості шляхом створення ефекту здивування й емоційного захоплення, тобто використання проблемності, інтриги, парадоксів.

Ступінь розвитку допитливості перед початком навчання у школі у різних дітей неоднаковий. Не в усіх формується пізнавальне ставлення до навколишньої дійсності, яке викликало б бажання вчитися. Одні діти перенасичені інформацією, яку звикли більше споживати, ніж здобувати, в інших немає смаку до нового, бо свого часу вогник допитливості не був підтриманий. Навчальна діяльність цих дітей може бути позбавлена безпосереднього інтересу й спонукається вчителем, батьками чи однокласниками. Формування пізнавальних інтересів ґрунтується на розвитку у шестилітніх дітей сфери почуттів, передусім таких, як подив при зустрічі з незвичним, несподіваним, тим, що суперечить власному досвідові або уявленню, вагання й сумніви в процесі пошуку, радість відкриття, радість від вирішення проблеми.

З метою стимулювання допитливості на початку уроку навчання грамоти при вивченні власних назв (імен) учитель може звернутися до парадоксального факту. Перед початком уроку він на дошці записує: *О*.

- *Що на вашу думку, написано на дошці? (Учні висловлюють власні припущення).*

- *Це найкоротше ім 'я на планеті, за результатами дослідів англійських учених, належить французу О. Найдовше ім 'я на планеті Аийильцикликірміцибайрактазийанкаграманоглу має мешканець Стамбула, воно означає "син героя-прапороносця з півмісяцем та зіркою ", а найдовше жіноче ім 'я відоме на Гавайських островах — у ньому аж 65 приголосних звуків.*

На уроках навчання грамоти або на інших уроках першокласникам можна запропонувати пограти в *асоціації*, що завжди викликає захоплення, бо результат діяльності переважно виявляється несподіваним. Учитель роздає учням картки, на яких зображено букву чи цифру, що вивчаються, і пропонує домалювати необхідні деталі так, аби перетворити на якийсь предмет чи істоту тощо. Потім можна скласти історію про те, що створили, або зробили виставку "кумедних чоловічків" тощо. Варіантом проведення може бути організація групової роботи "Малюнки по колу", що спонукатиме учнів вчитися, взаємодіяти, ділитися, співпрацювати. Вчитель видає одну картку на групу і пропонує по черзі домалювати одну деталь, а потім передати учневі, що сидить праворуч - той продовжує домальовувати і знову за сигналом передає далі. Таких кіл можна робити кілька. Після закінчення роботи вчитель просить придумати ім'я всім членам групи. Можна обговорити з дітьми, що кожен із них намагався намалювати спочатку і як змінювався задум у процесі гри.

З метою зацікавлення, стимулювання інтересу учнів до вивчення нового об'єкта, створення ефекту здивування і захоплення, *розвитку допитливості*, вміння робити припущення та обґрунтовувати їх на уроках можна запропонувати гру "Таємниця чорного ящика". За умовами гри діти повинні відгадати, що знаходиться у чорному ящику.

Наприклад, на уроці читання чи української мови учитель може покласти у "чорний ящик" речі, які належать герою твору і діставати по

одній, залишивши наостанок зображення цього героя. Пропонує відгадати ім'я героя або припустити, яким він може бути. Обов'язковою є аргументація своїх припущень, чому я так думаю. На уроці української мови можна використати цю гру для відгадування словникових слів або складних слів за їхніми морфемами.

Стимулювання пізнавального інтересу та активності через ефект Б.В.Зейгарнік: *"незавершена з якоїсь причини дія запам'ятовується надовго."*

В.О Сухомлинський в своїй праці "Серце віддаю дітям" зазначав: *"Залишайте що-небудь недомовлене, щоб дитині захотілося ще і ще раз повернутися до того, про що вона дізналась"*.

Розповідаючи про щось учням, учитель може зупинитися і не завершити свою розповідь, залишаючи дитині змогу самій включитися у вирішення проблеми, у процес "здогадування", тобто створюючи умови для пробудження інтересу до пізнання.

На уроках читання можна практикувати незавершене читання цікавих історій, зупиняючись до того, як настала розв'язка і запитуючи дітей, як вони вважають, що станеться далі. Це активізує пізнавальну діяльність і читання перетворюється на цікаве заняття, що потребує розумових зусиль, уяви і стимулює бажання читати.

Формування позитивної установки на "нецікаве" навчальне завдання, що має привабливий для учнів результат - тобто використання прийому "зсуву мотиву на ціль", коли заради одержання бажаного дитина включається в процес "нецікавої" для неї роботи і врешті-решт зацікавлюється цим процесом діяльності.

Наприклад. Для одержання сюрпризу, який знаходиться у чарівному мішечку, потрібно згадати і записати 10 слів на букву А.

Щоб допомогти казковому герою вибратися з пастки, потрібно, виконавши вправу (дії), знайти вихід із лабіринту.

Стимулювання чуттєвої сфери дитини (опора на почуття та емоції переживання дитини, її системи цінностей), створення ефекту "емоційного захоплення".

Ш.О.Амонашвілі відносно цієї проблеми писав у роботі "Здоров'яйте, діти!": *"Чим погано, якщо процес навчання дитина переживатиме так само, як переживає гру? Тоді ми говоритимемо не про ігрове навчання, а про навчання, яке ґрунтується на позиціях самих дітей, на переживанні дітьми у цьому процесі почуття вільного вибору"*.

Створення "ситуації успіху".

Дитина активна тоді, коли діяльність задовольняє її потреби у визнанні, тоді виникає почуття компетентності, що супроводжується відчуттям радості та задоволення від діяльності. Успіх у діяльності - потужне джерело внутрішніх сил дитини, що народжує енергію для подолання труднощів і стимулює бажання вчитися, сприяє формуванню мотиву досягнення успіху в цій діяльності.

Умови розвитку творчих здібностей дитини

Творчі здібності дитини... Чому і для чого треба розвивати їх у школяра? Яка роль учителя у найвідповідальнішій справі формування й розвитку дитячого інтелекту?

Дуже часто навчання розвиває в дітях лише виконавські здібності, а складніший і важливіший аспект — творчі здібності людини, — покинуті напризволяще, здебільшого залишаються на дуже низькому рівні. Це наша слабкість і наша біда, особливо нині, коли потрібно дедалі більше творчих людей, щоб рухати вперед науку, техніку і суспільне життя.

Кожну дитину можна зробити творчо розвиненою. Така робота вимагає від учителя справжнього подвижництва, неабияких творчих зусиль, але й приваблює, якою б складною на перший погляд не видавалася. Мабуть, великі труднощі можуть дати і великі радощі найвищого людського порядку радість подолання, радість відкриття, радість творчості.

Перед школою, учителем постає дуже важливе завдання: виховувати дітей не тільки здоровими і сильними людьми, а й людьми, які мислять творчо.

Біологи вважають, що із 15 мільярдів клітин головного мозку людини активно працюють лише 3—5 %. Психологи також визнають, що людський мозок несе в собі величезний, поки що не використаний надмір природних можливостей і що геніальність — не відхилення, не аномалія людського розуму, а, навпаки, найвища повнота його виявлення, розкриття природних можливостей.

Виявляється, природа щедро наділила кожну здорову дитину можливостями для розвитку. І кожен малюк може піднятися до найбільших висот творчої діяльності! Але в житті ми бачимо зовсім інше: скільки ще сліз ллють діти, яким важко вчитися, скільки гірких хвилин переживають батьки, коли з навчанням у дітей погано!

Вивчаючи дошкільників і молодших школярів, ми переконалися: не відчують труднощів у навчанні ті діти, які ще до школи мали високий рівень розвитку. Досить було дати дітям, які йдуть у 1-й клас, кілька тестів, завдань, щоб сказати: оці добре й легко вчитимуться, ці — середньо, ці — матимуть труднощі. Одні вже мають «нахили» дослідників, а інші — ні, в одних уже помітний творчий потенціал, а в інших його не виявиш жодним способом.

Отже, треба створити у школі таке середовище і таку систему взаємин, які стимулювали б найрізноманітнішу діяльність дитини, поступово розвивали б у неї саме те, що в даний момент може найефективніше розвиватися. Саме це і є першою важливою умовою ефективного розвитку здібностей.

Передусім для розкриття здібностей учнів необхідно створити в класі творчу, доброзичливу, емоційно позитивну атмосферу, і відкриття, які є кроком творчості.

Становлення творчої особистості молодшого школяра

Перед сучасною початковою школою стоїть мета : забезпечити подальше становлення особистості дитини; цілеспрямовано виявляти і розвивати здібності, формувати вміння і бажання вчитися .

Немає нездібних, бездарних чи лінивих дітей , бо у кожної людини є задатки до певного виду діяльності, але ці нахили у кожної людини різні.

В. Сухомлинський відзначав: “У однієї дитини потік думок тече бурхливо, стрімко народжуючи все нові і нові образи, в іншій – як широка, повноводна, могутня, таємнича в своїх глибинах, але повільна ріка.”

Початкова школа приймає дитину такою , якою вона є , і допомагає розвиватися їй вільною , освіченою людиною . Вчитель повинен пам’ятати, що кожна дитина неповторна, має свої індивідуальні особливості темпу , росту і розвитку, що необхідно створити оптимально сприятливі умови для “особистісного розвитку і творчої самореалізації кожного громадянина України “.

З давніх - давен перед кожним учителем стоять завдання : навчати дітей і одночасно виховувати їх , навчати і одночасно розвивати їх здібності .

*“ Вчіть дитину вдивлятися у звичне –і вона побачить несподіване .
Вчіть дитину вдивлятися у негарне – і вона побачить ціле ,
Вчіть дитину вдивлятися у мале – і вона побачить велике . ”*

В.О. Сухомлинський

Ян Амос Коменський вважав, що розвиток усіх здібностей слід розпочинати якомога раніше. Але для цього потрібна природовідповідна методика і сприятливе середовище . Ось як він писав про це :“Ранній початок у плаванні, гімнастиці, ходьбі, тобто у фізичному розвитку. Тільки те в людини міцне і тривале , що вона вбирає в себе у юному віці.”

Творчість природно супроводжує всі дії дитини: малюк оригінальний у спілкуванні, в іграх, малюнках, розповідях. Недарма кажуть, що винахідники – це великі діти. Вони не втратили з віком допитливості, жвавості сприйняття .

Усі діти мають якісь здібності , закладені в них природою. Завдання школи, вчителя – виявити їх , максимально розвинути .

Залучення дітей до продуктивної творчої діяльності – один із шляхів розвитку творчих здібностей . Діапазон творчості надзвичайно широкий – від несправності в моторі чи розв’язання ломиголівки до наукового відкриття, але суть її полягає в тому, що знаходиться новий шлях розв’язання проблеми чи створюється щось нове. Саме для цього необхідно особливі властивості і вміння аналізувати, встановлювати зв’язки й відкривати закономірності, готовність до напруженої праці, нестандартність мислення, тощо, - усе те , що охоплює поняття “творчі здібності“. Творча діяльність, яка містить у собі і виконавський, і творчий компонент, доступна людині .

Який процес можна назвати творчим. По –перше, такий, що припускає самостійне перенесення знань і вмінь на нову ситуацію .

По – друге, він має передбачати знаходження нових проблем у знайомих ситуаціях. Визначення нової функції знайомого об’єкта. По-третє, учасник процесу має бачити структуру об’єкта , що вивчається .

Творча діяльність передбачає висування різних версій розв’язання завдання, різні підходи до його розв’язання, розгляд предмета з різних сторін, здатність придумувати оригінальний, незвичний спосіб розв’язання.

Творчість – це насамперед уміння відмовитися від стереотипів мислення: тільки в цьому випадку можна створити щось нове. Важливе, насамперед, зацікавлення кожної дитини у вирішенні проблеми. Дитина успішно розвивається, якщо в навчанні, у будь-якій іншій діяльності досягає вершини можливостей , а потім піднімає планку й вище .

А нам, учителям, потрібно не поспішати йти на допомогу, не робити за дітей те , що вони можуть зробити самі .

Завісу над таємницею творчості відкривають слова К.Цюлковського: “Спочатку відкривав істини, відомі багатьом, потім став відкривати істини , відомі декому, і, нарешті , став відкривати істини , нікому ще невідомі. Можливо, це і є становлення творчого боку інтелектуалу, шлях розвитку винахідницького таланту . “

Початкова школа сьогодні – це школа самореалізації і самоактуалізації особистості. Наше завдання – не тільки дати дітям суму знань, а й навчити спілкуватися, вирішувати проблеми, знаходити вихід із нестандартної ситуації.

Творча діяльність як здатність дитини створювати своє, оригінальне формується найбільш активно, коли творчість переходить у „внутрішній стан” і стає вираженням дитячого „Я”, тобто, коли є потреба особистості в самореалізації.

Сучасна психологія може досить точно відповісти на запитання: що саме притаманне творчій діяльності як психічному процесу і як здібності необхідні людині, щоб прилучатися до священної таємниці творчості. Серед складних характеристик творчого процесу можна виділити кілька особливих, найбільш істотних і значущих. До них, зокрема, належить здатність бачити цікаве, особливе, надзвичайне у звичайному житті, у найбуденніших фактах.

Донедавна такі здібності вважали чимось виключним, притаманним тільки обраним натурам. Проте зараз уже доведено, що такі задатки властиві кожній дитині. Треба лише зуміти їх розвинути, впливаючи на емоційну сферу.

Як підтримувати творчість учнів?

Фахівці одноставно дотримуються думки, що навчальні програми для обдарованих дітей мають якісно відрізнятись од програм, розрахованих на дітей із середніми можливостями. Але ці відмінності не повинні позначатися на обсязі матеріалу або темпі навчання. Варто

врахувати і ту обставину, що обдаровані діти – це цілком особлива група дітей, яка потребує індивідуального навчання.

Кожна обдарована дитина – унікальна по-своєму, володіє лише її властивими особливостями, які і створюють її індивідуальність.

Та, зрештою, варто звернути увагу на загальні можливості, які треба розвивати:

- пізнавальні можливості й навички;
- володіння великим обсягом інформації;
- великий словниковий запас;
- застосування засвоєного у новому матеріалі;
- встановлення причинно-наслідкових зв'язків;
- виявлення прихованих залежностей і зв'язків;
- уміння робити висновки;
- уміння інтегрувати й синтезувати інформацію;
- прагнення до вирішення складних проблем;
- уміння розуміти складні ідеї, розрізняти тонкі відмінності;
- використання альтернативних шляхів пошуку інформації;
- здатність аналізувати ситуації;
- уміння оцінювати як сам процес, так і результат;
- уміння передбачати наслідки;
- уміння міркувати, будувати гіпотезу;
- застосування ідей на практиці, здатність до перетворень;
- критичність мислення, розвинена допитливість.

Далі ми пропонуємо ключові слова і фрази, що можуть бути використані для стимулювання розумових процесів у обдарованих дітей:

Пізнання – порівняйте, перерахуйте, розкажіть, сформулюйте, встановіть, опишіть, назвіть.

Розуміння – розкажіть своїми словами, опишіть, що ви відчуваєте щодо ...; підсумуйте; покажіть взаємозв'язок, поясніть зміст.

Застосування - продемонструйте, поясніть мету застосування; скористайтеся цим, щоб вирішити...

Аналіз – розкладіть на складові частини; поясніть причини; порівняйте; розкладіть один за одним; класифікуйте; поясніть, як і чому.

Синтез – розробіть новий вид продукції; створіть; що відбудеться, якщо...; придумайте інший варіант; чи є інша причина.

Оцінювання – встановіть норми, відберіть і виберіть; зважте можливості; висловте критичні зауваження; виберіть те, що вам найбільше подобається; що ви думаєте про...

Отже, універсальної моделі плану роботи з обдарованими дітьми не існує. Який би план не використовував учитель, головною його якістю мають залишатися компетентність, цілеспрямованість, щирість. Крім того, при складанні програм навчання обдарованих дітей, слід враховувати і віковий критерій.

Як психологічна наука пояснює творчість?

Творчість – вищий рівень логічного мислення. К.Станіславський писав, що творчість – це напруження всіх духовних сил людини. Це означає :

- проникливе спостереження за явищами;
- гнучкість мислення та уяви в їх складному поєднанні;
- вибіркове запам'ятовування;
- вольове напруження, реалізоване в наполегливому пошуку відповіді;
- пильна увага;
- емоційна наснага (натхнення).

Види творчості

- наукові;
- технічні;
- ігрові;
- управлінські;
- музичні;
- образотворчі;
- навчальні;

Що потрібно для творчості ?

- оригінальність;
- нові думки і дії;
- високий рівень знань;
- уміння аналізувати явища, порівнювати, узагальнювати, систематизувати;
- багато працювати.

Які особисті якості потрібно для творчості?

- доводити розпочату справу до кінця;
- сміливість думки;
- уміння бачити більше ніж інші.

Яку роль відіграють загальні можливості в дитячій творчості?

- прагнення до знань;
- бажання самостійної діяльності;
- виявлення стійких творчих інтересів;
- цілеспрямованість, наполегливість у розв'язанні завдань.

Риси, притаманні творчому учневі

- упевнено, легко досягає результатів;
- збільшений обсяг матеріалу не викликає труднощів;
- уроки не стомлюють;
- властива розумова здібність;
- початок роботи і сама праця не потребує додаткових зусиль;
- відсутність інертності.

Як розвивати творчість?

1. Спочатку треба визначити, які задатки варто розвивати.
2. Загальні можливості і – основа творчості – розвиваються як логічне мислення: учителі знаходять причинно-наслідковий зв'язок, порівнюють, узагальнюють, абстрагують, збирають і поширюють інформацію, дають

завдання підвищеної складності, використовують прискорений темп навчання учнів, добирають основний вид діяльності.

Як керувати творчістю учня ?

- Досліджувати його розвиток у поступі;
- Використовувати прийоми з розвитку творчості, а саме, прийоми з розвитку творчості пов'язані зі специфікою навчального предмета. Вони досить конкретні.

Як розвивати творчі можливості учня з початковим рівнем навчальних досягнень ?

- Через поступовий перехід від репродуктивного мислення до продуктивного, а відтак до творчого;
- використовуючи фантастичну уяву;
- навчаючи запам'ятовувати зразки;
- підтримуючи впевненість у своїх творчих можливостях;
- створюючи умови для самовираження в межах своїх можливостей;
- фіксуєючи прогрес у розвитку загальних можливостей.



Прийоми творчого мислення

Дитину спочатку треба навчити хотіти й любити, а вже потім – знати і вміти. Биття учнівської думки “запалює” інтерес. У збудженні його помітне місце відводиться ігровим елементам. Ігри розвивають мислення, кмітливість, збагачують уявлення учнів, спонукають їх до пошуку, активізують клас під час вивчення нового і закріплення вже вивченого матеріалу. А ще – сприяють розвитку творчих здібностей, розумової діяльності учнів. Скрізь, де є гра, панує здорове, радісне, дитяче життя.

Як навчити дитину творчо мислити? Одним із найефективніших методів є розвивальна гра. Але що вона має розвивати? Дослідження

психологів свідчать, що продуктивному творчому мисленню сприяє оволодіння спеціальними прийомами. До таких прийомів належать: виокремлення протилежних властивостей, пошук аналогій, асоціювання понять, постановка запитань, переформулювання, генерування ідей, зміна альтернативи, комбінування тощо.

Уміння знаходити суперечності – це основа парадоксального мислення, а воно передусім, є обов'язковим атрибутом справжньої творчості. Знаходження протилежних властивостей, їх зіставлення та об'єднання, дає можливість відкривати нові несподівані ознаки предметів і явищ.

Для оволодіння прийомом переформулювання дитина попередньо має навчитися визначати різні властивості та ознаки предметів і явищ, а також розрізняти, які з них суттєві, а які несуттєві.

Комбінування – це уявне об'єднання кількох різних предметів у такий спосіб, щоб отримати щось принципово нове. Комбінувати можна не лише предмети, а й їх властивості, ознаки, характеристики. Можна змінювати не одну, а відразу кілька властивостей, і комбінувати ідеї, образи, явища.

Пошук аналогій – це узагальнення певних ознак чи властивостей одних предметів і пошук подібних властивостей в інших. Аналогії можуть бути прямими, символічними, фантастичними та особистісними. Використання аналогій у творчому процесі дає змогу зробити звичне далеким, побачити проблему чи об'єкт у новому світлі.

Асоціювання – це встановлення зв'язку між різними поняттями чи ідеями. Найважче встановити зв'язки між віддаленими, жодним чином не пов'язаними між собою поняттями. Однак у більшості випадків саме під час знаходження таких зв'язків людина робить відкриття.

Досягнення творчого рівня розвитку особистості можна вважати найвищим результатом будь-якої педагогічної технології. Але існують технології, в яких розвиток творчих здібностей є пріоритетною метою. Серед них чільне місце посідає ТРВЗ – **теорія розв'язання винахідницьких завдань**, яка ефективно сприяє розвитку технічної творчості загалом і творчої особистості зокрема. Створена вона в 1946р. російським ученим-дослідником, письменником-фантастом Генріхом Альтшуллером (1928 – 1987).

Технологію Альтшуллера протягом тривалого часу з успіхом використовували у роботі з дітьми на станціях юних техніків, де і з'явилася її друга частина – творча педагогіка, а згодом і новий розділ ТРВЗ – **теорія розвитку творчої особистості**.

Мета ТРВЗ-педагогіки - формування сильного мислення і виховання творчої особистості, підготовленої до розв'язування складних проблем в різних сферах діяльності. Під методами розв'язування винахідницьких задач розуміють прийоми і алгоритми, які розроблені в рамках ТРВЗ, а також зарубіжні методи, як мозковий штурм, синектика, морфологічний аналіз, метод фокальних об'єктів, емпатія та ін.

ТРВЗ докорінно змінює стиль роботи з дітьми, робить їх вільними, вчить думати, шукати, вирішувати свої проблеми самостійно, а головне, допомагає дорослим життєрадісно та винахідливо збуджувати інтерес дітей до творчості, виховує душу, здатну робити добрі і прекрасні вчинки. В наш час в теорії і практиці особливо гостро стоїть питання про розвиток творчих здібностей учнів. Це пов'язано з тим, що орієнтація шкіл на формування в учнів в основному репродуктивного мислення призвела до того, що більшість випускників, які на відмінно знали шкільну програму, не вміють використовувати отримані в школі знання в нестандартній ситуації, під час розв'язання проблемних завдань у різних сферах суспільного життя.

У більшості нинішніх випускників загальноосвітніх шкіл не розвинене творче мислення, вони слабо підготовлені до узагальнення отриманої інформації, перетворення її в гнучкі системи, придатні для застосування в різних життєвих ситуаціях, фактично не підготовлені до творчого аналізу ситуації. Проте діти від природи допитливі і сповнені бажання. Для того, щоб кожна дитина могла розвинути свої творчі можливості, необхідне розумне керівництво з боку вчителя.

Тому найголовнішим завданням на кожному уроці навчально-виховного процесу є розвивати у дитини гнучкість мислення. А для цього треба перетворити кожен урок на урок мислення, спілкування, де істина постає як суперечка про істину, як діалог. Під час такого діалогу діти навчаються розмірковувати, гнучко підходити до розв'язання проблем, знаходити нові оригінальні рішення, для того, щоб відчувати задоволення від навчання.

З метою розвитку творчих можливостей у дитини вчителі на уроках застосовують пізнавальні (творчі) завдання, які дають змогу сформувати і розвинути всю різноманітність інтелектуальної і творчої діяльності учнів та забезпечити перехід від репродуктивних, формально-логічних дій до творчих.

Адже творчі здібності забезпечують швидке набуття знань та умінь, закріплення і ефективне застосування їх на практиці. А це означає, що для розвитку творчих здібностей велике значення має розвиток психічних процесів – пам'яті, уяви, уваги, мислення, мовлення, швидкості реакції тощо. Саме ці якості, за даними психологів, - основа для розвитку продуктивного мислення і творчих здібностей учнів.

МЕТОДИ НАВЧАННЯ ТА АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ УЧНІВ

ПОНЯТТЯ МЕТОДУ ТА ПРИЙОМУ НАВЧАННЯ

Поняття методу навчання є вельми складним. І до сьогодні не припиняються дискусії між вченими-педагогами щодо його трактування. Однак, попри те, що визначення цього поняття, які даються різними сучасними дидактами, досить різноманітні, можна відмітити й деякі загальні риси існуючих дефініцій.

Більшість авторів схильні вважати метод навчання способом організації навчально-пізнавальної діяльності учнів.

З іншого боку, метод [грецьке *methodos* - буквально «шлях до чогось»] у найзагальнішому значенні — спосіб досягнення мети; певним чином упорядкована діяльність; засіб пізнання або спосіб відтворення у мисленні предмета, який вивчається.

Очевидно, що й у процесі навчання метод виступає як упорядкований спосіб взаємопов'язаної навчальної діяльності вчителя та активної пізнавальної активності учнів, що організується ним, у поєднанні з роботою самих учнів.

Все це дало можливість І. Ф. Харламову трактувати поняття «методи навчання» як способи навчальної роботи учителя та організації навчально-пізнавальної діяльності учнів щодо вирішення різноманітних дидактичних завдань, спрямованих на оволодіння навчальним матеріалом (матеріалом, що вивчається).

НЕОБХІДНО пам'ятати, що свідоме використання науково обґрунтованих методів навчання є суттєвою умовою отримання нових знань.

Широкого розповсюдження у дидактиці здобув термін «прийоми навчання». Прийом — це елемент методу, його складова частина, разова дія, окремий крок у реалізації метода або його модифікації у тому випадку, коли метод невеликий за обсягом або не складний за структурою.

Метод навчання — складне, багатовимірне, багатоякісне утворення. За словами І. П. Підласого, якби нам вдалося побудувати його просторову модель, то ми б побачили химерний кристал, що виблискує множиною своїх граней та постійно змінює забарвлення.

У методі навчання знаходять відображення об'єктивні закономірності, цілі, зміст, принципи, форми навчання. Діалектика зв'язку методу з іншими категоріями дидактики взаємозворотна: будучи похідним від цілей, змісту, форм навчання, методи водночас здійснюють зворотний і досить дієвий вплив на становлення та розвиток цих категорій.

Ні цілі, ні зміст, ні форми навчання не можуть бути введені без урахування можливостей їх практичної реалізації. Саме таку можливість забезпечують методи навчання.

У структурі методів навчання насамперед виділяють об'єктивну та суб'єктивну частини.

Об'єктивна частина методу обумовлена тими константами, що обов'язково повинні бути присутніми у будь-якому методі, незалежно від його використання різними педагогами. У ній відображаються загальні для всіх дидактичні положення, вимоги законів та закономірностей, принципів та правил, а також постійні компоненти цілей, змісту, форм навчальної діяльності, що дозволяє дидактам розробляти теорію методів, рекомендувати практикам шляхи, які є найкращими у багатьох випадках, а також успішно вирішувати проблеми логічного вибору, оптимізації методів.

Суб'єктивна частина методу обумовлена особистістю педагога, особливостями учнів, конкретними умовами, що дозволяє вчителю виявляти особисту творчість, індивідуальну майстерність.

Обґрунтованість теорії та практики методу навчання характеризується наявністю у ньому:

- запроєктованих вчителем цілей навчально-виховної діяльності;
 - шляхів, які вибирає педагог для досягнення даних цілей;
 - способів співробітництва, що відповідають поставленим завданням,
 - змісту навчання у сукупності з конкретним навчальним матеріалом;
 - логіки навчально-виховного процесу (закони, закономірності, принципи);
- джерела інформації;
- активності учасників навчально-виховного процесу;
 - майстерністю вчителя;
 - системою прийомів та засобів навчання тощо.

Кожний метод як сукупна, цілісна система прийомів та способів організації навчального пізнання, навчально-пізнавальної взаємодії педагогів та учнів має свою структуру, яка складається з властивих йому компонентів. Разом з тим існує ідеальне уявлення про метод навчання, узагальнена теоретична модель, характеристики якої необхідно враховувати у творчому використанні будь-якого конкретного методу. Суть цих характеристик визначається кількома ознаками:

- педагогічна та психологічна доцільність, функціональна визначеність методу: розповідь використовується з метою формування у свідомості дітей послідовного ланцюжка наукових уявлень, пояснення спрямоване на відпрацювання логічних понять, проблемна ситуація — на розвиток мислення тощо;

- спрямованість методу на організацію діяльності вчителя та учнів: на спілкування, взаємодію в практичній роботі, слухання, відтворення, обговорення, застосування знань;

- відповідність методів віковим можливостям школярів, особливостям їх мислення, пам'яті, емоційного розвитку, життєвого досвіду;

- відповідність методів індивідуальним можливостям, загальнокультурній, педагогічній підготовці вчителя, рівневі його творчого методичного розвитку;

- співвідношення методів з характером змісту матеріалу, який вивчається: вивчення, наприклад, життя тварин, рослин — шляхом емпіричних спостережень;

- співвідношення методів з етапом навчального пізнання: використання, наприклад, при сприйнятті нових знань насамперед методів прямої й опосередкованої передачі інформації, а на етапі практичного застосування — самостійних відтворювальних та творчих завдань;

- співвідношення методів з формою навчання: використання, наприклад, на лабораторних заняттях інструктажів, пояснень, а під час організації самостійної роботи — завдань щодо здобуття фактів, будь-яких даних із книг та довідників;

- відповідність методів своєрідності ситуації, що виникла у процесі навчання, коли, наприклад, слабка підготовка учнів вимагає повторення розповіді або пояснення вчителя, а надмірна інформованість дозволяє скористуватися співбесідою;

- взаємозв'язок та взаємодія методів між собою, їх включеність один в один: введення в лекції елементів розповіді, ілюстрації, бесіди, а в самостійній роботі впровадження конспектування, консультування, творчих завдань, самоперевірки;

- ефективність досягнення якісних результатів у навчанні та вихованні школярів в процесі навчання і творчого застосування знань, вмінь, навичок.

Всі ці загальні вимоги, що характеризують методи навчання, не виключають, а припускають їх індивідуальну своєрідність в живому, динамічному пізнавально-навчальному процесі.

Функції методів навчання забезпечують навчально-виховну взаємодію вчителя та учнів. Їх суть та своєрідність полягає у наступному.

Пряма функція методів навчання міститься в передачі й організації засвоєння дітьми знань, формуванні їх світогляду. На основі знань методи забезпечують розвиток в учнів вмінь та навичок, закріплення їх у нервовій системі дитини як нервово-психічних новоутворень. Така пряма функція методів навчання міститься в забезпеченні розвитку у дитини людських сил: інтелектуальних здібностей, обдарованості, голосу, зору, нюху, слуху, фізичних сил, сенсорної, духовно-потребнісної, вольової сфер. Реалізація цих двох функцій у поєднанні забезпечує навченість, моральне виховання та нервово-психічний розвиток дитини.

Опосередковані функції навчання містяться у виробленні в школярів задатків та основ культури розумової і фізичної праці — фундаменту для здійснення безперервного навчання, для розвитку у них прагнення до самоосвіти.

Виховна функція методів навчання спрямована на розвиток в дітях пізнавально-творчої активності. Ефективність процесу навчання та виховання значною мірою залежить від того, наскільки швидко й успішно дитина перетворюється з об'єкта дидактичних впливів в суб'єкт пізнавальної діяльності. Надання руху за допомогою методів навчання усім сутнісним

силам школярів збуджує в них інтерес до змісту та проблем навчальної діяльності, забезпечує успіх у вихованні пізнавальної активності.

Таким чином, методи навчання як сукупність прийомів та способів навчаючої взаємодії вчителя та учнів ґрунтуються на різноманітних методах людського пошуку істини і пізнавального спілкування.

За словами видатного угорського вченого-математика, педагога, популяризатора науки Д. Пойя, кількість існуючих методів збігається з кількістю працюючих педагогів.

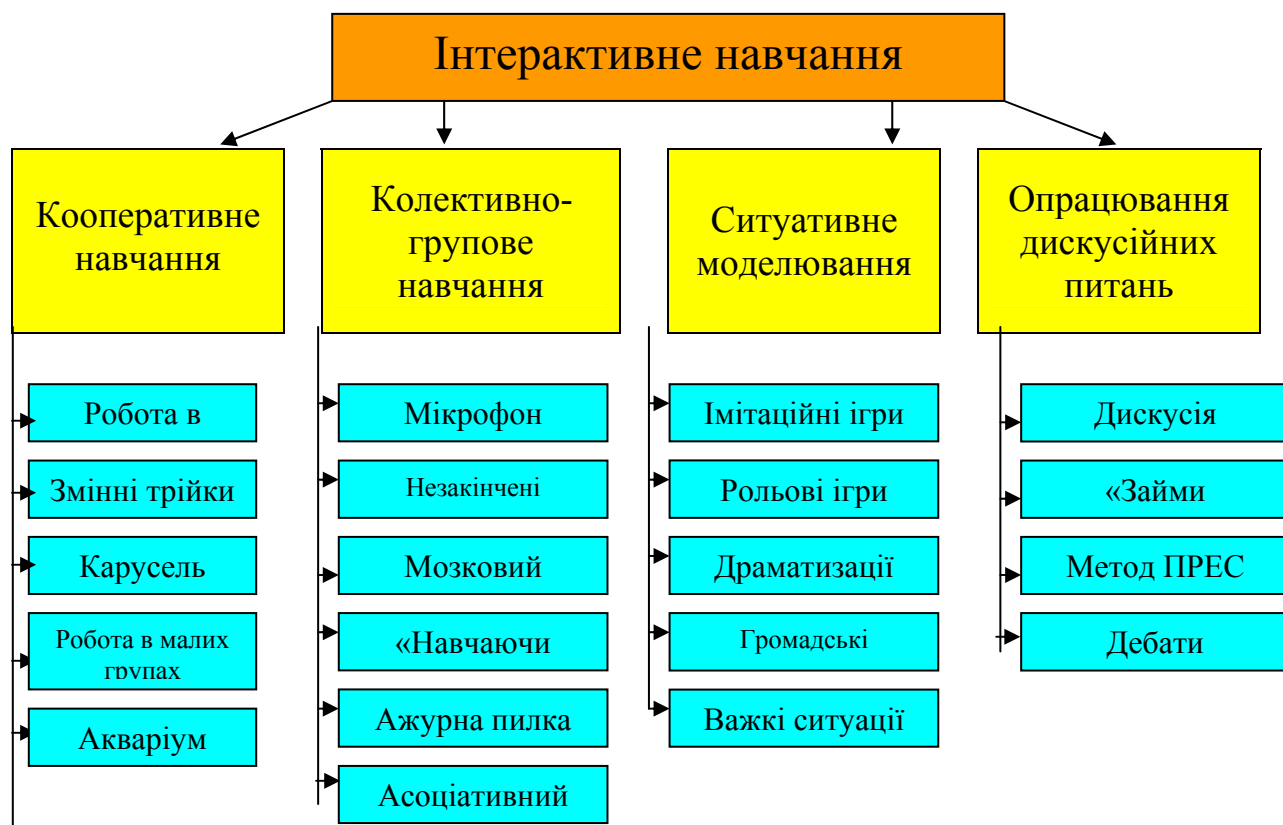
Методично розкріпачений вчитель рішуче спирається на прийоми та способи повсякденного спілкування, імпровізує, педагогічно переосмислює їх та перетворює в оригінальну та ефективну методичну систему залучення учнів до пізнавально-виховного спілкування.

Щоб розвивати творчі здібності учнів, на уроках слід створити позитивний настрій для навчання, ситуацію успіху, забезпечити відчуття дитиною себе рівною серед рівних, надати можливість кожному вільно висловлювати свою думку і вислухати свого товариша.

Багато чого з переліченого вище можна реалізувати, використовуючи інтерактивні технології навчання.

Варто зауважити, що в науковій літературі відсутня будь-яка класифікації інтерактивних технологій навчання. За О.Пометун та Л.Пироженко, такі технології розподіляють на чотири групи в залежності від мети уроку та форм організації навчальної діяльності учнів:

- Інтерактивні технології кооперативного навчання.
- Інтерактивні технології колективно-групового навчання.
- Технології ситуативного моделювання.
- Технології опрацювання дискусійних питань.



Організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне вирішення проблеми на основі аналізу відповідної навчальної ситуації. Під час такого навчання учні вчаться міркувати, висловлювати власні думки, спілкуватися з іншими, приймати обґрунтовані рішення, оцінювати власну роботу та роботу інших.

Виявлення і розв'язання суперечностей є ключем до творчого мислення. Безліч їх трапляється у навколишньому житті, бо скрізь, де необхідно щось удосконалити, поліпшити, доводиться мати справу із суперечностями.

Діти дошкільного та молодшого шкільного віку виявляють такі суперечності, працюючи над ігровими і казковими завданнями, які перетворюються на захоплюючу пошукову, аналітичну діяльність.

Такою може бути гра «Добре – погано», яка ґрунтується на положенні про те, що кожен предмет, явище має свої позитивні й негативні сторони. Для гри вибирається будь-який об'єкт, який не викликає в дитини стійких асоціацій, позитивних або негативних емоцій. Це може бути олівець, книга, лампа тощо. Кожен гравець має назвати, що в об'єкті «погано», а що «добре», «що подобається і що не подобається», що зручно і що не зручно.

Наприклад, поняття «снігопад»: добре ліпити із свіжого снігу снігову бабу, але засніженими шляхами погано їхати машинам;

«голосна музика»: добре зранку – швидко прокидаєшся і робиш зарядку, але ввечері заважає робити уроки і спати.

Гра «Добре – погано» розвиває мову дитини, її фантазію, вчить розмірковувати; яскраво ілюструє деякі закони діалектики, зокрема такі її категорії, як протиріччя, якість і кількість, можливість і дійсність.

Для **розв'язання протиріч** дітям пропонують цікаві ігрові завдання.

Наприклад, обговорюючи властивості парасольки, вони зважають на те, чим вона зручна і чим незручна і в такий спосіб доходять висновку, що для захисту від дощу вона повинна бути великою, а для зручності використання – маленькою. Але чи може парасолька одночасно бути великою і маленькою? Завдання розв'язують прийомом розподілу в часі суперечливих вимог до парасольки. Складана парасолька – в одному разі вона велика, в іншому – маленька.

За підрахунками Г.Альтшуллера, існує 40 принципів розв'язання протиріч. Цими принципами успішно користувалися герої казок. Ознайомлення навіть з деякими з них свідчать про їх універсальність:

1. Зроби заздалегідь (принцип заснований на зміні об'єкта). *Наприклад, герої вирушають у далеку дорогу і розмотують ниточку клубочка, розкидають камінці, що допоможе їм повернутися назад.*

2. Прийом копіювання. Замість справжнього об'єкта використовують його оптичну копію. *Наприклад, у казці О.Пушкіна «Руслан і Людмила» Чорно мор, щоб спіймати Людмилу, яка втекла, перетворюється на Руслана і досягає мати. А в «Молодильних яблуках» такої прийом використовує Вовк, перетворившись спочатку на коня, а потім – на царівну.*

3. Принцип мотрійки. Заснований на розташуванні одного предмета в середині іншого. Так, *Чахлик Невмирущий ховає свою смерть на кінчику голки, голу – в яйці, яйце – в качці, качку – в качурі, качура – в кришталевій скриньці.*

4. Розв'язання протиріч у часі. У казці С.Маршака «Дванадцять місяців» одні місяці з'являються на новорічній галявині раніше свого часу, а інші – значно пізніше.

Всі прийоми розв'язання протиріч зорієнтовані на те, щоб навчити дітей шукати і знаходити своє рішення, виявляючи творчу фантазію.

Методи, які застосовують у технології ТРВЗ, розвивають такі пізнавальні та творчі здібності дітей, як

- уміння встановлювати причинно-наслідкові зв'язки,
- робити висновки,
- інтегрувати й синтезувати інформацію,
- аналізувати ситуацію,
- передбачати наслідки,
- видобувати гіпотези, застосовуючи нові ідеї та методи розв'язання задач на практиці;
- здатність висловлювати оригінальні ідеї і винаходити нове;
- творча уява,
- дивергентність мислення (здатність припускати існування кількох правильних відповідей на одне запитання і продукувати оригінальні творчі ідеї),
- розуміння неоднозначності ідей,
- розвинена інтуїція та ін.

Методи пошуку нового

Метод спроб і помилок

Роль цього методу у розв'язанні простих задач на основі спроб і помилок.

Бесіда: «Добре бути добрим»

Творче завдання. Врятуймо Колобка від Лисиці. Але як це зробити? Якщо...

Метод фокальних об'єктів

Суть його полягає у перенесенні властивостей одного предмета на інший. Фокальним (лат. focus – осередок) називають об'єкти, що перебувають у фокусі, в центрі уваги. Послугуючись цим методом, ставлять такі завдання:

1. Придумати щось нове, видозмінюючи або вдосконалюючи реальний об'єкт.

2. Познайомити дітей з чимось новим або закріпити раніше здобуті знання, розглядаючи предмет у незвичному ракурсі.

3. Скласти розповідь або казку про об'єкт, який розглядається, використовуючи знайдені ознаки (повністю або частково).

4. Проаналізувати художній твір або картину.
5. Розробити новий вид заняття, прогулянки, рухливої гри тощо, обравши словосполучення, яке найбільше подобається або відповідає меті. Словосполучення добирають несподівані.

Наприклад:

Творче завдання. Давай удосконалимо шкільні підручники, іграшки.

Завдання. Скласти казку (розповідь) про крокодила.

Слова-помічники: літак – пасажирський; блискучий; гуде, літає, світиться; яблуня – квітуча; зелена; дає тінь, плоди.

«Жив на Півночі крокодил. Так, так, він жив на Півночі, тому що прилетів туди з Африки. Це був незвичайний крокодил: шкіра його була блискуча і зелена, вкрита квіточками, вона світилась і грала на сонці.

Щотижня пасажирський літаючий крокодил перевозив звірів у відпустку: кенгурят і мавпочок на Північ – померзнути, а білих ведмедів і тюленів до Африки – погрітися.

Всі любили цього крокодила, тому що до Африки він привозив холодне смачне морозиво. Ласуючи ним, звірята ховалися у тіні крокодила. А на Північ він віз квіти, смачні фрукти. Всім було добре, а найкраще – крокодилові. Він був потрібний усім.»

Нестандартному мисленню, прийняттю нешаблонних рішень найбільше перешкоджає психологічна інерція, властива майже всім дорослим, яку вони намагаються прищепити і дітям.

Метод мозкового штурму. Обґрунтував його американський підприємець А.Осборн.

Використання цього методу сприяє подоланню психологічної інерції, продукуванню максимальної кількості нових ідей у мінімальний термін.

Мозковий штурм є колективним пошуком нетрадиційних шляхів розв'язання проблем. Його психологічну основу становить теорія З.Фрейда про те, що у звичайних ситуаціях мислення людини визначається здебільшого свідомістю, в якій панують контроль і порядок, а для подолання психологічної інерції потрібно створити умови для прориву із підсвідомості «неспокійних і грізних сил та інстинктів».

Цей метод враховує психологію не лише окремої людини, а й «натовпу», що дає змогу залучати з глибини підкірки мозку підказку до розв'язання задачі. Під час мозкового штурму забороняється будь-яка критика (словесна, жестова, мімічна), підтримується будь-яка ідея, навіть, жартівлива або безглузда. Усі висловлені ідеї записують для розгляду групою експертів. Після «затвердження» рішення «генератори ідей» поділяються на «противників» і «прибічників» з метою виявлення слабких місць і виправлення їх.

З дітьми мозковий штурм може виникнути незаплановано під час розв'язання пізнавального завдання, гри-заняття тощо. Особливість його полягає в тому, що діти у процесі обговорення самі коригують, аналізують висловлені ідеї.

Цей ефективний метод колективного обговорення, пошуку рішень,

спонукає учасників проявити свою уяву та творчість, який досягається шляхом вільного вираження думок усіх учасників та допомагає знаходити кілька рішень по конкретній темі.

Учитель на уроці називає тему дискусії та запрошує взяти участь у її обговоренні шляхом штурму, який організовується за такими етапами:

- Всі учасники «штурму» пропонують ідеї щодо розв'язання висунутої проблеми (ідеї можуть бути будь – якими, навіть фантастичними).
- Учень або учениця записує на дошці всі ідеї, що пропонуються.
- Коли група вважає коло ідей достатнім, їх подання припиняються.
- Після того, як всі ідеї будуть зібрані, вони групуються, аналізуються, розвиваються групою.
- Вибираються ті, що допоможуть вирішити поставлену проблему.

Правила проведення « мозкового штурму»

- Намагайтесь зібрати якомога більше ідей щодо вирішення проблеми або завдань.
- Примусьте працювати уяву: не відкидати ніяку ідею тільки тому, що вона суперечить загальноприйнятій думці.
- Можна подавати скільки завгодно ідей або розвивати ідеї інших учасників.
- Не можна обговорювати і критикувати висловлювання інших та намагатися давати оцінку запропонованим ідеям.

Мозковий штурм є ефективним за дотримання таких правил:

- працювати доцільно з невеликою групою дітей (2-7);
- висловлювати можна будь-яку думку;
- заохочувати вільне асоціювання; чим незвичайнішою видається ідея, тим вона цікавіша;
- ідей має бути якомога більше;
- завершити дискусію необхідно підсумком, тобто визначенням найцікавішої ідеї.

Мозковий штурм доцільний і при переході від механічного запам'ятовування до смислового. Найефективніший він під час практичних занять і групових консультацій на етапі пізнання об'єкта, що вивчається, або на етапі формування нових понять про об'єкт.

Наприклад. При вивченні теми «Поетичні картини осені» можна на етапі актуалізації опорних знань пропонувати завдання: назвіть прикмети осені, що вже є в природі на даний час.

Метод синектики (грец. *synektike* – об'єднання різнорідних елементів). Його творцем є американський психолог Вільям-Джеймс Гордон. Полягає цей метод у створенні групи людей різних спеціальностей задля пошуку творчих рішень шляхом необмеженого тренування уяви і об'єднання несумісних елементів.

Для творчого процесу важливо вміти перетворювати незвичне на звичне і навпаки. Головне – побачити у новій, незвичній ситуації, проблемі щось знайоме, тобто таке, що розв'язується відомими способами. За своєю суттю

аналогії можуть бути прямими, фантастичними, емпатійними (заснованими на розумінні емоцій).

1. Пряма аналогія. Вона означає схожість об'єктів різних галузей за певними властивостями або відношеннями. Здебільшого її визначають за такими критеріями:

- аналогія за формою. Використовується об'єкт, який зовні нагадує будь-який інший (*книга – двері, плитка шоколаду, цеглина тощо*);
- компонентна (структурна) аналогія. Необхідно знайти об'єкт з аналогічною структурою (*сніг – морозиво, вата – хмара, піна – солодка вата*);
- функціональна аналогія. Віднаходять об'єкт, якому властиві ці або інші функції. Як правило, шукають у протилежних галузях (*машина – кінь, мурашка, віслючок, стоніжка, потяг; вітер – пилосос, вентилятор*);
- аналогія за кольором. Добирається об'єкт одного кольору та відтінку (*сонце – кульбаба, банан, лимон*);
- аналогія за ситуацією та станом явищ і предметів (*тиха година – захід сонця, свічка, що догорає*).

На комбінуванні різних видів аналогії ґрунтується **метод гірлянд та асоціацій**. Гірлянди аналогії формуються як перелік слів, починаючи з основного слова.

Наприклад, діти – багато – галасують – бігають – листопад – прогулянка – дощ – парасолька – калюжі – діти.

Цей метод дає змогу дізнатися, що найбільше сподобалося чи запам'яталося дітям на святі, прогулянці, екскурсії тощо.

2. Фантастична аналогія. Ця аналогія здатна будь-яку дію перенести в казку, використати для розв'язання певного завдання чарівництво, фантастичних і казкових героїв, тобто уявити, як би ви вирішили цю проблему.

Використовують фантастичні аналогії під час складання творчих розповідей, казок з новими героями та незвичайними пригодами.

Наприклад, опиши казковий дитсадок або школу, фантастичні прогулянки, екскурсії, вихідні, свята тощо.

Під час складання таких казок діти інтуїтивно передають свої потаємні думки і бажання.

3. Емпатійна аналогія. В її основу покладено принцип ототожнення себе з об'єктом, що розглядається. Розв'язуючи завдання, дитина вживається в образ об'єкта, намагається по-своєму пережити його відчуття.

Наприклад, дитині пропонується: «А що, якби ти перетворився на куцик? Про що ти мрієш? Кого ти боїшся? З ким би ти товаришував? Про що шепочуть твої листочки?»

Або «Уяви, що ти мурашка. Для чого ти живеш? Хто твої друзі? Що ти любиєш їсти?»

Діти самостійно обирають ролі: свійських тварин, іграшок, посуду, рослин тощо. Під час такого опису вони виконують характерні рухи, а потім розповідають, хто вони і що при цьому відчують.

Відтворюючи певний образ, дитина непомітно для себе розкриває характер, свої потаємні бажання, мрії, ставлення до навколишнього світу.

Метод моделювання маленькими чоловічками (метод ММЧ). Це один із методів моделювання, які широко використовуються у ТРВЗ.

Суть методу полягає в тому, що дитина має уявити, що всі речовини, предмети, об'єкти, явища складаються з безлічі живих, мислячих маленьких чоловічків. Вони можуть пересуватися або виконувати якісь дії. Ті, що утворюють тверду речовину або предмет, міцно тримаються за руки, і щоб роз'єднати їх треба докласти певних зусиль. Чоловічки рідкого тіла стоять поряд і легенько торкаються плечима, їх можна легко відділити (*наприклад, відлити води зі склянки*). Газоподібну речовину утворюють чоловічки, які незалежно один від одного бігають, стрибають, літають.

Метод ММЧ використовують для пояснення сутності певного процесу, для проведення пізнавальних занять, занять-експериментів, уроків-ігор з природознавства, математики, зображувальної діяльності, для навчання грамоти.

Наприклад, при навчанні грамоти можна уявити у вигляді чоловічків звуки, частини мови, словосполучення, речення.

Так, приголосні – сині чоловічки, голосні – червоні;

іменник – чоловічок з круглою головою, що належить до одного з трьох родів;

прикметник – м'який, поступливий чоловічок (узгоджується з іменником у роді, числі, відмінку);

дієслово – швидкий чоловічок, який означає дію, тощо;

Словосполучення та речення можна уявити як взаємодію чоловічків. За готовими моделями можна складати нові речення. При цьому краще використовувати позначки, які діти придумали самі.

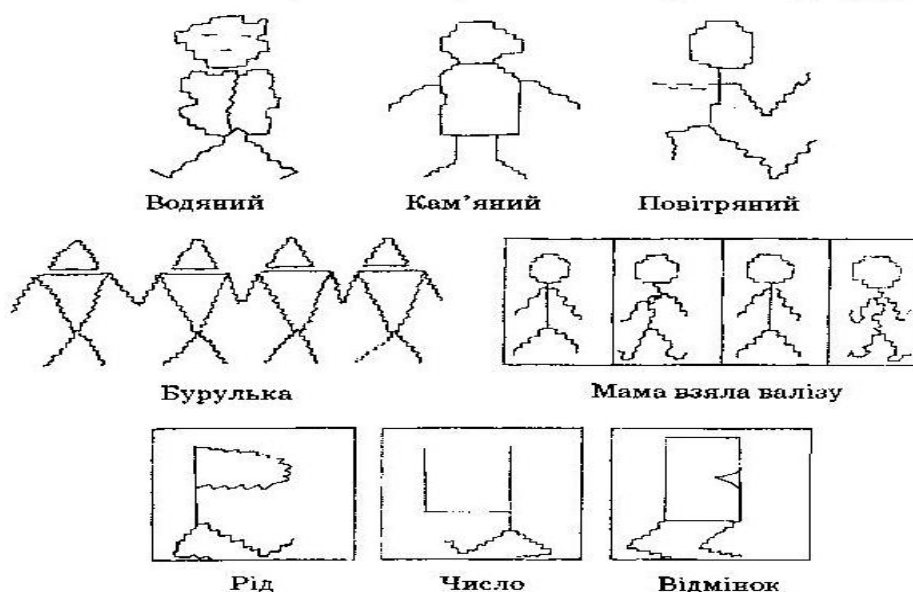


Рис. 4. Приклади використання методу ММЧ

Можна закріплювати знання про склад слова: корінь – твердий чоловічок, не змінюється; префікс і суфікс – газоподібні, вони то є в слові, то

відсутні; закінчення – рідкі чоловічки – вони змінюються, немов перетікають від слова до слова.

Отже, використання зовнішніх символічних заміників у вигляді маленьких чоловічків поступово переходить у використання заміників внутрішніх, образних, що дає змогу застосовувати моделювання не лише для пояснення процесів і природних явищ, а й для розв'язування різноманітних задач.

Методи активізації мислення (метод фокальних об'єктів, мозковий штурм, метод маленьких чоловічків та ін.) ефективні в роботі з дітьми за таких умов:

- якщо ознайомлення з ними відбувається в ігровій формі;
- якщо використовується наочний матеріал;
- якщо в процесі ознайомлення діти є активними творцями.

У процесі використання цих методів у дітей з'являється інтерес до винахідництва, розвиваються довільна увага, пам'ять, уміння знаходити залежності, закономірності, класифікувати, систематизувати, розвиток зв'язного мовлення.

Арсенал ТРВЗ містить також значну кількість оригінальних прийомів, які широко застосовуються у роботі з дітьми.

На розвиток творчої уяви спрямовані такі прийоми, як «Фантазери», «Салат із казок», «Книга протиріч», «Що було б коли...?», «Конструювання загадок», описані відомим італійським дитячим письменником Джанні Родарі у книзі «Граматики фантазії. Вступ у мистецтво придумування історій». На його думка, казки допомагають виховати розум дитини, оскільки вони є джерелом найрізноманітніших гіпотез, а також увійти в дійсність новими шляхами, пізнати світ, збагатити уяву і навчити критично сприймати світ. За його словами, уявою наділені не лише індивіди, а всі. Без фантазії не можливо зробити відкриття, стати справжнім ученим, «оскільки фантазія розвиває, спонукає, рухає вперед розум».

Застосування методів розвитку творчості й нестандартного мислення дітей дає змогу підвищити ефективність навчально-виховного процесу, сприяє розвитку дитячої потреби у творчості.



Інтерактивні технології кооперативного навчання

До технологій кооперативного навчання належить такі інтерактивні технології, як: робота в парах, ротаційні (змінні) трійки, два-чотири-всі разом, карусель, робота в малих групах, акваріум.

Їх можна ефективно використовувати як на уроках засвоєння, так і на уроках застосування знань, умінь і навичок. Це може відбуватись одразу ж після викладу вчителем нового матеріалу, замість опитування, на спеціальному уроці, присвяченому застосуванню знань, умінь і навичок, або бути частиною узагальнювального уроку.

Створення проблемної ситуації - умови, які виникають в результаті організації вчителем взаємодії учня з пізнавальним об'єктом, завдяки якому виявляється пізнавальне протиріччя.

Шляхи створення проблемної ситуації:

1. Спонування учнів до пояснення явищ, фактів, їх зовнішнього протиріччя, невідповідності.
2. Спонування до правильної відповіді та обґрунтування.
3. Перехід від поодиноких фактів до узагальнень.
4. Зіставлення суперечливих фактів і явищ.
5. Вирішення протиріч між теоретично -можливим засобом розв'язання завдань і практичною нездійсненністю обраного засобу діяльності.

Вимоги до проблемних запитань та завдань:

1. Проблема повинна містити пізнавальну ускладненість для школярів. Якщо запас знань недостатній, то і можливість вирішення проблеми обмежена. Але, якщо запас знань виходить за межі співвідношення знання - незнання, то в учня з'являється необхідність у здобутті нових знань.
2. Проблема повинна викликати подив при зіставленні нового зі старим, незадоволення запасом знань і вмінь.
3. Постановка проблеми повинна допомагати спонукати учнів до висування різних припущень.
4. Проблема повинна відображати специфіку науки, навчального предмету.

Метод проектів

В основу цього методу покладено ідею, що виявляє сутність поняття «проект», його прагматичну спрямованість на результат, який можна отримати за умови розв'язання тієї чи іншої практично або теоретично значущої проблеми. Метод проектів завжди зорієнтований на самостійну діяльність учнів, яка реалізується як в індивідуальній, так і в парній, груповій діяльності. Результати проектів завжди повинні бути матеріальними, тобто відповідно оформленими: відеофільм, альбом, альманах, колаж тощо. Працюючи над проектом, учні спілкуються, співпрацюють і допомагають один одному в процесі навчання, розвивають соціальні, розумові та комунікативні навички. Цей вид діяльності сприяє здійсненню індивідуального підходу в класах з різним рівнем підготовки під час вивчення та засвоєння нового матеріалу.

Типи проектів:

- Дослідницький проект - визначення теми дослідження, визначення предмета дослідження, завдань і методів, визначення методології дослідження, висунення гіпотез, розв'язання проблеми і накреслення шляхів їх розв'язання.
- Творчий проект - учні заздалегідь домовляються про заплановані результати і форму їх представлення.
- Ігровий проект - учасники беруть на себе певні ролі, зумовлені характером і змістом проекту. Це можуть бути як літературні персонажі, так і реально існуючі особистості.
- Інформаційний проект - спрямований на збирання інформації про якийсь об'єкт, явище, на ознайомлення учасників проекту з цією інформацією і аналіз, узагальнення фактів.
- Практично-орієнтований проект – потребує складання сценарію всієї діяльності його учасників з визначенням функцій кожного з них.

Дослід

Це елементарний навчальний експеримент. Обов'язковим елементом досліду є створення спеціальних умов для протікання певного процесу чи для цілеспрямованої зміни об'єкта або середовища його існування.

Дослід - це складна пізнавальна діяльність. Вона включає розумові, практичні, перцептивні дії, які виконуються на різних етапах.

Практичні роботи

Використовуються для вивчення теми чи розділу курсу. Зміст і методика виконання практичних робіт залежать від специфіки навчального предмета. Етапи проведення практичних робіт:

- Пояснення вчителя (теоретичне осмислення роботи).
- Показ (інструктаж).
- Проба (2-3 учні виконують роботу, решта спостерігає).
- Виконання роботи (кожен учень виконує роботу самостійно).
- Контроль (роботу учнів приймає і оцінює вчитель).

Робота в малих групах

Робота в малих групах дозволяє набути навичок, які необхідні людині для спілкування та співпраці.

Об'єднайте учнів у групи. Почніть із груп, що складаються з трьох учнів. П'ять - шість учасників - це оптимальна верхня межа для проведення обговорення в малій групі. В процесі формування груп уникайте навішування жодних «ярликів» на учнів.

Запропонуйте їм пересісти по групах. Переконайтеся, що учні сидять по колу: «пліч-о-пліч, око-в-око». Всі члени групи мають добре бачити одне одного.

Спікер, головуючий (керівник групи):

- зачитує завдання групі;
- організує порядок виконання;
- пропонує учасникам групи висловлюватися по черзі;
- заохочує групу до роботи;

- підбиває підсумки роботи;
- визначає доповідача.

Секретар:

- веде записи результатів роботи групи;
- записи веде стисло и розбірливо;
- як член групи має бути готовий висловити думки групи під час підбиття підсумків чи допомогти доповідачу.

Посередник:

- стежить за часом;
- заохочує групу до роботи.

Доповідач:

- чітко висловлює думки групи;
- доповідає про результати роботи групи.

Метод «Суд від свого імені»

Цей метод дозволить вам отримати уявлення про спрощену процедуру прийняття судового рішення та провести рольову гру - судовий процес з участю 3-х осіб: судді, який буде слухати обидві сторони і приймати рішення, позивача і відповідача.

Після того як учитель учнів поділив на три однакові групи: судді, позивачі, відповідачі, він надає кожній групі завдання:

- а) суддям - підготовка запитань;
- б) позивачам - підготовка вступної частини та викладу аргументів;
- в) відповідачам - підготовка промови - відповіді та захисту .

Метод «Акваріум»

Ефективним методом розвитку вмінь ведення дискусій є «Акваріум».

Після того як учитель розподілив учнів на дві - чотири групи і запропонував їм завдання для виконання та необхідну інформацію, одна з груп стає в центр класу (або на початку середнього ряду в класі, де стоять парти), утворивши внутрішнє коло.

Учасники та учасниці цієї групи починають обговорювати запропоновану вчителем проблему. Всі інші учні мовчки спостерігають за обговоренням. Групі, що працює, для виконання необхідно:

- Прочитати вголос ситуацію (завдання).
- Обговорити в групах, використовуючи метод дискусії.
- Дійти спільного рішення.

На цю роботу дається 3-5 хв. Усі інші учні класу мають тільки слухати, не втручаючись у хід обговорення, спостерігають, чи відбувається дискусія за визначеними правилами дискусії. Після закінчення часу група займає свої місця, а вчитель ставить до класу запитання:

- Чи погоджуєтесь ви з думкою групи?
- Чи була ця думка достатньо аргументована, доведена?
- Який з аргументів ви вважаєте найбільш переконливим?

Після цього місце в «Акваріумі» займає інша група і обговорює наступну ситуацію (проблему).

Всі групи по черзі мають побувати в «Акваріумі», і результати роботи кожної з них мають бути обговорені у класі

Метод «Капелюшків»

Метод використовується тоді, коли потрібно визначити переваги та недоліки якогось явища, позитивні та негативні риси героя.

На столі лежать рінокольорові капелюшки: білий, чорний, сірий або білий і чорний.

Учні по черзі виходять до столу. Якщо вони одягають, наприклад, білий капелюшок, вони називають позитивні явища, якщо чорні - негативні.

Капелюшок на свій вибір може подавати вчитель.

Групування

Прийом для розвитку асоціативного нелінійного мислення, у якому учневі відкривається гіперзв'язок слів у асоціативних «гронах». Порядок запису і розташування слів у гронах довільний. Головне слово - тема -найчастіше розташоване у центрі. Навколо нього групуються слова -асоціації. Це нагадує грона винограду.

Дух пародій Свято масок Радість

Декорації

Карнавал

Піднесеність

Сміх

Яскравість

Таємниця

Метод «Коло ідей»

Цей метод є ефективним з вирішення гострих суперечливих питань та корисним для створення списку загальних ідей.

Метою методу є залучення всіх учасників у дискусію. Він дозволяє уникнути ситуації, коли перша група, що виступає, подає всю інформацію з проблеми.

Порядок проведення:

- учитель висуває дискусійне питання та пропонує його обговорити в кожній групі;
- після того, як вичерпався час на обговорення, кожна група висуває один аспект того, що вони обговорили;
- групи висловлюються по черзі, поки не будуть вичерпані всі ідеї;
- під час обговорення теми складається список зазначених ідей і записується на дошці.

Робота в парах

Кооперативне навчання можна здійснювати не тільки в групах, а й у парах. Так) роботу застосовують і як окрему технологію, і як підготовчий етап до роботи в групах.

Робота в парах сприяє позитивному ставленню до навчання, розвиває вміння пристосуватися до роботи в групах, підготовлює ґрунт для широкого і ефективного застосування інтерактивних технологій.

Вона дуже ефективна на початкових етапах навчання.

За умов парної роботи всі діти в класі отримують можливість говорити, висловлюватись. Робота в парах дає учням час поміркувати, обміняти ідеями з партнером і лише потім озвучувати свої думки перед класом. Вона розвиває навички спілкування, вміння висловлюватися, критично мислити, переконувати.

вести дискусію. Під час роботи в парах можна швидко виконати вправи, які за інших умов потребують багато часу¹. Наприклад:

1. Обговорити короткий текст, завдання до нього.
2. Взяти інтерв'ю і визначити ставлення партнера до заданого тексту тощо.
3. Зробити взаємоаналіз чи взаєморедагування письмових робіт.
4. Сформулювати підсумок уроку.
5. Розробити разом питання до учнів чи до вчителя.
6. Проаналізувати разом вправу, задачу, проблему.
7. Протестувати й оцінити роботу один одного.
8. Відповісти на запитання вчителя.

Організація роботи

1. Запропонуйте учням завдання, поставте запитання для невеличкої дискусії, поясніть його, дайте учням 1-2 хв. для обдумування можливих відповідей або рішень індивідуально.

2. Визначте, хто з учнів висловлюватиметься першим, запропонуйте обговорити свої ідеї один з одним. Щоб привчити дітей до чіткої організації роботи в парах, ліпше одразу визначити час на спільне обговорення. Учні повинні досягти згоди щодо відповіді або рішення.

3. Після того як час буде вичерпано, дайте можливість Кожній парі представити свої результати роботи.

Ротаційні (змінні) трійки

Цей варіант кооперативного навчання сприяє активному, ґрунтовному аналізу й обговоренню нового матеріалу з метою його осмислення, засвоєння і закріплення.

Організація роботи

1. Розробіть запитання на допомогу учням з метою обговорення нового матеріалу. Запитання повинні передбачати неоднозначну відповідь.

2. Об'єднайте учнів у трійки. Розмістіть їх так, щоб кожна з них бачила трійку ліворуч і трійку праворуч. Разом усі трійки мають утворити коло.

3. Поставте кожній трійці відкрите запитання (однакове для всіх членів трійки). Кожен за порядком повинен на нього відповісти.

4. Після короткого обговорення запропонуйте учасникам розрахуватися на "перший, другий, третій". Учні з номером "один" переходять до наступної трійки за годинниковою стрілкою, а учні з номером "два" переходять через дві трійки проти годинникової стрілки. Учні з номером "три" залишаються на місці і є постійними членами своєї трійки. У результаті утвориться: нова трійка.

5. Змінюйте трійки стільки разів, скільки є питань.

Два-чотири-всі разом

Ця технологія є ефективною для розвитку навичок спілкування в групі, вмінь вести дискусію. *Організація роботи*

1. Поставте учням запитання для обговорення дискусії тощо. Поясніть запитання, дайте 1-2 хв. для індивідуального обдумування можливих відповідей.

2. Об'єднайте учнів у пари з метою взаємообговорення своїх ідей. Визначте час на висловлювання кожного в парі та спільне обговорення. Пари обов'язково повинні досягти згоди щодо відповіді або рішення.

3. Об'єднайте пари в четвірки, обговоріть попередньо досягнуті рішення щодо постановленого запитання. Як і в парах, прийняття спільного рішення обов'язкове.

4. Об'єднайте четвірки в більші групи або обговоріть поставлене запитання з усім класом.

Карусель

Ця технологія найефективніша для одночасного залучення всіх учасників до активної роботи з різними партнерами. Її застосовують для обговорення будь-якої гострої проблеми з діаметрально протилежних позицій, для збирання інформації з певної теми, для перевірки обсягу й глибини наявних знань, для розвитку вмінь аргументувати власну позицію.

Організація роботи

Розставте стільці для учнів у два кола. Учні, які сидять у внутрішньому колі, розташовані спиною до центру, а ті, які сидять у зовнішньому колі, - обличчям до центру, таким чином, учні сидять один навпроти одного. Внутрішнє коло нерухоме, зовнішнє - рухоме: за сигналом ведучого всі його учасники пересуваються на один стілець праворуч і опиняються перед новим партнером. Мета - пройти все коло, виконуючи поставлені завдання. Може бути декілька варіантів такої діяльності.



Акваріум

Цю технологію застосовують, коли учні вже мають певні навички групової роботи. Ефективна вона для розвитку спілкування, вдосконалення вміння дискутувати.

Організація роботи

- 1 Об'єднайте учнів у 2-4 групи та ознайомте із завданням.
- 2 Запропонуйте одній із груп сісти в центрі або на початку середнього ряду, класі, де стоять партії, і утворити коло.
- 3 Подайте команду розпочати обговорення проблеми за алгоритмом:
 - прочитати вголос ситуацію;
 - обговорити її в групі, застосувати метод дискусії;
 - дійти до спільного рішення за 3-5 хв.
- 4 Решта учнів слухають, не втручаючись у перебіг обговорення, спостерігають, чи дотримуються учасники дискусії правил її проведення.

Коли завершиться відведений для дискусії час, група повертається на свої місця, а вчитель ставить класу запитання:

- Чи погоджуєтесь ви з думкою групи?
- Чи була ця думка достатньо доведеною?
- Який із аргументів ви вважаєте найбільш переконливим?

Тривалість такої бесіди - 2-3 хв. Потім місце в "акваріумі" займає інша група, яка обговорює наступну ситуацію.

Технології колективно-групового навчання

Ці технології передбачають одночасну спільну роботу всього класу. Це такі форми роботи як: мікрофон, мозковий штурм, навчаючи - вчуся, ажурна пилка, незакінчені речення, дерево рішень. (Див. посібник Сиротенко Г. О. "Сучасний урок: інтерактивні технології навчання".)

Мікрофон

Це технологія загальногрупового обговорення, надає можливість кожному учневі у визначеному порядку щось швидко сказати, висловлюючи свою думку. *Організація роботи*

1. Повідомте проблему класові.
2. Запропонуйте уявний мікрофон (будь-який предмет).
3. Надавайте учням слово по черговому, передаючи "мікрофон". Говорити має право лише той, у кого знаходиться символічний мікрофон.
4. Повідомлені відповіді не коментуються і не оцінюються.
5. Коли хтось висловлюється, інші не мають права щось говорити.

Навигаючи - вчуся

Цю технологію використовують під час повторення вивченого та під час вивчення блоку інформації. Її застосування дає змогу учням взяти участь у передачі своїх знань однокласникам, підвищує інтерес до знань.

Організація роботи

1. Підготуйте картки з фактами, що стосуються теми уроку, по одній для кожного учня.
2. Роздайте їх кожному.

3. Запропонуйте учням:

- впродовж декількох хвилин ознайомитися з інформацією, що міститься на картці;
- після ознайомлення з матеріалом, що міститься на картці, нехай учні ознайомлять зі своєю інформацією однокласників і одержать інформацію від них. Учень повинен одночасно говорити тільки з однією особою;
- уважно слухати інформацію інших, запам'ятати якомога більше. Якщо потрібно, робити записи;
- коли всі поділилися тим, що їм відомо, й отримали інформацію, нехай вони розкажуть у класі, про що дізналися від інших.

Ажурна пилка

Цей вид діяльності й дає змогу працювати разом, вивчати велику кількість матеріалу за короткий час. **Організація роботи**

1 Доберіть індивідуальний інформаційний матеріал для кожного учня (матеріали підручника, додаткові матеріали тощо).

2 Об'єднайте учнів у групи (домашні) і видайте їм матеріали із завданням.

3 У групі учні обговорюють запропонований матеріал, вивчають. Проте необхідно обрати головування, щоб стежив за часом, та особу, яка ставить запитання, щоб переконатись, що кожен розуміє зміст матеріалу.

4. Після завершення роботи домашніх груп запропонувати учням долучитись до інших груп, у яких вони виступатимуть експертами з окремої теми. У кожній новоутвореній групі має бути представник із кожної домашньої групи.

5. Кожна експертна група має вислухати всіх представників домашніх груп і проаналізувати матеріал загалом, здійснивши його експертну оцінку за визначений час (урок).

6. Після завершення роботи учні повертаються у свої домашні групи. Кожен учень має поділитися інформацією, яку він отримав в експертній групі, із членами домашньої групи. Інформацію варто донести якісно і в повному обсязі за визначений час.



Незакінчені речення

Цю інтерактивну технологію часто поєднують з "мікрофоном", вона дає можливість розвивати в учнів зв'язне мовлення, власні висловлювання, порівнювати їх з іншими, відпрацьовувати вміння говорити коротко, але по суті і переконливо.

Організація роботи

Учитель чітко називає тему, з якої учні будуть висловлюватися (можна використати і уявний мікрофон), формулює незакінчене речення і пропонує учням закінчити його. Кожен наступний учасник повинен почати свій виступ із запропонованої формули. Наприклад: "На сьогоднішньому уроці я удосконалив свої вміння...", "На сьогоднішньому уроці найважливішим відкриттям було...", "Це оповідання навчило мене..." тощо

Дерево вирішень

Ця технологія є варіантом розв'язання конкретної проблеми. "Дерево вирішень" допомагає дітям проаналізувати та краще зрозуміти механізм прийняті складних рішень.

Організація роботи

1. Виберіть проблему, яка не має однозначного вирішення. Викласти її на у вигляді цікавої історії, ситуації з життя, епізоду з літературного твору.

2. Запропонуйте учням необхідну інформацію для розв'язання проблеми яка виникла під час домашнього читання.

3. Підготуйте на дошці (окремому плакаті) чи роздайте кожному учасникові вірєць "дерева рішень".

4. Чітко сформулюйте проблему, її суть, запишіть на дошці, заповнюючи схему.

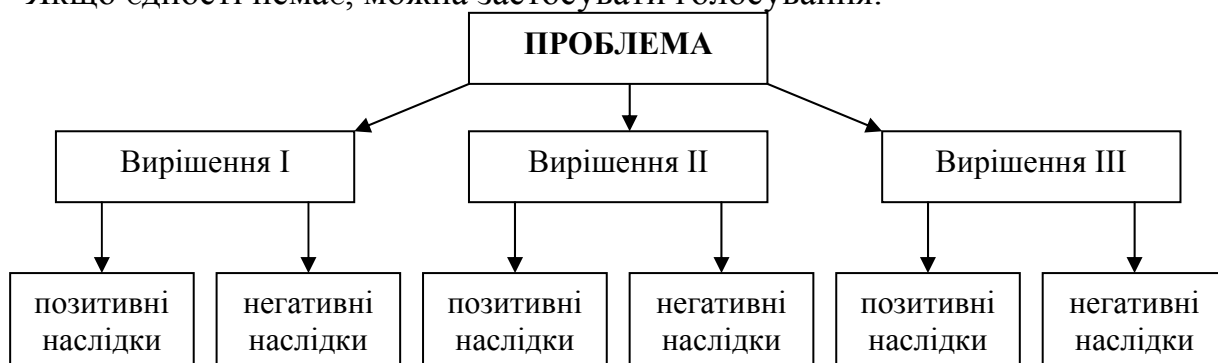
5. Дайте необхідну додаткову інформацію щодо проблеми.

6. Запитайте в учнів про актуальність проблеми, з'ясуйте, чому саме сторони прагнуть її розв'язання.

7. Шляхи і варіанти розв'язання проблеми можна визначити проведення "мозкового штурму". На цьому етапі жоден з варіантів не може бути неправильним. Важливо набрати якнайбільше ідей.

8. Обговоріть кожен із варіантів вирішення. З'ясуйте, що позитивного чи негативного для кожної зі сторін він містить. Таким чином, частину ідей можна відхилити і залишити три-чотири.

9. Об'єднайте учнів у малі групи і запропонуйте заповнити схему. Групі шляхом обговорення повинна дійти до одного варіанту рішення. Якщо єдності немає, можна застосувати голосування.



Симуляції, або імітаційні ігри

Імітаціями (іграми) називають процедури з виконання будь-яких простих відомих дій, які відтворюють, імітують певні явища навколишньої дійсності. Учасники імітації реагують на конкретну ситуацію в рамках заданої програми, чітко виконують інструкцію. Учні можуть виконувати дії індивідуально або в групах. На закінчення імітації учні отримують подібний результат, але він не завжди однаковий. Дуже важливо, щоб ці результати обговорювалися.

Імітаційні ігри розвивають увагу, навички критичного мислення, сприяють застосуванню на практиці вміння вирішувати проблеми.

Організація роботи

1. Виберіть тему для імітації.
2. Чітко сплануйте все, що необхідно для проведення імітації, продумайте участь у ній всього класу.
3. Надайте учням максимум інформації, щоб вони могли впевнено виконувати всі процедури і одночасно вчитися.
4. Перед імітацією зробіть невеликий вступ.
5. Заздалегідь продумайте запитання для підведення підсумків.

Складніші імітаційні ігри називають *симуляція ми*. Це створені вчителем ситуації, під час яких учні копіюють у спрощеному вигляді процедури, пов'язані з діяльністю суспільних інститутів, які існують у справжньому житті. До них належать судові, парламентські, громадські слухання, збори, дебати тощо. Готуючи учнів до симуляції, вчитель повинен чітко розподілити ролі, обговорити з кожним виконавцем послідовність його дій, висловів, дотримуватись чіткого регламенту, сценарію, який зберігається з проведенням такої процедури в реальному житті.

Симуляція - це "мініатюрна" версія реальності, яка дає можливість учням зрозуміти її суть.

Рольова гра. Драматизація

Щоб провести рольову гру, необхідно, щоб кожен її учасник чітко знав свою роль, зміст, мету гри взагалі.

Мета рольової гри - визначити ставлення до конкретної життєвої ситуації, набути досвіду шляхом гри. Такі ігри використовують і для вироблення конкретних навичок. Вони сприяють формуванню в учнів власного ставлення до ситуації, сприяють розвитку уяви, формуванню навичок критичного мислення, співчуття тощо.

Рольова гра потребує ретельної підготовки. Спочатку практикують прості вправи з поступовими ускладненнями.

Організація роботи

1. Сплануйте попередньо роботу та підготуйтеся:
 - сформулюйте проблему для рольової гри;
 - самостійно або спільно з учнями визначте, скільки учасників братиме участь у грі, скільки буде спостерігачів;

- надайте учням якомога більше інформації, щоб вони могли правдиво виконувати свої ролі та вчитись одночасно;

- складіть сценарій рольової гри.

2. Підготуйте і проведіть тренування учнів.

3. Не вимагайте з самого початку від учнів бездоганної гри. Змінюйте види діяльності.

4. Створіть сприятливі умови для проведення гри. Важливо, щоб учні почували себе впевнено.

5. Під час виходу дітей з ролей варто провести детальне обговорення ситуації. Поставте кожному учаснику запитання:

- Як ти почував себе в цій ролі?

- Що під час гри сподобалося, а що - ні?

- Чи потрапляв ти в подібну ситуацію?

- Чи була вирішена проблема? Чому?

- Яку лінію поведінки можна було б вибрати?

- Яким чином цей досвід може вплинути на твоє подальше життя?



Опрацювання дискусійних питань

Важливим засобом пізнавальної діяльності учнів є дискусії. За визначенням науковців, дискусія - це широке питання. Вона сприяє розвитку в учнів критичного мислення, вміння визначати власну позицію, відстояти свою думку.

Для проведення дискусії необхідно:

- поставити конкретне дискусійне запитання;

- у центрі уваги - імовірний перебіг (що могло б відбутися, якщо...);

- всі учні повинні дотримуватися теми обговорення;

- учитель зобов'язаний виправляти помилки, допущені в ході обговорення і спонукати учнів чинити так само;
- всі свої твердження учні повинні аргументувати;
- дискусія може закінчитися прийняттям узгодженого рішення або збереженням існуючих розбіжностей між учасниками дискусії.

Також, плануючи дискусію, вчителю необхідно врахувати такі важливі моменти: час, його узгодженість з іншими видами роботи на уроці, місце; матеріали, необхідні для роботи; вміння учнів працювати в групі.

Метод "Прес"

Навчати школярів дискутувати варто з технології "Метод Прес". Її застосовують під час обговорення дискусійних питань та під час проведення вправ, у яких необхідно чітко зайняти свою позицію, довести свою точку зору.

Організація роботи

1. Роздайте учням пам'ятки, у яких зазначено 4 етапи методу Прес.
 - Висловіть свою думку, поясніть, у чому полягає ваша точка зору. (*Я вважаю, що... .*)
 - Поясніть причину появи цієї думки, тобто на чому ґрунтуються докази, (*...таму що....*)
 - Наведіть приклади, додаткові аргументи на підтримку вашої позиції, назвіть факти, які ілюструють ваші докази. (*..., наприклад,... .*)
 - Узагальніть свою думку, зробіть висновок. (*Отже,... таким чином....*)
2. Доступно поясніть механізм етапів методу Прес, наведіть приклади.
3. Дайте можливість учням спробувати застосувати Прес-метод до будь-якої проблеми.
4. Перевірте, чи всі зрозуміли механізм застосування методу Прес.

Обери позицію

Цей метод теж корисний на початку роботи з дискусійними питаннями. Використовують його на початку уроку, для того щоб показати учням різноманітність поглядів на ту чи іншу проблему: за і проти, використовують дві протилежні думки.

Організація роботи

1. Поставте перед учнями дискусійне питання і попросіть їх визначити власну позицію щодо нього.
2. Запропонуйте три позиції:
Не знаю Не маю конкретної позиції
3. Ознайомте з правилами проведення вправи, обговоріть їх.
4. Залежно від думки учасників, попросіть їх обрати позиції біля відповідного плаката і з однодумцями обговорити це питання.
5. Виберіть кількох учасників і попросіть їх обґрунтувати свою позицію.

6. Після викладу різних точок зору, запитайте, чи не змінив хто-небудь з учасників своєї думки і чи не хоче перейти до іншого плаката. Причину переходу варто обґрунтувати.

7. Попросіть учасників назвати найбільш переконливі аргументи своєї та протилежної сторони.

Зміни позицію

Ця технологія дуже подібна до технології "Обери позицію". Вона дозволяє зайняти позицію іншої людини і розвиває навички аргументації, активного слухання тощо.

Організація роботи

1. Попередньо підготуйтеся до обговорення.
2. Поставте всьому класу дискусійне питання.
3. Об'єднайте учнів у пари, потім у групи (четвірки).
4. Дайте завдання розподілити позицію з проблеми ("так" чи "ні") між парами чи самі зробить це. Одна пара у четвірці обґрунтовує одну позицію, інша - протилежну.
5. Поясніть учням, що в четвірках кожна пара повинна представити партнерам свою точку зору. Кожен відповідає за свою половину презентації.
6. Чітко визначте час на підготовку і саму презентацію.
7. Виділіть достатньо часу на підготовку аргументів.
8. Коли час пройде, попросіть пари аргументовано викласти свою точку зору один одному.
9. Потім попросіть пари помінятися позиціями і повторіть все спочатку. На це відводиться значно менше часу.
10. Після цього варто дати завдання всій четвірці вільно обговорити тему. Тоді учні висловлюють уже свою особисту точку зору. В ході обговорення четвірка або доходить згоди, або вважає, що їм бракує інформації. Вільна дискусія теж регламентована.
11. Якщо є час, можна провести загальну дискусію.
12. Підведіть підсумки дискусії з усім класом.

Безперервна шкала думок

Ця технологія є однією з форм обговорення дискусійних питань. Її метою є розвиток в учнів навичок самостійного вирішення проблем, вдосконалення вмінь аргументувати свої думки. Розглядаючи полярні точки зору з проблеми, Що обговорюється, учні:

- знайомляться з альтернативними позиціями;
- вчаться прогнозувати;- удосконалюють уміння на практиці відстоювати свою позицію;
- вчаться вислуховувати думки інших;
- отримують додаткові знання з теми, що вивчається.

Організація роботи

1. Виберіть проблему, що передбачає наявність обґрунтованих, діаметрально протилежних точок зору.
2. Досить детально розгляньте, схарактеризуйте кожную точку зору.

3. Почепіть у протилежних кінцях кабінету плакати з альтернативними думками.

4. Дайте учням час обміркувати і вмотивувати свою позицію.

5. Якщо місця в кабінеті достатньо, дайте можливість учневі оприлюднити свою позицію і зайняти місце в ланцюжковій залежності від його поглядів.

6. Попросіть учнів стисло пояснити, чому саме вони обрали цю позицію.

7. Оцініть протилежні точки зору.

8. Переконайтесь, чи уважно учні слухали один одного, пропонуючи їм навести аргументи, що примушують їх замислитись і, можливо, переоцінити свою позицію.

9. Обговоріть наслідки різних точок зору.

Дискусія в стилі телевізійного ток-шоу

Учасниками цієї технології є всі учні класу. Її мета - набуття учнями навичок публічних виступів, дискутувань, відстоювання власної позиції, формування громадянської позиції. Ця технологія дає змогу залучити всіх учнів класу до участі, контролювати перебіг дискусії, оцінювати участь кожного. Вчитель на такому уроці є ведучим. Він має право ставити запитання або, за браком часу, перебивати того, хто виступає.

Організація роботи

1. Оголосіть тему дискусії, повідомте правила проведення:

- усі учасники говорять стисло і конкретно;
- надавати слово може тільки ведучий;
- ведучий має право зупинити того, хто перевищив ліміт часу.

2. Запропонуйте учасникам коротку розповідь або відеофрагмент з досліджуваної проблеми.

3. Надайте слово "запрошеним", потім глядачам, які можуть висловити свою думку або ставити запитання "запрошеним" упродовж хвилини.

4. Підбийте підсумки дискусії.

Дебати

Надзвичайно складний спосіб обговорення дискусійних питань. Його використовують лише тоді, коли учні добре вміють працювати в групах, знають технології вирішення проблем. У дебатах поділ на протилежні точки зору набуває найбільшої гостроти, оскільки учням потрібно довго готуватися і публічно обґрунтовувати правильність своєї позиції. Кожна група повинна переконати опонентів і схилити їх до думки змінити свою позицію. Дуже важливо, щоб учасники дебатів спілкувалися спокійно.

Організація роботи

I. Підготовка.

1. Повідомте учням тему дебатів.

2. Об'єднайте учнів у групи (дві-три). Можна придумати ролі для груп.

3. Поясніть, де знайти інформацію з теми дебатів. Учні повинні підготуватися до дебатів заздалегідь.

4. Підготуйте аудиторію.
- II. Хід дебатів.
 1. Оголосіть тему дебатів і представте групи.
 2. Нагадайте правила ведення дискусії.
 3. Визначте час і порядок проведення дебатів: підготовка в групах — 15 хв; виступ кожної групи - 10 хв; загальна дискусія - 15 хв.
 4. Під час підготовки група повинна розподілити ролі, продумати ефективність використання часу, підготувати питання для інших груп.
 5. Щоб оцінити виступи учасників дебатів, можна запросити суддів.
 6. Учитель повинен ретельно стежити за часом.
 7. Якщо було завдання знайти спільне рішення, то після дискусії можна провести голосування.
 8. Підведіть підсумки, а якщо були судді - надайте слово їм.

Найголовнішим джерелом розвитку вихованців є природа. “ Уроки довкілля серед природи – це подорожі до джерел живої думки “ (В. Сухомлинський) . Взаємодія з природою завжди супроводжується творчою думкою дитини, багатими емоційними переживаннями , які тісно пов’язуються з пізнанням і творенням .

Для учня довкілля – це знайомий з перших кроків світ , в якому він живе: земля і небо , сонце і зорі , вода і повітря , будинок , рідні , тварини і рослини, які він любить і без яких не може уявити життя . І ось на основі цих знань про довкілля закладається в свідомості учня фундамент географічних , біологічних, економічних, краєзнавчих , історичних знань . Уроки довкілля цікаві за змістом . А система методів навчання обумовлює гармонійний розвиток творчих здібностей дитини .

Одним із засобів стимулювання творчості учнів є евристична бесіда. Ця форма організації пошукової діяльності, заснована на запитаннях і відповідях, коли вчитель спонукає дітей на основі вже здобутих знань, спостережень, досвіду підходити до нових висновків.

Специфічна особливість молодших школярів – усе пізнавати через діяльність, через гру – відкриває великі можливості для застосування творчих завдань, що сприятимуть розвитку творчих здібностей у практичних діях. Поєднання евристичної бесіди з творчим завданням є ефективним методом для розвитку творчих здібностей дітей молодшого шкільного віку.

Використання методів та прийомів технології

«Створення ситуації успіху»

Прийом «Анонсування». Сутність цього прийому полягає у попередньому обговоренні з учнями того, що потрібно буде зробити. Це мовби репетиція майбутньої події на уроці. «Невпевненим» учням попередня підготовка створить психологічну установку на можливий успіх, дасть впевненість у своїх силах. Прикладом такого прийому може бути попередня підготовка учнів «інформаційної групи» разом із учителем до виступу на

уроці. Також репетиція учителя разом з учнем, який буде презентувати свій проект чи творчу роботу в «кріслі автора».

Прийом «Еврика» полягає у прагненні вчителя активізувати учнів нехай на маленьке, але власне відкриття відомих вже науці фактів. При цьому дитина доходить висновку, що розкриває всю красу процесу пізнання. Цей прийом добре розвиває логічне мислення дитини, дає радість відкриття. Наприклад, під час вивчення теми «Звукове значення букви Ї», дітям пропонується завдання - підібрати слова, в яких буква Ї позначала б 1 звук. Учні не можуть підібрати таких слів. Таким чином, діти доходять висновку, що Ї завжди позначає 2 звуки.

Прийом «Навмисна помилка», коли вчитель навмисно допускає помилку, активізує увагу учнів. Однак використовувати його рекомендується на матеріалі, вже знайомому учням: при перевірці знань.

Працюючи над створенням ситуації успіху, доцільно проводити «хвилинки спілкування», під час яких діти мають змогу поділитися своїми думками з тієї чи іншої теми. Це згуртовує колектив, дає можливість кожному бути почутим.

Використання девізів на уроках (вислови відомих людей, народні прислів'я, приказки, рядки з відомих творів) несуть в собі велике виховне значення, допомагають розкриттю основної теми та мети уроку.

Проведення хвилинок «реклами» на уроках допомагають розвивати життєву компетенцію учнів. При цьому реклами, оголошення містять в собі краєзнавчий та інформаційний компонент..

Таким чином, застосовуючи ці прийоми, вчитель формує мотиватори навчання (потреби, нахили, інтереси, позитивне ставлення до навчання, моральні принципи, установки, самооцінку), що сприятиме формуванню пізнавального мотиву навчання.

Організовуючи роботу на уроці, вчителеві слід розуміти, що він має не тільки вносити в навчальну діяльність елементи зовнішньої привабливості, а й шукати мотив радості у самому процесі навчання - мотиви, пов'язані зі змістом цієї діяльності.

Мотиви набуття узагальнених способів дій - мотиви власного зростання - самовдосконалення (Я не вмів - а тепер умію). Позиція школяра - це не просто позиція учня, що відвідує школу та ретельно виконує вимоги вчителя, а позиція людини, що вдосконалює саму себе - в цьому й полягає суспільна значущість навчання, власне удосконалення набуває суспільного значення. Ці мотиви учіння навчально-пізнавальні, і відрізняються від широких пізнавальних інтересів тим, що вони спрямовані не просто на усвідомлення інформації про навколишнє, а на засвоєння способів дій у певному розділі навчального предмета, що вивчається.

Проблемі розвитку пізнавальних інтересів молодших школярів велику увагу приділяє сучасна психологія.

Зі вступом дитини до школи під впливом навчання починається перебудова всіх її пізнавальних процесів. Це пов'язане з тим, що діти

включаються в нові для них види діяльності і системи міжособистісних відносин, які вимагають від них наявності нових психологічних якостей. Практика свідчить, що певна кількість дітей приходить до школи підготовленими до навчального процесу, вони легко адаптуються до нових умов. Проте багато дітей приходять од школи без відповідної підготовки до нової для них соціально-психологічної ролі, зі значними індивідуальними відмінностями в мотивації, знаннях, уміннях і навичках, що робить навчання для одних занадто легким, нецікавим. Для інших - надзвичайно важким (і внаслідок цього також нецікавим) і тільки для третіх, які не завжди складають більшість, воно є посилюючим і цікавим. Виникає необхідність психологічного вирівнювання дітей з погляду їх готовності до навчання за рахунок "підтягування" відстаючих до тих, що встигають. Для дитини раннього, дошкільного та молодшого шкільного віку провідним видом діяльності є гра. З огляду на це цілеспрямований розвиток і корекцію пізнавальної сфери дитини доцільно проводити у формі ігрових вправ, завдань, тренінгів тощо. При цьому педагогам необхідно пам'ятати, що у першокласників і частково у другокласників домінує *наочно-дієве і наочно-образне мислення*, тоді як учні 3-4 класів частіше спираються на *словесно-логічне та образне мислення*.

Гармонійний інтелектуальний розвиток дитини в молодшому шкільному віці забезпечується, з одного боку, формуванням мовлення, його активним використанням у розв'язуванні різноманітних задач, а з іншого - розвитком практичних дій, умінь оперувати образами, поняттями, абстракціями.

Інтелектуальні ігри, які допомагають розвивати та коректувати творче мислення школярів

Ці ігри можна проводити, використовуючи як індивідуальну, так і колективну чи групову форми навчання на різних уроках.

1. "Складання речень "

Мета: розвивати здібності швидко встановлювати логічні зв'язки між звичайними предметами.

Вибираються навмання три слова, не пов'язані за змістом (наприклад, "озеро", "олівець", "ведмідь"). Необхідно скласти якомога більше речень, включивши всі три слова (відмінок можна змінювати). Наприклад: "Ведмідь кинув у озеро олівець", "Хлопчик намалював олівцем ведмедя, що купався в озері".

2. "Пошук спільного"

Мета: розвиток здібності знаходити спільні ознаки, розвиток здібності до узагальнення.

Навмання вибираються два іменники, які логічно не пов'язані (наприклад, "тарілка", "човен"). Необхідно знайти якомога більше спільних ознак для цих предметів (для даного прикладу, "вироби людини", "мають

глибину" тощо). Перемагає той, у кого більший список та оригінальніші відповіді, а також виділені більш суттєві ознаки.

3. "Виділення зайвого слова"

Мета: розвиток здібності до порівняння, формування установки на альтернативне рішення.

Вибирають будь-які 3-5 слів (наприклад, "собака", "помідор", "сонце"). Необхідно знайти одне слово серед заданих, яке відрізняється від інших, об'єднаних якоюсь спільною ознакою ("помідор" і "сонце" - круглі, "собака" - ні). Перемагає той у кого більше варіантів відповідей.

4. "Пошук аналогів"

Мета: формування здібності класифікувати предмети чи явища за їх ознаками.

Називається якийсь предмет чи явище (наприклад, "вертоліт"). Необхідно підшукати якомога більше його аналогів, тобто інших предметів, схожих із заданим за різними суттєвими ознаками. Слід також систематизувати ці аналоги за групами відповідно до певної ознаки (наприклад , "птах", "метелик" - літають; "автобус", " поїзд" - транспортні засоби тощо). Переможцем стає той, хто назвав найбільшу кількість груп аналогів.

5. "Пошук протилежних предметів "

Мета: формування здібностей порівнювати предмети між собою, виділяючи при цьому спільні й відмінні ознаки.

Називається якийсь предмет (наприклад, "хата"). Необхідно знайти предмети, протилежні за різними ознаками до заданого, і систематизувати їх у групи. Наприклад, "хлів" (протилежність за розміром і комфортом), "поле" (відкритий і закритий простір) тощо. Перемагають за більшою кількістю груп протилежностей.

6. "Пошук предметів за заданими ознаками"

Мета: формування здібності знаходити аналогії між різними несхожими предметами.

Назвати якомога більше предметів, які мають задану сукупність ознак і в цьому плані схожі на два-три предмети, що подані на ілюстрації. Наприклад: "назвати предмети, які об'єднують у собі виконання двох функцій, подібно до дверей (зачиняти й відчиняти), вимикача (вмикає й вимикає). Відповіді: "водопровідний кран", "рука" (б'є і гладить). Перемагає той, хто дібрав найбільшу кількість цікавих відповідей.

7. "Пошук сполучних ланок"

Мета: формування здібності встановлювати зв'язки між предметами та явищами.

Задаються два предмети (наприклад, "лопата" та "автомобіль"). Необхідно назвати два предмети, що є "перехідним містком" між заданими. "Перехідні" предмети повинні мати чіткий логічний зв'язок з обома названими предметами (наприклад, "екскаватор" - схожий з "лопатою" за функціями, а з "автомобілем" входить в одну групу -

транспортні засоби. Допускається використання і двох-трьох сполучних ланок (наприклад, "лопата" - "тачка" - "причіп" - "автомобіль"). Особлива увага звертається на чітке обґрунтування й розкриття змісту кожної зв'язки між сусідніми елементами ланцюжка. Перемагає той, хто знайшов найбільшу кількість чітко аргументованих варіантів рішень.

8. "Способи використання предметів"

Мета: формування здібності концентрувати мислення на властивостях одного предмета.

Задається добре відомий усім предмет (наприклад, "машина"). Необхідно назвати якомога більше різних способів його використання ("машина" як механізм, вид транспорту). Слід увести заборону на вибір неетичних, варварських способів використання предмета. Переможцем є той, хто вкаже найбільшу кількість функцій даного предмета.

9. "Викладення думки іншими словами"

Мета: формування чіткості мислення, вміння фіксувати суттєве, здібності оперувати словами.

Дається нескладна фраза (наприклад, "Нинішнє літо буде дуже теплим"). Необхідно запропонувати кілька варіантів передачі цієї думки іншими словами, при цьому жодне зі слів заданого речення не повинно використовуватись у відповідях. Перемагає той, у кого більше варіантів.

10. "Перелік можливих причин"

Мета: розвиток логічного мислення, вміння встановлювати причинно-наслідкові зв'язки.

Ведучий описує якусь незвичну ситуацію. (Наприклад: "Повернувшись із магазину, ви побачили двері власної квартири відчиненими навстіж"). Необхідно назвати якомога більше причин цього факту, які пояснюють ситуацію. Перемагає той, хто назве більше причин.

11. "Перелік заголовків до розповіді"

Мета: формування вміння виділяти суттєве, складати схеми, план тексту.

Задається невелика розповідь або повідомлення (до 100 слів). Необхідно дібрати якомога більше заголовків, які відображають її зміст. Причому назви мають бути або логічними, формальними, або образними, емоційними, яскравими.

12. "Скорочення відповіді"

Мета: Зачитується коротке повідомлення. Необхідно передати його зміст максимально стисло, використовуючи при цьому 1-3 речення і в них - жодного зайвого слова. Однак головний зміст оповідання повинен зберегтися. Перемагає той, у кого розповідь коротша, а основний зміст збережений.

Розвиток вміння проводити елементарну класифікацію

- Знаходження зайвого слова (малюнка) у рядку з 5-6 слів (малюнків).
Наприклад: хата, будинок, спрага, хлів, дім; береза, сосна, дерево, дуб,

смерека; хвилина, секунда, доба, година, вечір; молоко, чай, кава, булочка, какао, сік.

■ Продовження речення із однозначно визначеним змістом.

Наприклад:

Сіль солоні, а цукор ...

Стежка вузька, а дорога ...

Помідор червоний, а огірок ...

Розвиток умінь встановлювати логічні зв'язки між явищами

■ Розв'язування логічних силогізмів. Дитина повинна відповісти, чи правильно зроблені висновки.

Наприклад:

1. Усі коти люблять молоко.

Петрик любить молоко.

Отже, Петрик – кіт.

2. У всіх людей є вуха.

У песика Джека є вуха.

Отже, песик Джек – людина.

3. У всіх людей є серце.

Миколка – людина.

Отже, у нього є серце.

4. Деякі малюки часто плачуть.

Юрчик – малюк.

Отже, він часто плаче.

5. Усі зимові місяці холодніші за літні.

Січень – зимовий місяць.

Отже, він холодніший за серпень.

■ Встановлення причинно-наслідкових зв'язків. Придумування якомога більше наслідків названих подій.

Наприклад: Маринка послизнулась і...

■ упала на землю, випустила вазу із рук і вона розбилась, ударила Петрика ліктем...

Приклади початку речень: На вулиці хтось розбив банку з варенням...

Метелик залетів у кімнату... Дівчинка не втримала вазон... Портфель був дуже важкий...

Розвиток невербальних креативних умінь

■ Варіативне закінчення малюнків. Дитині дається аркуш, поділений на три частини. У кожній з них намальована однакова фігурка, її слід

доповнити так, щоб вийшов зрозумілий малюнок. І хоч основа скрізь однакова, закінчення повинні бути різними.

Можливі варіанти закінчень: будинок, ракета, квадрат, коробка, прапор, голка, паркан...

!! Роботу можна ускладнити, додавши кількість варіантів (4-5), або організувавши гру-змагання, коли кількість варіантів необмежена.

- Угадування цілого предмета за його частинкою. Для цього показується деталь іграшки від “Кіндерсюрпризу” і пропонується вгадати, що це.

- Домальовування незакінчених малюнків. Для цього доцільно скористатися серією видань “Домалюй” видавництва “Трайлик”.

Розвиток фонематичних умінь

- Повторення за дорослими послідовної серії ударів (ритм ударів змінний). Повторювати можна, стукаючи кулачком по столу або плескаючи у долоні.

- Розучування і виразне читання скоромовок, чистомовок, спеціальних віршів для розвитку фонематичного слуху. Підбір слів за певними ознаками. Наприклад: назви 10 слів, що починаються звуком [д], а ще 10, що закінчуються звуком [д]. Назви 10 слів, де звук [д] стоїть у середині.

Поглянь навколо і знайди слова, які починають так само, як слово “зозуля”.

- Гра в шаради, анаграми, граматичну арифметику.
- Розпізнавання звуків у незнайомих словах та розкладання на звуки слів, що не мають змісту: лягусік, друп-дрят, жонжовір, друнібуд тощо.

- Гра в “Зіпсований телефон”. Увага: для того, щоб вправа мала сенс, має бути не менш 5-6 учасників.

- Аукціон складів. Придумування слів, що мають певні склади: ма, за, да, тя, та тощо.

- Придумування римових слів: пень – день, сніг – ліг, сміх – гріх.

- Розгадування фонематичних загадок.

Наприклад: Ти мене п’єш. Я починаюсь тим самим звуком, що й слово “масло”. Хто або що я?

Я плаваю у воді. Починаюсь тим самим звуком, що й слово “робота”. Хто або що я?

- Розгадування фонематичних загадок на останній звук.

Наприклад: На мені їздять. У мене є чотири ноги. Закінчуюся тим самим звуком, що й слово “день”. Хто або що я?

Я зроблений з молока. Закінчуюсь тим самим звуком, що й слово мир. Хто або що я?

- Визначення висоти музичного звуку. Для цього можна використати будь – який дитячий музичний інструмент. Покажіть дитині, як звучать

найнижчі і найвищі звуки на цьому інструменті, і запропонуйте визначити на слух, який із двох звуків (які вона почує) нижчий, а який вищий.

Розвиток уміння визначати закономірності змін

▪ Вправи на формування ряду за певним правилом. Для роботи треба вирізати із цупкого паперу набір із 10 чорних і 10 білих (або будь-яких інших контрастних кольорів) прямокутників однакового розміру. Початок послідовного ряду викладає дорослий, а дитина повинна його продовжити. Наприклад:

- 1) ЧБ ЧБ ЧБ ...
- 2) ЧББ ЧББ ЧББ ...
- 3) ЧБ ЧБЧ ЧБЧБ ...

▪ Доповнення різноманітних числових рядів. Наприклад:

- 1, 10, 2, 9 ...
- 10, 8, 6 ...
- 1, 4, 6, ...

▪ Порівняння чисел за кількісним складом. Наприклад:

2 ? 4 ($2 < 4$); 9 ? 8; 3 ? 5; 6 ? 4 ...

▪ Порівняння чисел за схожістю і відмінністю. Наприклад:

7 і 71; 24 і 624; 77 і 17; 3 і 33 ...

▪ Вправи на класифікацію з геометричними фігурами. Для роботи треба вирізати по 6 великих і маленьких чорних квадратиків та по 6 маленьких і великих білих квадратів.

Можливі завдання: розклади квадрати на такі групи:

- Великі й білі квадрати;
- Маленькі й чорні квадрати;
- Великі й чорні квадрати;
- Маленькі й білі квадрати;

!! Додатково вирізати такі самі великі й маленькі чорні та білі кружечки. Продовжити вправи на класифікацію, використовуючи всі типи вирізаних фігур.

▪ Співвіднесення кількості предметів із числом. Для цього можна використати будь-які малюнки..

Приклади завдань:

- Скільки на малюнку хлопчиків, а скільки дівчаток?
- Кого більше хлопчиків чи дівчаток?
- Розклади скільки квадратиків, скільки на малюнку хлопчиків і стільки кружечків, скільки дівчаток.
- На скільки дівчаток більше, ніж хлопчиків?
- На скільки хлопчиків менше, ніж дівчаток?
- Скільки повинно пройти ще хлопчиків, щоб їх було стільки, скільки дівчаток?

▪ Ігри в доміно, математичне лото, крапочки (за Б. Нікітіним).

Розвиток уміння встановлювати логічну послідовність подій

- Переказування мультфільмів або улюблених казок за планом:

З чого все почалось і чому?

Як розвивалися події?

Чим все закінчилось?

Встановлення альтернатив. Дитині зачитується початок речення, а далі називаються три варіанти його закінчення, але тільки один із них логічно вмотивований, який і треба визначити.

Наприклад:

Петрик застібнув курточку, одягнув теплу шапочку і ...

- 1) почав чистити зуби;
- 2) вийшов на вулицю;
- 3) сів до столу.

Ганнуса дочекалась автобуса на зупинці і ...

- 1) повернулася додому;
- 2) поїхала до школи на велосипеді;
- 3) зайшла у нього.

- Придумування назв до віршиків або маленьких оповідань. У яких би висловлювалася головна ідея цих творів.

▪ Визначення основної думки маленького оповідання. Дитині зачитується маленьке оповідання, і вона повинна із трьох представлених головних думок вибрати одну. Наприклад:

I. Дощ по-різному називається в різних частинах світу. В Індії велику зливу називають “мусон”. Коли в Ірландії мжичить, то говорять, що день “сірий”. В Україні кажуть, що дощ “лє, як із відра”. Яка головна думка цього тексту?

1. Що в Україні ми про великий дощ говоримо “лє, як із відра”
2. Різні назви для дощу розповідають нам про різні частини світу.
3. В Індії йдуть дуже сильні дощі, а в Ірландії тільки мжичить.

II. Людина вміє використовувати частини свого тіла для полегшення лічби. Дехто з нас використовує пальці рук. У тропіках, де надто жарко, щоб носити взуття, люди для підрахунків можуть використовувати ще й пальці ніг. Дехто використовує машини, щоб полегшити рахування. Особливо допомагають у цьому калькулятори й комп'ютери.

1. Калькулятори і комп'ютери допомагають рахувати.
2. Люди використовують пальці рук і ніг, щоб полегшити підрахунки.
3. Люди можуть використати для полегшення лічби як частини тіла, так і машини.

▪ Вправи на тренування вміння вдумуватись у зміст. Дитині пропонується прослухати три речення і сказати, у якому з них йдеться про те, що хтось є власником чогось (у когось щось є).

Наприклад:

1. Я думаю, що Галя не спізниться в кіно.

Катрусину ляльку тато привіз із Києва.

Дмитро зустрів футболістів, які поверталися з тренування.

2. Кролик Оксани бігає швидше за мого.

Здається, дощу не буде.

Маленький жук виліз із коробочки.

▪ Робота з відновлення правильної послідовності подій. Дитині читається маленька історія (не більше 6-7 речень), у якій частинки змінили свої місця. Вона повинна правильно переказувати її зміст.

Наприклад:

Вона побачила: мурашка тоне і кинула гілку у струмок. Мурашка спустилася до струмка. Захотіла напиться. Мурашка сіла на гілку і врятувалася. Голубка несла гілку. Хвиля накопилася на неї і мало не втопила.

▪ Розвиток уміння бачити причиново-наслідкові зв'язки. Дитині читається маленьке оповідання і пропонується кілька варіантів його поводження, а вона повинна вибрати логічно вмотивоване.

Наприклад:

I. Марічці на день народження подарували акваріум. Але він пустий. У ньому немає ні води, ні рибок. Завтра Марічка з мамою підуть на пташиний ринок і ...

- 1) Марічка купить ще один акваріум;
- 2) Марічка купить рибок;
- 3) Марічка поверне пустий акваріум продавцеві.

II. Петрик дуже швидко бігає. Він полюбляє бігати по стадіоні. Він бігає майже так само швидко, як його старший брат. Він бігає майже так само швидко, як його пес. А от до школи зазвичай іде не поспішаючи. Сьогодні вранці він проспав і тому ...

- 1) Помчить до школи;
- 2) Повільно піде до школи;
- 3) Піде бігати на стадіон.

Розвиток уміння діяти відповідно до інструкції (Розвиток саморегуляції дій)

Малювання ланцюжків. Для роботи слід приготувати простий бланк, що складається з трьох рядків геометричних фігур.

Дитині роз'яснюється правило, що з'єднувати трикутники і квадрати можна тільки через коло, інші фігури з'єднуються безпосередньо між собою.

Відповідно до правил, дитина має з'єднувати фігурки під диктовку.

▪ Розвиток саморегулятивної діяльності.

Для проведення цієї роботи треба взяти будильник або таймер і підготувати аркуш у клітинку. Дитині пропонується, починаючи згори аркуша, у кожній клітинці ставити спочатку крапочки, а після сигналу

будильника – кружечки. Коли аркуш закінчиться – продовжити роботу на зворотному боці. На виконання роботи відводиться 6 хвилин (3 хвилини до сигналу будильника і 3 після). Після інструкції дорослий виходить із кімнати, а дитина працює самостійно.

!! Дитина самостійно, стежачи за годинником, без звукового сигналу переходить на змінений вид діяльності.

Формування вміння слухати інструкцію. Дитині пропонується вислухати вказівки вчителя, запам'ятати їх і точно відтворити.

Наприклад:

1) Намалюй квадрат. Проведи лінію згори вниз посередині цього квадрата. Намалюй коло навкруг квадрата.

Увага! Дитина повинна починати роботу тільки після прослуховування всієї інструкції.

2) Намалюй коло. Навколо нього – квадрат. Посередині кола зліва направо проведи лінію.

3) Намалюй квадрат. Намалюй зірочку у верхньому правому куті цього квадрата. Намалюй іншу зірочку під лівим кутом цього квадрата.

Розвиток сприймання й орієнтування у просторі

Завдання 1. Аналітичне сприймання зображень.

Цінність таких завдань полягає в тому, що дитина навчається аналізувати зображення, порівнюючи окремі деталі, знаходячи відмінні. Водночас на доступному матеріалі засвоюється поняття *схожий, відмінний, подібний, відрізняється*, без яких неможливий повноцінний аналіз. Заняття такого типу потрібно починати з нескладних зображень і поступово ускладнювати їх у процесі навчання дитини. Важливо, щоб вона навчилася давати відповідь на запитання: “Чим схожий?”, “Чим відрізняється?”. Виконуючи ці завдання, діти привчаються дотримуватися певної системи, послідовності аналізу зображень і порівняння. Виконання завдань цього типу добре тренує здатність зосереджувати увагу, що для багатьох дітей дуже актуально. Подаємо зразки таких завдань.

Завдання 2. “Еталони”

Порівняно з попереднім, це завданням значно складніше, оскільки, крім процесу аналізу під час його виконання, формується здатність до узагальнення на наочному матеріалі.

Матеріал для цього завдання складається з таблиці, де зображені різні фігурки. На окремих картках намальовано чотири еталони. Крім того, потрібно мати такі ж самі еталони, вирізані з картону.

Перед дитиною кладеться таблиця з фігурками, а внизу під нею один із еталонів, намальований на картці. Пропонується знайти на таблиці ті фігурки. Які б за формою відповідали еталонному зображенню. Після того, як вони будуть знайдені, викладаються послідовно три інші еталони з аналогічним завданням. Якщо дитина має труднощі у знаходженні відповідних фігур, їй пропонується спробувати прикладати до фігурок

вирізаний еталон, аби визначити, до яких із них він підходить. У процесі такого примірювання дитині доведеться міняти ракурс фігури-еталона, що особливо важливо для розвитку просторового сприймання.

Завдання 3. Складання цілого зображення з окремих частин

Це завдання може мати багато варіантів, які ускладнюють його чи полегшують. Основний його зміст полягає в конструюванні на площині: складання окремого зображення чи цілого сюжетного малюнка з частин. Чим більший набір зображень матиме вчитель, тим цікавішою й різноманітнішою для дитини буде гра. Для цього знадобляться будь-які малюнки, наклеєні на картон і розрізані на кілька частин. Чим більше частин, тим складніше завдання. Воно ускладниться також, якщо змішати разом частинки різних зображень і запропонувати дитині знайти потрібні для відтворення якогось зображення. Найдоступнішим матеріалом можуть бути художні поштові листівки. Колекція таких листівок, розрізаних на частини, урізноманітнить завдання за змістом зображень.

Найпростішим завданням є складання окремого зображення (наприклад, обличчя ляльки, фігури тварини, контури літака та ін.), розрізаного на 5-6 частин (можна і на 3-4, якщо дитина має значні труднощі).

Можливі такі варіанти завдань:

1) Складання зображення за уявленням.

Даються частинки зображення і пропонується скласти з них ціле. За окремими деталями дитина має уявити те зображення, яке треба відтворити.

2) Складання зображення за зразком.

Для цього потрібно мати два примірники зображень: цілий і розрізаний. Перед дитиною кладеться ціле зображення та безладно розсипаються окремі його частини й пропонується скласти таке саме.

3) Складання зображень за зразком, розкреслення на деталі.

Це завдання відрізняється від попереднього тим, що перед дитиною кладеться зразок, розкреслений на такі деталі, які є в наборі розрізаних. Завдання полегшується, але й має свої труднощі, бо потрібно читати своєрідну схему, а значить – постійно порівнювати деталі на розкресленому зразкові з тими, що є в наборі. Це порівняння може відбуватися на рівні зорового сприймання чи примірювання, яке значна частина дітей робити не вміє і має навчитися. Вправлення у цьому вмінні добре тренує процеси сприймання.

4) Складання одночасно двох фігур різної величини.

Для виконання цього завдання потрібно мати два однакові зображення різної величини, розрізані на однакові деталі і змішані. Процес складання відповідних фігур потребує, крім аналізу деталей за формою, ще й за величиною.

Завдання 4. Складання візерунків в мозаїки

Комплекти “Мозаїка” можна придбати в магазині іграшок як відому дидактичну гру. Це набір різнокольорових багатокутників і спеціальної панелі, на якій вони закріплюються відповідно до заданого малюнка. Складність малюнка може регулюватися залежно від можливостей виконавців.

За відсутності готових наборів можна виготовити з пластика, цупкого паперу чи картону набори фігурок і викладати з них різні композиції за накресленим зразком.

Завдання 5. Гра “Що змінилось?”

Для цієї гри придатні будь-які площинні зображення чи об’ємні фігури, іграшки, предмети побуту, які можна розкласти чи поставити в різному порядку. Наприклад, на столі викладається композиція: будиночок, праворуч ростуть квіти, ліворуч – ялина, перед будинком – песик. Дитина уважно розглядає композицію. Потім вона заплющує очі або відходить вбік, а тим часом деталі композиції міняються місцями. Повернувшись, дитина має розповісти, що змінилося.

Просторова орієнтація дітей особливо тренується, якщо в різному порядку розташовувати об’ємні предмети: іграшки, навчальне приладдя. Наприклад: на столі лежить книжка, праворуч від неї – олівець, зліва – ручка.

Непомітно для дитини предмети розкладаються в іншому порядку. Розглянувши їх знову, дитина має пояснити, як вони тепер розміщені один відносно іншого. Предмети потрібно розміщувати так, щоб доводилося вживати різні прийменники: *під, над, ззаду, збоку, спереду, зліва, справа, поряд*. Добре, коли в грі бере участь кілька учнів, вони придумують завдання одне для одного, переміщуючи предмети.

Завдання 6. Орієнтування у просторі за інструкцією

Грати можна в кімнаті, ще краще – у дворі, в саду з групою дітей. Наприклад, хтось із учасників гри ховає за деревом м’яч. Його треба знайти, вислухавши інструкцію: “Іди ліворуч, підійди до дерева, заглянь за дерево”. Складність маршруту й відповідно – інструкції залежить від можливостей дітей її виконати. Спочатку інструкцію дає дорослий. Потім свої інструкції діти можуть давати одне одному по черзі.

Формування мисленнєвих операцій на змістовому матеріалі з опорою на наочність

Ця група завдання найпоширеніша для формування дитячого мислення, розширення та систематизації знань про навколишній світ, розвитку мовлення. Опора на унаочнення і невичерпні можливості варіювання за складністю робить їх доступними для дітей широкого вікового діапазону. Під час їх виконання дитина, оперуючи наочними

об'єктами, переходить у світ абстракцій: знаходження смислових зв'язків між предметами, засвоєння та використання понять.

Наведені нижче приклади типових знань з цього ряду можна урізноманітнювати залежно від наявного наочного матеріалу – наборів карток з малюнками: тварин, птахів, дерев, квітів, овочів, фруктів, ягід, одягу, меблів, посуду, машин, а також наборів зображень для попарного групування за смисловими зв'язками.

Завдання 7. Утворення смислових пар

Для виконання вправи потрібно мати два набори карток з різними зображеннями, які можна попарно згрупувати за певним змістом.

Наприклад, групування за поняттями: *дорослі – діти*.

Набір малюнків може бути таким. Перша група зображень, які розкладаються в один ряд: корова, кінь, вовк, слон, лев та ін. друга група відповідно складається із зображень: теля, лоша, вовчєня, слонєня, левєня. Вони безладно кладуться перед дитиною, якій пропонується те чи інше зображення покласти до кожного малюнка в ряду “Що підходить”. Таке завдання складніше, бо дитина має сама знайти принцип групування. Якщо сказати: “Поклади до дорослих звірів їхніх дітей”, завдання спрощується.

Можна групувати за ознаками хто що їсть, або за функціональними ознаками.

Усі ці варіанти попарного групування можуть ускладнюватися тим, що обидві групи малюнків безладно кладуться на столі і дитині пропонують згрупувати по два малюнки так, аби вони чимось підходили один до одного.

У цілому ці досить прості завдання корисні тим, що їх виконання дає нагоду розширювати чи закріплювати знання про навколишній світ, а головне – розвивати мовлення, наприклад, вживання назв дитинчат тварин, що для дітей може становити труднощі.

Завдання 8. Гра “Четвертий – зайвий”

Ця дуже поширена гра спрямована на розвиток узагальнення, оскільки три предмети потрібно об'єднати спільною ознакою, протиставивши їх четвертому, який такої ознаки не має. Залежно від набору предметів завдання може бути і зовсім простим, і таким, що змушує напружено думати, шукаючи між об'єктами спільне й відмінне. Наведений нижче перелік груп предметів може урізноманітнюватися як легшим, так і значно складнішими.

Дітям дається інструкція: розглянути малюнки, знайти серед них один, який не підходить; пояснити, чому підходять один до одного три малюнки, що залишилися.

Під час виконання завдань потрібно домагатися, щоб дитина якнайбільше говорила, пояснюючи свої дії.

Завдання 9. Класифікація множин зображень.

На відміну від попередніх, виконання цих завдань передбачає оперування великою кількістю об'єктів, поділ їх на класи. Чим більшою множиною доводиться дитині оперувати, тим завдання складніше, бо для його розв'язання необхідна актуалізація більшої кількості знань, а також більшого розподілу уваги, широкого поля сприймання.

З тим самим унаочненням завдання може бути простішим чи складнішим, залежно від інструкції, яка дається дитині.

Наприклад:

а) найпростіша інструкція: відібрати окремо свійських і диких тварин. Набір малюнків може бути таким: *лев, миша, вівця, свиня, корова, собака, їжак, ведмідь*.

б) завдання буде складнішим, якщо дати таку інструкцію: розглянути малюнки й розкласти їх на дві групи за якоюсь ознакою.

На відміну від попереднього, де дитина до повідомленого поняття добирає конкретні приклади, в цьому завданні їй потрібно самостійно знайти принцип групування, актуалізувати поняття: дикі і свійські тварини. Порядок виконання завдань може бути різним, залежно від можливостей конкретної дитини та завдання, яке ставить перед собою дорослий. Так, легше завдання можна дати як підказку, якщо дитина самостійно не знаходить підставу для поділу. Із слабшими дітьми, котрі недостатньо володіють поняттями, не можуть наповнити їх конкретним змістом, варто починати з легшого завдання, а складніше використовувати на закріплення вивченого.

с) подвійний поділ групи малюнків.

Завдання можна значно ускладнити, якщо до переднього переліку (чи трохи зменшеного) тварин додати перелік птахів (*орел, лелека, горобець, курка, гуска, індик*) і запропонувати дитині поділити всю групу зображень спочатку на дві групи, а потім кожен з них ще на дві. Це досить складне завдання, оскільки "під навантаження" ставиться гнучкість мислення, здатність по-різному проаналізувати ознаки об'єктів: можна спочатку відокремити птахів і звірів, а потім поділити їх на диких і свійських, або ж навпаки: спочатку назвати свійських і диких тварин, а потім птахів і звірів у кожній окремій групі. Така інтелектуальна праця потребує добре сформованих мисленнєвих операцій, коли вони стають довільними, усвідомленими.

Щоб полегшити завдання, його можна розділити на два окремих: спочатку запропонувати розкласти зображення на дві групи, а після цього кожен з утворених груп ще на дві.

Формування мисленнєвих операцій на словесному матеріалі

Ці завдання найскладніші для дітей, що відстають у розвитку від вікової норми, оскільки, виконуючи їх, потрібно оперувати поняттями, вираженими в слові без опори на уявлення. Вони потребують нового, вищого рівня розвитку мислення – словесно-логічного. Дітям цієї категорії такі завдання потрібно давати вибірково, використовуючи у поєднанні з наочними. При цьому потрібно розраховувати не на самостійне їх виконання, а на поетапний аналіз разом із дорослим. Водночас систематичне розв'язування таких завдань дуже корисне й необхідне для формування словесно-логічного мислення, яке поступово набирає дедалі більшої питомої ваги в навчально-пізнавальній діяльності дитини.

Для розвитку словесно-логічного мислення можна використовувати такий набір завдань.

Завдання 10. Підведення простих понять під загальне та наповнення понять конкретним змістом.

1. Дитині називають ряд відомих простих понять, наприклад: *троянда, гвоздика, мак, волошка, ромашка, чорнобривець* – і запитують: “Що це? Назви одним словом”.

2. Зворотне попередньому завдання полягає в тому, що дитину просять назвати квіти, які вона знає.

Ці найпростіші словесно-логічні завдання можна давати для закріплення вивченого на конкретному матеріалі.

Завдання 11. “Четвертий – зайвий”: вилучення зайвого слова з чотирьох даних.

Слова, якими пропонують оперувати дитині, можуть означати конкретні поняття. Тому весь перелік зображень у завданні 8 іншим разом може даватися у вигляді ряду понять (*ніж, чайник, тарілка, бочка* тощо) й доповнюватися іншими, наприклад:

- 1) *стіл, шафа, підлога, ліжка;*
- 2) *молоко, сметана, сало, сир;*
- 3) *літак, візок, людина, пароплав;*
- 4) *будівельник, учитель, лікар, книга;*
- 5) *дуб, сосна, береза, листя.*

Пропонуються й більш абстрактні поняття, які не можна уявити:

- 1) *солодкий, гарячий, кислий, гіркий;*
- 2) *Василь, Федір, Іван, Петренко;*
- 3) *сантиметр, метр, кілограм, кілометр;*
- 4) *глибокий, високий, світлий, низький;*
- 5) *понеділок, літо, середа, неділя.*

Ці завдання виконують діти, які вміють читати. Перед дитиною послідовно кладуть картки з написаними словами і дають інструкцію:

“Прочитай ці слова. Знайди серед них одне зайве. Поясни, чому воно не підходить до трьох слів, що залишилися”.

Якщо дитина не може виконувати завдання, перший ряд слів, як зразок, дорослий аналізує разом з нею. Якщо є така необхідність, то допомога надається й надалі. Для закріплення вивченого можна використати другий набір завдань, аналогічних запропонованим.

Завданням 12. Формування вміння виділяти суттєві ознаки в поняттях.

Перед дитиною послідовно кладуть карти, на кожній з яких написано поняття і взяті в дужки суттєві й несуттєві ознаки:

1. Сад (рослини, садівник, собака, паркан, земля).
2. Річка (берег, риба, рибалка, вода).
3. Місто (автомобіль, будинок, велосипед, люди, вулиця).
4. Книга (малюнки, папір, казка, букви).
5. Війна (літак, гармати, битва, гвинтівка, солдати).
6. Лікарня (будинок, кімнати, лікар, сад, хворі).

Подається така інструкція: “Прочитай слова. Зі слів у дужках вибери два, які є головними для визначення змісту основного слова. Наприклад, сад. Як ти вважаєш, чи може бути сад без рослин, без садівника, собаки, паркана, землі? Чому? А без чого саду не буває?”

Потрібно розібрати кожне слово, уявити разом сад, де немає паркана, садівника, собаки. Головне, щоб дитина зрозуміла, чому те чи інше слово є основною, суттєвою ознакою певного поняття.

Завдання 13. Словесні аналогії: формування вміння встановлювати зв'язки між поняттями.

Завдання охоплює ряд вправ, які полягають в тому, що потрібно встановити зв'язок між поняттями, аналітичний за змістом тому, який подано в ключовій парі слів:

- | | |
|-------------------|---|
| 1. <u>Кішка</u> | <u>Корова</u> |
| Кошеня | пасовище, роги, молоко, теля, віл |
| 2. <u>Ложка</u> | <u>виделка</u> |
| Каша | масло, ніж, тарілка, м'ясо, посуд |
| 3. <u>ковзани</u> | <u>човен</u> |
| зима | лід, ковзанка, весло, літо, річка |
| 4. <u>вуха</u> | <u>зубу</u> |
| чути | бачити, лікувати, роги, щітка, жувати |
| 5. <u>чай</u> | <u>суп</u> |
| цукор | вода, тарілка, сіль, ложка |
| 6. <u>дерево</u> | <u>рука</u> |
| сучок | сокира, рукавичка, нога, робота, палець |
| 7. <u>ніж</u> | <u>стіл</u> |
| сталь | виделка, дерево, стілець, їжа, скатерть |

8. птах людина
гніздо пташеня, робітник, звір, дім.

Діти з недостатньо сформованим мисленням самостійно завдання здебільшого не розв'язують. Дорослий має підвести дитину до логічного вибору такого поняття (з кількох запропонованих), що перебуває в аналогічному зв'язку із заданим, як контрольна пара слів. Для цього детально аналізується перший ряд.

Дитині по черзі ставлять запитання: “Хто має таке відношення до корови, як кошеня до кішки?” Якщо такого запитання для знаходження потрібного слова недостатньо, аналізується зв'язок слова корова з кожним із поданих під рискою слів і таким чином знаходиться відповідне.

У наступному ряді дитині пропонують самостійно знайти аналогію і, якщо є труднощі, їй допомагають аналізувати зв'язки між словами. Навчання можна вважати успішним, якщо дитина здатна встановити аналогії хоча б до кількох слів. Подібне завдання з іншим набором понять періодично доцільно повторювати.

Формування елементів навчальної діяльності

Навчальна діяльність – вищий рівень розвитку діяльності дітей порівняно з ігровою. Вона ставить і вищі вимоги до розвитку всіх психічних функцій, їх довільності, усвідомленості, що формується в тісному взаємозв'язку з розвитком мотиваційної та волевої сфер особистості дитини. Сформованість навчальної діяльності, насамперед, передбачає здатність орієнтуватися на певні правила виконання тих чи інших дій, сприймати ці правила не лише наочно, а й на рівні словесної інструкції. Довільність запам'ятовування, мислення, уваги дає змогу дитині утримувати інструкцію у свідомості й будувати на її основі план дій, дотримуватися його, здійснюючи самоконтроль і оцінку виконання поставленого перед нею завдання. Саме такий зміст має переважна більшість завдань, які дітям доводиться виконувати з самого початку навчання в школі. Тим часом чимало дітей під час виконання завдань зазнають труднощів, що, насамперед, не дає їм змоги працювати разом з класом. Подані нижче спеціальні завдання передбачають вправлення дітей в опануванні компонентів навчальної діяльності:

1. усвідомлення поставленого завдання;
2. орієнтації на певні правила та побудови на їх основі відповідного плану дій;
3. здійснення самоконтролю за його виконанням та оцінки кінцевого результату

Завдання 14. Малювання прапорців.

Це завдання полягає в тому, що перед дитиною кладеться аркуш паперу в клітинку, на якому намальовані прапорці з дотриманням таких правил: держачок прапорців займає три клітинки, прапорець – дві, відстань між прапорцями – дві клітинки; в рядку чергуються червоні й зелені

прапорці; держачок прапорців коричневий. Дається інструкція: “Ось намальовані кольорові прапорці. У тебе є аркуш паперу і кольорові олівці. Намалюй на своєму аркуші такі самі прапорці, як тут (підкреслене виділяється інтонацією). Зразок буде перед тобою, на нього можна дивитися під час малювання. Малюй доти, доки я не скажу: “Досить”. А тепер малюй”. Малювання триває 15 хвилин. Після закінчення роботи дитині ставлять такі запитання: “Чи подобається тобі твоя робота? Чому вона тобі подобається (не подобається)? Чи все у тебе вийшло так, як на зразку? Чому ти так вважаєш? Як треба було малювати, щоб вийшло так само?”

Під час виконання завдання важливо, щоб дитина усвідомила необхідність дотримання всіх правил, закладених у зразку, і могла ними скористатися. Якщо допущені помилки, то виконане завдання порівнюється із зразком і разом з дорослим аналізуються його недоліки. Виконання цього завдання повторюється через певні проміжки часу (на наступному занятті) доти, доки в ньому не зникнуть помилки. Після цього можна давати аналогічне завдання. Навчаючись виконувати завдання такого типу, дитина демонструє свою навчованість.

За кількістю намальованих прапорців та помилок по завершенню малювання можна робити висновки про темп роботи, властивий дитині, її втомлюваність.

Завдання 15. Малювання будиночка лісника.

Значна складність цього завдання полягає в тому, що зрозуміти його суть і побудувати план дій та здійснити його дитина має на основі словесної інструкції без опори на зразок. Дитині дають аркуш паперу й кольорові олівці з такою інструкцією: “Намалюй будиночок лісника на лісовій галявині. Намалювати потрібно обов’язково так: дах у будиночка червоний, сам будиночок жовтий, двері у нього сині, біля будиночка лавочка, вона теж синя; перед будиночком дві маленькі ялиночки; одна ялиночка за будинком. А далі можеш малювати, що схочеш”. Інструкція дається двічі. Після цього дитину просять повторити її про себе й починати малювати. Час малювання не обмежується.

Після того, як дитина виконає малюнок, її запитують: “Чи все ти намалював так, як було потрібно? Чому ти так вважаєш? Повтори завдання. Все так намальовано?”

Якщо дитина не знаходить помилок самостійно, малюнок аналізується разом з дорослим. Послідовно пригадується, що і як мало б бути намальовано.

Подібні завдання даються дитині систематично.

Завдання 16. Графічний диктант.

Це відоме завдання, яке використовується як діагностичне для визначення готовності дітей до навчання в школі, зокрема, довільності та рівня сформованості здорово-моторної координації. Різні варіанти таких завдань можуть використовуватися і для розвитку цих важливих для успішного навчання функцій.

Для виконання графічного диктанту дитина одержує аркуш паперу в клітинку, олівець чи кулькову ручку й інструкцію: “Зараз ми вчитимемося малювати візерунки. Для цього потрібно поставити олівець в куточок клітинки з лівого боку аркуша (дітям, які спочатку матимуть труднощі в орієнтування на сторінці, можна поставити на аркушах крапки на початку рядків) і проводити лінії так, як я говоритиму, не відриваючи олівець від паперу”.

Зразки диктантів:

1 одна клітина вниз, одна клітина праворуч, одна клітина вгору, одна клітина праворуч, одна клітина вниз, одна клітинка праворуч, одна клітинка вгору, одна клітинка праворуч...

2 одна клітина вгору, одна клітинка праворуч, одна клітинка вгору, одна клітинка праворуч, одна клітинка вниз, одна праворуч, одна клітинка вниз, одна праворуч, одна клітинка вгору, одна праворуч...

3 три клітинки вгору, одна клітинка праворуч, дві клітинки вниз, одна клітинка праворуч, дві клітинки вгору, одна праворуч, три клітинки вниз, одна клітинка праворуч, три клітинки вгору, одна клітинка праворуч, дві клітинки вниз, одна клітинка праворуч...

4 три клітинки праворуч, одна клітинка вгору, одна клітинка ліворуч, дві клітинки вгору, три клітинки праворуч, дві клітинки вниз, одна клітинка ліворуч, одна клітинка вниз, три клітинки праворуч, одна клітинка вгору, одна клітинка ліворуч, дві клітинки вгору...

Після того, як буде продиктовану певну кількість ланок, дитині пропонують продовжувати малювати візерунок самостійно. Час малювання кожного візерунка можна не обмежувати: дитині треба дати змогу зробити помилки, спробувати їх виправити й надалі малювати правильно. Звичайно, можливості дітей у малюванні одного візерунка вичерпуються після кількох хвилин.

Це завдання належить до складних, через те дітям, які недостатньо готові до навчання, особливо з труднощами зорово-моторної координації, воно може бути малодоступним. У таких випадках його доцільно поділити на простіші:

- змалювати візерунки зі зразка, а не під диктовку. Зразки варто давати простіші;
- після того, як дитина навчиться змальовувати зразки, їй пропонують малювати візерунки самостійно, використовуючи зразок із кількох ланок;
- виконувати під диктовку найпростіші візерунки, поступово переходячи до складних.

Завдання 17. Коректурна проба.

Існує безліч модифікацій цієї методики, яка використовується переважно для діагностики і тренування уваги та працездатності. Проте якщо завдання ускладнити, вона також стає непоганим засобом для діагностики і розвитку у дітей довільності – важливого компонента навчальної діяльності.

Це аркуш паперу з рядами геометричних фігур, які чергуються. Внизу розміщена схема виконання завдання. Перед дитиною кладеться аркуш з фігурами і дається така інструкція: “Викреслюй геометричні фігури за таким правилом: круг викреслюється косою лінією справа наліво, квадрат – зліва направо, а трикутник – лініями навхрест. Якщо забудеш, як треба викреслювати, подивись на зразок внизу”. Після цього її просять повторити правило викреслювання фігур, аби перекоонатися, що вона його зрозуміла, і дають сигнал починати роботу.

Потрібно стежити, чи не втомлюється дитина під час роботи. Як тільки вона починає частіше відволікатися, робити більше помилок, кажуть: “Попрацюй ще одну хвилинку – і досить”. Після цього у дітей, здатних до довільної регуляції діяльності, кількість помилок зменшується, вони стають уважнішими.

Дітям, яким запропоноване завдання буде надто важким, можна давати простіші його варіанти: спочатку викреслювати певним способом одну фігуру, потім – другу, затим третю. Далі можна викреслювати одночасно дві фігури, а згодом перейти до трьох.

Урізноманітнити завдання типу “коректурної проби” можна викреслюванням певної букви, наприклад, першої, в заданому ряду надрукованих букв, які повторюються.

Для такої роботи придатні й старі журнали, книжки з великим шрифтом, в яких теж можна викреслювати букви за певними правилами, тренуючи уважність дітей і здатність керуватися правилами.

Комплекс інтелектуальних ігор

для розвитку мислення учнів (за методикою Є.В. Заїки)

1. “Складання речень”

Мета: розвивати здібність швидко встановлювати логічні зв’язки між звичайними предметами.

Вибираються навмання три слова, не пов’язані за змістом (наприклад, “озеро”, “олівець”, “ведмідь”). Необхідно скласти якомога більше речень, включивши всі три слова (відмінок можна замінювати). Наприклад: “Ведмідь кинув у озеро олівець”, “Хлопчик намалював олівцем ведмедя, що купався в озері”.

2. “Пошук спільного”

Мета: розвиток здібності знаходити спільні ознаки, розвиток здібності до узагальнення.

Навмання вибираються два іменники, які логічно не пов’язані (наприклад, “тарілка”, “човен”). Необхідно знайти якомога більше спільних ознак для цих предметів (для даного прикладу, “вироби людини”, “мають глибину” тощо). Перемагає той, у кого більший список та оригінальніші відповіді, а також виділені більш суттєві ознаки.

3. “Виділення зайвого слова”

Мета: розвиток здібності до порівняння, формування установки на альтернативність рішення.

Вибираються будь-які 3-5 слів (наприклад, “собака”, “помідор”, “сонце”). Необхідно знайти одне слово серед заданих, яке відрізняється від інших, об’єднаних якоюсь спільною ознакою (“помідор” і “сонце” – круглі, “собака” – ні). Перемагає той, у кого більше варіантів відповідей.

4. “Пошук аналогів”

Мета: формування здібності класифікувати предмети та явища за їх ознаками.

Називається якийсь предмет чи явище (наприклад, “вертоліт”). Необхідно підшукати якомога більше його аналогів, тобто інших предметів, схожих із заданим за різними суттєвими ознаками. Слід також систематизувати ці аналоги за групами відповідно до певної ознаки (наприклад, “птах”, “метелик” – літають: “автобус”, “поїзд” – транспортні засоби тощо).

5. “Пошук протилежних предметів”

Мета: формування здібностей порівнювати предмети між собою, виділяючи при цьому спільні й відмінні ознаки.

Називається якийсь предмет (наприклад, “хата”). Необхідно знайти предмети, протилежні за різними ознаками до заданого, і систематизувати їх у групи. Наприклад, “Хлів” (протилежність за розміром і комфортом), “поле” (відкритий і закритий простір) тощо. Перемагають за більшою кількістю груп протилежностей.

6. “Пошук предметів за заданими ознаками”

Мета: формування здібності знаходити аналогії між різними несхожими предметами.

Назвати якомога більше предметів, які мають задану сукупність ознак і в цьому плані схожі на два-три предмети, що подані як ілюстрації. Наприклад: “Назвати предмети, які об’єднують у собі виконання двох протилежних функцій, подібно до дверей (зачиняти й відчиняти), вимикача (вмикає й вимикає)”. Відповіді: “водопровідний кран”, “рука” (б’є і гладить). Перемагає той, хто дібрав найбільшу кількість цікавих відповідей.

7. “Пошук сполучних ланок”

Мета: формування здібності встановлювати зв’язки між предметами та явищами.

Задаються два предмети (наприклад, “лопата” та “автомобіль”). Необхідно назвати два предмети, що є “перехідним містком” між заданими. “Перехідні” предмети повинні мати чіткий логічний зв’язок з обома названими предметами (наприклад, “екскаватор” – схожий з

“лопатою” за функціями, а з “автомобілем” входить в одну групу – транспортні засоби). Допускається використання і двох-трьох сполучних ланок (наприклад, “лопата” – “тачка” – “причіп” – “автомобіль”). Особлива увага звертається на чітке обґрунтування й розкриття змісту кожної зв’язки між сусідніми елементами ланцюжка. Перемагає той, хто знайшов найбільшу кількість чітко аргументованих варіантів рішень.

8. “Способи використання предмета”

Мета: формування здібностей концентрувати мислення на властивостях одного предмета.

Задається добре відомий усім предмет (наприклад, “книжка”). Необхідно назвати якомога більше різних способів його використання (“книжка” як підставка, нею можна щось накрити тощо). Слід увести заборону на вибір неетичних, варварських способів використання предмета. Переможцем є той, хто вкаже найбільшу кількість функцій заданого предмета.

9. “Формування визначень”

Мета: формування чіткості мислення, уміння фіксувати суттєві ознаки предмета.

Задається всім відомий предмет або явище (наприклад, “дірка”). Необхідно дати найбільш точне визначення, яке обов’язково включає всі суттєві ознаки цього предмета або явища і не стосується несуттєвих ознак. Перемагає той, чиє визначення однозначно характеризує заданий предмет чи явище. Допускається й колективне визначення.

Під час підбору таких понять, як “друг”, “страх” тощо гра може призвести до дискусій на етичні теми.

10. “Викладення думки іншими словами”

Мета: формування чіткості мислення, уміння фіксувати суттєве, здібності оперувати словами.

Дається нескладна фраза (наприклад, “Нинішнє літо буде дуже теплим”). Необхідно запропонувати кілька варіантів передачі цієї думки іншими словами, при цьому жодне зі слів заданого речення не повинно використовуватись у відповідях.

Перемагає той, у кого більше варіантів.

11. “Перелік можливих причин”

Мета: розвиток логічного мислення, вміння встановлювати причинно-наслідкові зв’язки.

Ведучий описує якусь незвичну ситуацію. (Наприклад: “Повернувшись із магазину, ви побачили двері власної квартири відчиненими навстіж”). Необхідно назвати якомога більше причин цього фактору, які пояснюють ситуацію. Перемагає той, хто назве більше причин.

12. “Побудова системи причин”

Мета: розвиток аналітичного мислення.

Задається деяка подія. (Наприклад: “Одна людина несподівано грубо відповідала на запитання іншої людини”). Необхідно назвати якомога більше причин цього, користуючись заданим (або створеним спільно в групі) алгоритмом причинового пояснення. Алгоритми можуть бути різними. Наприклад, можна виходити з того, що причини події могли полягати в суб’єкті дії, його об’єктах та в ситуації. Ця класифікація зразу ж задає пошук причин у трьох різних напрямках. Крім того, в кожному з цих випадків причини можуть бути навмисні, постійні або тимчасові, близькі чи віддалені тощо. Слід розглянути всі можливі перетинання цих різних класифікацій і навести хоча б по одній причині кожного виду (якщо неможливо). На початку цей алгоритм може бути заданим на картці (у вигляді таблиці або класифікаційного дерева). Поступово він засвоїться учнем і стане надійним прийомом аналізу будь-якого явища чи події.

13. “Перелік заголовків до розповіді”

Мета: формування вміння виділяти суттєве, складати схеми, план тексту.

Задається невелика розповідь або повідомлення (до 100 слів). Необхідно дібрати якомога більше заголовків, які відображають її зміст. Причому назви мають бути або логічними, формальними, або образними, емоційними, яскравими.

14. “Скорочення розповіді”

Мета: розвиток чіткості в мисленні, лаконізму, вміння фіксувати суттєве.

Зачитується коротке повідомлення. Необхідно передати його зміст максимально стисло, використовуючи при цьому 1-3 речення і в них – жодного зайвого слова. Однак головний зміст оповідання повинен зберегтися. Перемагає той, у кого розповідь коротша, а основний зміст збережений.

15. “Побудова повідомлення за алгоритмом”

Мета: розвиток аналітичного та синтетичного мислення, вміння побудувати причиново-наслідкові зв’язки.

Учасники гри домовляються, що, розповідаючи про якісь відомі події, запропоновані ведучим або вибрані ними самими, будуть чітко дотримуватися певного спільного для всіх алгоритму.

Алгоритми можуть бути різними. Наприклад: факт (що відбулося) – причини – привід – супровідні події – аналогії та порівняння – наслідки. Це значить: про що б не йшлося, оповідач повинен обов’язково фіксувати всі моменти саме в цій послідовності. Можна користуватися алгоритмом Цицерона: хто – що – де – чим – навіщо – як – коли. Можна розробити власні алгоритми. У деяких повідомленнях відповіді на деякі пункти

можуть не мати змісту (наприклад, в описі стихійного лиха – пункти “хто” і “навіщо” можна випустити).

На початку ці алгоритми повинні бути написані на картках і знаходитися перед очима кожного учасника гри. Надалі вони, інтеріоризуючись, перетворюються в автоматично діючий спосіб пізнання будь-якого явища.

Відомо, що необхідними компонентами творчості є процеси мислення та уяви, тому розвиток творчої особистості можливий лише за умови розвитку саме таких здібностей, як творче мислення й уява.

Ігри та вправи на розвиток уяви

1. “Поверхи”

Мета: розвиток репродуктивної уяви.

Ведучий повідомляє учням наступну інструкцію: “У будинку – 4 поверхи. На кожному поверсі живе одна сім’я. Борисенки живуть під Карпенками. Шевчуки – над Чернетками, а Карпенки – під Чернетками”. Завдання: розташувати сім’ї за поверхами. Робота при цьому має виконуватись тільки в уяві.

Учням, для яких виконання цього завдання виявилось особливо важким, пропонують самостійно вдома скласти декілька вправ цього типу.

2. “Годинник”

Мета: тренування репродуктивної уяви.

Ведучий повідомляє учням, що на годиннику з циферблатом можна поміняти стрілки місцями. При цьому і час, відповідно, теж зміниться. Так, наприклад, якщо годинник показував десятю годину, то після зміни стрілок місцями час буде – одинадцята година 50 хвилин (доцільно продемонструвати на макеті годинника або намалювати на класній дошці). Далі учням пропонується, напружуючи уяву, визначити, який час будуть показувати стрілки, якщо їх поміняти місцями, коли на годиннику: а) за п’ять дванадцята; б) за одинадцять одинадцята; в) за двадцять дев’ять хвилин третя тощо.

3. “Що нагадує чорнильна пляма?”

Мета: тренування дивергентної уяви.

Ведучий прикріплює до класної дошки плакат із великою чорнильною плямою. Учні протягом 1-2 хв. відмічають у себе в зошитах усі ті предмети, явища, сцени, котрі їм нагадує чорнильна пляма або окремі її частини. Потім відбувається обговорення.

Аналогічну вправу можна виконувати під час екскурсій з учнями. Об’єктами спостережень можуть бути хмари на небі, тіні навколишніх предметів тощо.

4. “Реклама”

Мета: розвиток творчої уяви.

Ведучий пропонує гравцям витягнути одну із попередньо заготовлених карток, на якій зображено або написано назву будь-якого відомого учнями предмета (дзеркало, яблуко, камінь тощо). Гравці повинні назвати якомога більше призначень даного предмета. Серед них можуть бути не тільки реальні призначення, а й уявні та фантастичні. Цю вправу можна виконувати і як змагання двох команд. Перемагає та команда, яка назвала більшу кількість оригінальних функцій предметів.

Комплекс ігор для розвитку уяви (за методикою Є.В.Зайки)

1. Загадування предмета за допомогою пари інших предметів

Ведучий називає якийсь усім добре відомий предмет (явище, істоту), наприклад, змію. Необхідно назвати два інших предмети, в цілому мало схожих на даний, але таких, поєднання ознак яких однозначно б його визначало, тобто закодувати даний предмет двома іншими. У даному випадку можуть бути названі, наприклад, гірська дорога і шкіряне портмоне (звивистість дороги і особливість поверхні портмоне є ознаками змії) або струмок і миша (довге, звивисте та живе, рухливе, з головою й очима) тощо. Протягом 5-7 хв. необхідно знайти якомога більше варіантів такого загадування (кодування) і спільними зусиллями вибрати найкращий.

2. Відгадування предмета за двома іншими предметами (гра, протилежна попередній)

Ведучий (а надалі й самі гравці по черзі) називає два предмети, які, на його думку, однозначно кодують деякий третій задуманий ним предмет. Необхідно відгадати задумане, записавши при цьому якомога більше різноманітних предметів, що являють собою можливі розшифровки заданої пари. Перемагає той, хто поряд із задуманим предметом назве найбільше інших, оригінальних предметів і чітко обґрунтує свої відповіді.

3. Перехоплення закодованих повідомлень

У грі беруть участь 4 основні учасники, які грають два на два. Перший гравець повідомляє вголос своєму партнеру закодоване за допомогою пари предметів слово, і партнер повинен протягом 30-60 с розшифрувати повідомлення. Гравці другої команди, почувши повідомлення першого гравця, повинні протягом того самого часу записати свій варіант відповіді. Призовий бал отримується однією з команд за умови, що інша не впоралася із завданням. Якщо обидві сторони відгадали слово, бал не зараховується нікому. Якщо ж перший гравець невдало закодував слово, його команда отримує штрафний бал.

Гра організовується так, щоб кожна з команд по черзі називала свої закодовані слова і кожен із партнерів виконував свої функції по черзі. Інші гравці забезпечують головних учасників словами, які потрібно кодувати, а також виконують функції суддів.

4. Передача законодавчих слів по “зіпсованому телефону”

Гравці розташовуються (сидячи) у ланцюжок. Перший учасник отримує від ведучого деяке слово, наприклад, “літак”. Його завдання –

швидко закодувати його за допомогою двох інших предметів (наприклад, птах –літає, з крилами, хвостом, та напилок – металевий, важкий) і передати другому учаснику ці два слова. Другий гравець за цими двома словами розшифровує закодоване слово, яке може збігатися, а може й не збігатися із заданим. Наприклад, він може припустити, що це – граната (металева – як напилок, літає – як птах). Розшифроване другим гравцем слово (у нашому випадку – граната) передається третьому, який кодує його по-своєму і в такому вигляді передає його четвертому гравцеві. Четвертий гравець розшифровує і т.д.

Передача кожного повідомлення здійснюється письмово, на вузьких смужках паперу. Щоб інтенсифікувати гру, ведучий, не дочекавшись проходження першого слова по всьому ланцюжку, називає першому гравцеві нове слово, з яким здійснюють ті самі операції, що й із попереднім. Для підготовки повідомлення час обмежений. Хто не вкладається в нього, того штрафують: він виходить із ланцюжка і займає місце в самому його початку. Далі процес гри, зафіксований на папері, детально обговорюється, пропонують інші варіанти відповідей.

5. Пошук асоціацій

Вибирається якесь словосполучення чи фраза, наприклад: “Літак злітає, пристебніть реміні”. Необхідно за обмежений час виписати в стовпчик якомога більше асоціацій, які вона викликає. Асоціації можуть бути як банальні (стюардеса, автомобільні реміні), так і нестандартні (птах у польоті нічим не пристібається). Перемагає той гравець, у якого більше асоціацій.

6. Передача асоціацій по ланцюжку

Гравці розсідаються в ланцюжок. Ведучий передає першому гравцеві смужка з написаною на ній фразою. Перший гравець на іншій смужці паперу швидко записує якусь асоціацію на задану фразу і передає свою асоціацію третьому і т.д. Під час обговорення результатів гравці аналізують відповіді та пропонують свої, більш оригінальні, асоціації.

7. Самостійне складання асоціативних ланцюжків

Кожний гравець самостійно складає ланцюжок асоціацій, відштовхуючись від деякої заданої, спільної для всіх фрази. Перша асоціація підбирається на задану фразу, друга – на першу асоціацію, третя – на другу і т.д. Перемагає той гравець, який за обмежену кількість ходів (5-7) послідовно, на ланцюжку “відійде” якнайдалі від змісту початкової фрази.

8. Перелік можливих помилок у сприйнятті предмета

Ведучий називає якийсь предмет, наприклад, “хутряна шапка на столі”. Потрібно виписати якомога більше назв інших предметів, з якими можна сплутати даний предмет в умовах обмеженого бачення (туман, напівтемрява тощо). У даному випадку це може бути кішка, напівопущений м’яч тощо.

9. Передача по ланцюжку помилок у сприйнятті предмета

Ведучий передає першому гравцеві смужку паперу з написаною на ній назвою якогось предмета, наприклад, “настільна лампа”. Перший гравець на іншій смужці паперу записує можливу помилку у сприйнятті цього предмета

(“великий гриб”) і передає її другому, той робить свою помилку у сприйнятті цього останнього предмета (наприклад, “парасолька”) і передає смужку третьому гравцю і т.д.

10.Перелік можливих використань предмета в дитячій грі

Ведучий називає якийсь предмет, наприклад, “жмуток трави”. Необхідно уявити собі гру дошкільнят і виписати якомога більше предметів, які можуть бути замінені даним предметом. У даному випадку ними можуть бути “макарони”, “морква”, “віник”, “сніг”. Переможець – той, хто вказав найбільшу кількість предметів.

11.Пошук порівнянь

Ведучий задає деякий предмет або ситуацію, наприклад, “дзеркало виблискувало в місячну ніч, як...”. Потрібно підібрати якомога більше порівнянь (варіантів закінчення цього речення). Перемагає автор найоригінальнішого порівняння.

12.Передача порівнянь по ланцюжку

Перший гравець, отримавши від ведучого смужку паперу з описом якогось явища, наприклад, “поруч прогуркотів поїзд”, повинен протягом короткого часу підібрати до нього порівняння і, записавши його на іншій смужці паперу (пропускаючи при цьому слово, наприклад, “барабанний дріб”), передати другому учаснику. Той, у свою чергу, підбирає порівняння до цього явища (наприклад, “шум у вухах під час головного болю”) і передає третьому і т.д.

В обговоренні результатів гравцям пропонують підібрати альтернативні, більш оригінальні порівняння.

13.Пошук емоційно адекватних образів

Задають якусь емоційну ситуацію (наприклад, людина, що радіє) і пропонують намалювати її у вигляді схематичного малюнка або описати словами.

14.Визначення змісту ситуацій за заданим образом

Задають у вигляді малюнка або словесного опису якийсь емоційний образ, наприклад, “усередині тіла людини сонце”. Необхідно підібрати якомога більше різних можливих тлумачень його змісту. В даному випадку: “у хворого гарячка”, “з людини випромінюється доброта” і т.д. В обговоренні відповідей особливу увагу звертають на обґрунтування інтерпретацій.

15.Розширення функцій предмета

Ведучий називає якийсь предмет, наприклад, “диван”. Слід подумати, які принципово нові, не властиві йому функції він міг би виконувати, якщо його дещо змінити в конструкції. Наприклад, до дивана можна додати функції велосипеда (рухаючи ногами, людина могла б кататися лежачи), будильника (в потрібний момент диван трусив би сплячого) тощо. Перемагає той, хто виписав найбільшу кількість подібних відповідей.

16.Змішування ознак різних предметів

Задається якийсь предмет (істота, явище), наприклад, “зелений коник”. Необхідно об’єднати. Змішати його ознаки з ознаками інших, зовсім не схожих на нього довільних предметів, і коротко описати результати. Так,

коника можна об'єднати з “трамваєм”: великий, рухається на лапках-колесах по рейках, у середині тулуба – салон із сидіннями для пасажирів; з “рікою”: великий, довгий, повільно повзе по руслу, на поверхні його спини пливуть човни, купаються діти.

Під час обговорення особливу увагу звертають на образне уявлення всіх деталей отриманих синтезів.

17.Формулювання запитань за двома заданими словами

Називають будь-які два предмети, наприклад, “газета” і “верблюд”. Необхідно скласти якомога більше запитань. У яких обов'язково використовувалися б задані слова. Запитання повинні бути нестандартними, іноді смішними. Так, у даному випадку можна запитати: “Скільки верблюдів можна загорнути в одну газету?”, “Чому ти, читаючи газету, сутулишся, як верблюд?”. Переможцями стають автори трьох найоригінальніших запитань.

18.Формулювання незвичних запитань про предмет

Задається якийсь предмет, наприклад “квітка”. Потрібно скласти якомога більше різних запитань про неї, причому найбільш незвичайних. Наприклад: “Чи правда, що під час народження кожної людини десь розцвітає квітка?”, “чому квітка не може, як птах, злетіти на своїх пелюстках?”.

19.Послідовні перетворення предметів

Називаються будь-які два не схожих один на одного предмети, наприклад, “стовп” і “нора”. Потрібно знайти кілька способів поетапного перетворення одного предмета на інший. На кожному етапі можна змінювати тільки одну ознаку предмета. Так, наприклад, стовп можна спочатку зробити порожнім, потім зменшити його довжину, після чого округлити, потім закопати в землю і, нарешті, перетворити бетонні стінки на ґрунт. В обговоренні результатів гравцям пропонують якомога яскравіше уявити собі всі проміжні фігури і відібрати кілька найбільш удалих.

20.Почергова зміна ознак предметів

Задається будь-який предмет, наприклад, “стовп”. Змінюючи якусь його ознаку, необхідно утворити з нього якомога більше інших, нових предметів. Наприклад, зробивши його порожнім, використати його як трубу; або, зробивши його конусоподібним, використати його як спуск для катання на лижах. Перемагає той, у кого найбільше подібних змін ознак предмета.

21.Закінчення речень або коротких оповідань

Зачитується початок речення або перші дві-три фрази оповідання. Завдання гравців – скласти якомога більше різних варіантів його закінчення. Варіанти повинні бути короткими (2-3 речення), незвичайними, іноді фантастичними.

22.Пошук проміжних подій

Вибираються дві довільні, не пов'язані між собою події, наприклад: “Білка, сидяче на дереві, скинула шишку” та “Школярі не змогли поїхати на екскурсію в інше місто”. Потрібно знайти зв'язок між ними, тобто прослідкувати ряд послідовних переходів від першої події до другої, а потім – навпаки. При цьому необхідно дотримуватися того, щоб кожна попередня

подія була причиною наступної. Бажано запропонувати кілька варіантів відповіді. Перемагає той, хто запропонував найбільшу кількість ланцюжків переходу. Додаткові бали нараховують за оригінальність.

23.Перелік наслідків події

Вибирається якась подія, наприклад: “Мисливець підняв гвинтівку і вистрілив у повітря”. Потрібно виписати якомога більше наслідків цієї події.

24.Передача наслідків події по ланцюжку

Гравці розташовуються в ланцюжок. Ведучий передає першому гравцю смужку паперу з написаною на ній подією. Наприклад: “У велосипеда проколото камеру”. Перший гравець повинен швидко написати на іншій смужці паперу один із наслідків цієї події та передати її другому гравцеві. Другий, прочитавши повідомлення, швидко записує на своєму папері один із наслідків цієї події й передає третьому і т.д.

25.Пошук причини за двома наслідками

Називають дві не пов’язаних одна з одною події, наприклад: “Кімната наповнилася димом” і “Хлопчик отримав двійку з невивчений урок”. Ці події потрібно розглядати як два наслідки якоїсь невідомої третьої події, яка одночасно є причиною їх обох. Цю причину і потрібно встановити. Так, у даному прикладі це можуть бути перегорілі запобіжники (загорілися електропровідники, згасло світло, і хлопчик не вивчив уроки).

Ігри та вправи на розвиток уваги

1. “Що чути?”

Мета: розвиток уміння швидко зосереджуватися.

На сигнал ведучого увага дітей звертається по чергово то на двері, то на вікно. При цьому їм пропонують послухати і запам’ятати те, що відбувається за дверима й за вікном. Потім кожен учень розповідає, що там відбувалося.

2. “Будь уважний!”

Мета: стимулювання уваги; навчити швидко й точно реагувати на звукові сигнали.

Діти крокують під мелодію маршу. На слово “зайчики”, вимовлене ведучим, діти повинні почати стрибати; на слово “коники” – ніби бити “копитами” об підлогу; “раки” – задкувати; “пташки” – бігати, розкинувши руки; “лелека” – стояти на одній нозі.

3. “Слухайте звуки!”

Мета: розвиток активної уваги.

Ведучий домовляється з дітьми про те, що на звуки нижнього регістру вони повинні стати в позу “верба”, а на звуки верхнього – в позу “тополя”. Починається гра – діти йдуть по колу. Звучить нота нижнього регістру – діти стають в позу “верба” (ноги на ширині плечей, руки злегка розведені в ліктях і висять, голова нахилена до лівого плеча). На звук верхнього регістру учні стають у позу “тополя” (п’ятки разом, носки нарізно, ноги прямі, руки підняті вгору, голова закинута назад, дивитися на кінчики пальців рук).

4. “Слухайте оплески!”

Мета: розвиток активної уваги.

Учні йдуть по колу. На один оплеск ведучого діти зупиняються і стають у позу “лелека” (стояти на одній нозі, руки в сторони); на два оплески – в позу “жабка” (присісти, п’ятки разом, носки і коліна в сторони, руки між колінами на підлозі). На три оплески гравці відновлюють ходіння.

5. “Канон”

Мета: розвиток довільної уваги.

Гра проходить під маршову музику. діти стоять один за одним, поклавши обидві витягнуті руки на плечі того, хто стоїть попереду. Почувши перший музичний такт, підносить праву руку вгору перший гравець, на другий такт – другий гравець і т.д. Коли праву руку піднесуть усі діти, на черговий такт починають підносити в тому самому порядку ліву руку. Піднісши ліву руку, починають по черзі опускати під музику руки вниз.

6. “Чотири стихії”

Мета: розвиток уваги, пов’язаний із координацією слухового та рухового аналізаторів.

Гравці сидять у колі. Ведучий домовляється з ними, що на вимовлене ним слово “земля”, всі повинні опустити руки вниз; “вода” – витягнути руки вперед; “повітря” – піднести руки вгору; “вогонь” – виконувати обертальні рухи витягнутими вперед руками. Хто помилиться, вибуває з гри.

7. “Друкарська машинка”

Мета: розвиток довільної уваги.

Кожному гравцеві присвоюється 1-2-3 літери алфавіту (залежно від кількості учасників, щоб усі літери були розподілені). Потім придумується слово або фраза з 2-3 слів. на сигнал ведучого учні починають “друкувати” (оплески). Коли слово буде “надруковане”, всі дружно плескають.

8. “Хто швидше?”

Мета: розвиток уважності, вміння зосереджуватися; тренування переключення та розподілу уваги.

Варіант А. Учням пропонують якомога швидше викреслити олівцем у колонці будь-якого тексту якусь одну літеру алфавіту. Успішність виконання завдання оцінюється за затраченим часом і кількістю помилок (пропущених літер).

Варіант Б. Пропонують закреслювати одну літеру вертикальною лінією, а другу – горизонтальною.

Варіант В. Одну літеру закреслюють, другу підкреслюють, а третю – обводять кружечком.

9. “Пальці”

Мета: розвиток уміння зосереджуватися

Гравці сидять у колі. Руки на колінах, пальці, крім великих, переплетені. На команду ведучого починають повільно обертати великі пальці один навколо одного з постійною швидкістю і в одному напрямку, слідкуючи за тим, щоб вони не торкалися один одного. Необхідно зосередити увагу на цьому русі. Вправа завершується через 5-15 хв. на команду ведучого.

10. “Муха”

Мета: розвиток уміння зосереджуватися і концентрувати увагу.

Для гри необхідна класна дошка з розкресленим на ній ігровим полем із дев'яти клітинок (3x3) і невелика присоска (або шматок пластиліну), яка виконує роль “дресированої мухи”. “Муха” може пересуватися за командою з однієї клітини в іншу (вгору, вниз, вправо, вліво). Стартове положення “мухи” – центральна клітка ігрового поля. Команди подаються учасникам гри по чергові. При цьому потрібно слідкувати, щоб “муха” не вийшла за межі поля. Після цих пояснень починається сама гра. Вона проходить на уявному полі, яке кожен з учасників уявляє перед собою. Якщо хтось із гравців губить нитку гри або “бачить”, що “муха” вийшла за межі поля, він подає команду “Стоп!” і, повернувши “муху” на центральну клітинку, починає гру спочатку.

Ускладнювати гру можна збільшенням кількості клітинок (наприклад, 4x4) або кількості “мух”. В останньому випадку команди подаються кожній “мусі” окремо.

11. “Кульгава мавпа”

Мета: розвиток довільної уваги; тренування переключення уваги.

По команді ведучого учасники гри, що сидять у колі, повинні уявляти себе кульгавою мавпою доти доки не буде команди “стоп!”. Якщо під час виконання завдання хтось відволікається, то повинен плеснути в долоні, після чого продовжити роботу. Далі ведучий дає таку команду: “Заплющити очі... Увага, даю завдання, не думайте про “кульгаву мавпу”. Почали” Проходить 30-120 секунд піл “м'яві оплески”. “Стоп!”

12. “Акробат”

Мета: розвиток уміння зосереджуватися на уявному об'єкті.

Гравці сидять рядочком. Ведучий, демонструючи в руках невелику фігурку людини (наприклад, ляльку), пояснює, що це – “акробат”, який уміє виконувати чотири команди. “Праворуч!” – на цю команду “акробат” робить поворот на 90° через праве плече; “Ліворуч!” – повертається в протилежний бік. Команда “Вперед!” виконується як перекидання уперед; команда “назад” – перекидання в протилежний бік.

Після того, як усі учасники ознайомляться з принципами управління “акробатом”, вони сідають у коло і починають уважно стежити за рухами уявного акробата, подаючи йому команди. Той, хто не зміг у якийсь момент стежити за грою, вибуває із гри, і так доти, доки не залишиться переможець.

13. “Хор”

Мета: розвиток уміння розподіляти увагу.

Один із учасників гри – “відгадувач”. Він виходить із приміщення. Інші гравці беруть 2-3 рядки з відомого вірша, і кожен учень отримує по одному слову. Входить “відгадувач”. По команді ведучого учасники разом вимовляють кожний своє слово. Потрібно відгадати рядки з вірша. Якщо “відгадувач” не може впоратися із завданням, “хор” повторює слова вірша.

14. “М’ячики з числами”

Мета: розвиток уміння зосереджуватися.

Гравці стоять у колі. ведучий кидає комусь м’ячик невеликого розміру (наприклад, тенісний) і називає будь-яке число від 1 до 19. Той, кому кинули м’ячик, повинен миттєво відгукнутися, назвавши число на одиницю більше, і знову кинути комусь м’ячик, назвавши при цьому нове число. Забороняється називати число, що йде за тим, на яке відгукнулися.

15. “Скульптор”

Мета: тренування розподілення уваги.

Частина гравців (2-4) повинні збудувати “скульптурну групу” із самих себе. Один із гравців (“скульптор”) протягом певного часу спостерігає за “скульптурою”, яка стоїть нерухомо. Потім “скульптура” розпадається і “скульптор” повинен створити її заново. Учасники “скульптурної групи” вказують на помилки, допущені “скульптором”.

16. “Меблі”

Мета: тренування розподілення уваги.

Учасникам гри пропонують уявити себе якимось предметом інтер’єру і зайняти відповідні місця в приміщенні. Один із гравців – “господар” кімнати – ознайомлюється деякий час з інтер’єром. Його можна уявити за допомогою виразних поз учасників гри. Після цього “господар” виходить із приміщення. Проте з’являється його “син”-пустунчик і робить перестановку в приміщенні. “Господар” повинен усе розставити так, як було.

17. “Надзвичайна увага”

Мета: розвиток уміння концентрувати увагу.

Учасники гри розподіляються на дві групи: “ті, що заважають” та “уважні” (помітити їх наручними пов’язками тощо). Ведучий розставляє “уважних” по периметру приміщення обличчя до центру і дає їм завдання повністю зосередитися на якихось роздумах і не помічати та не реагувати на те, що діється поруч, поки не буде дано команду “стоп!”. Гра продовжується 5-15 хв. За цей час ведучий разом із “тими, хто заважає” організовує серію провокаційних дій, метою яких є відволікати увагу “уважних” від їхніх роздумів. “Ті, що заважають” скандують лозунги, розігрують сценки, розповідають анекдоти, інсценують закінчення занять та вихід із приміщення, зображають тварин, просять милостиню у “уважних” тощо.

Ведучий слідкує за тим, щоб дії “тих, хто заважає” не були надто ефективними. Зокрема, він забороняє торкатися “уважних”: в критичні хвилини допомагає їм утриматися у своїй ролі. Потім лунає команда “стоп!”, починається обговорення гри.

18. “Сонар”

Мета: тренування вміння переключати увагу.

Ведучий пояснює дітям, що є такий технічний прилад – сонар, який вловлює різні звуки. Після цього пропонує уявити, що ввімкнули сонар. “Тихо! Послухаємо, які звуки оточують наше приміщення... Шум за вікнами, приглушений звук розмов та кроків у вестибюлі, на поверсі – звуки музики. Спробуйте розділити їх на складові частини. Прислухайтесь до звуків надворі і відключіться від усіх інших шумів... А зараз увімкніть тільки звуки музики!.. Тільки вестибюль!.. Переключайтесь тільки по моїй команді! Вулиця! Вестибюль!.. Вулиця!.. Кроки!.. Музика!.. Вестибюль!..”

19. “Які звуки повторюються?”

Мета: розвиток довільної уваги, оперативної пам’яті.

Варіант 1. Ведучий зачитує 4-5 слів, у кожному з яких зустрічається якийсь один звук (голосний чи приголосний). Наприклад: “хліб” – “відро” – “пролісок” – “камінь”. Учні визначають звук, який повторюється в кожному слові.

Варіант 2. Дається набір слів, у яких повторюються два звуки. Наприклад: “книжка” – “нитка” – “тканина” – “нирка” – “ноги”.

20. “Хто уважніший?”

Мета: розвиток мимовільної уваги, оперативної пам’яті, концентрація уваги.

Варіант 1. Ведучий зачитує 8-12 слів (або демонструє список слів на аркуші паперу) з інтервалів 2-3 с (кількість слів учням не повідомляється). До списку слів включаються поняття, які можна об’єднати у 2-3 групи.

Наприклад: “шафа” – “цукерка” – “гвоздика” – “пряник” – “ромашка” – “стіл” – “шоколад” – “тюльпан” – “диван” – “троянда”.

Після цього учні ставлять такі запитання:

- Які саме назви квітів і скільки їх було в цьому списку?
- Скільки всього слів було у списку?
- У які групи можна об’єднати ці слова?

Варіант 2. Ведучий звертається до учнів із словами: “Будьте уважні!” і зачитує текст: “Їхав порожній автобус. На першій зупинці в нього сіли 5 чоловік і поїхали далі. На другій зупинці зайшли ще 3 чоловік, а вийшло 2 людей; на наступній – увійшов 1, а вийшло 4. Автобус поїхав далі. Знову зупинився – 5 вийшло, 2 зайшло”. Після цього учням ставлять запитання: “Скільки було зупинок?”

Ейдотехнічні вправи для розвитку пам'яті та уяви

Вправа 1

Описати щохвилинно події власного вчорашнього дня. Якщо викинуть труднощі у відтворенні, необхідно зайнятися чимось іншим, а через 20-30 хв. спробувати згадати ще раз.

Вправа 1а

Описати події двох-, трьох-, семи-, десятиденної (і більше) давності.

Вправа 2

Узяти в руки якийсь предмет (ключ, годинник, книжку тощо), оглядати його уважно протягом 30 с. Після цього, заплющити очі, спробувати якомога точніше відтворити його. Якщо деякі деталі не уявляються чітко, необхідно поглянути на предмет знову, а потім, заплющивши очі, уявити їх і т.д. – до повного відтворення предмета. Зайнявшись іншою діяльністю, через 20-30 хв. спробувати описати предмет, не дивлячись на нього.

Вправа 3

Вибрати три сюжети для роздумів (наприклад, кінофільм, плини на завтра, особисті спогади). Присвятити 3 хв. на роздуми про кожен із сюжетів. Під час перших трьох хвилин думати тільки про перший сюжет, потім перейти до другого, нарешті, до третього. Під час кожної фрази необхідно уникати розсіювання думок і особливо згадок про інші сюжети.

Вправа 4

Уявити обличчя людини, яку часто бачите (когось із батьків, знайомих тощо). Спробувати його детально описати. Якщо виникли труднощі, необхідно при нагоді доповнити уявлення про обличчя тієї людини в безпосередньому спостереженні за нею й розпочати вправу заново доти, доки не уявлятимете обличчя зовсім чітко, в усіх деталях.

Вправа 5

Необхідно рахувати у зворотному порядку, починаючи з 200, віднімаючи при цьому від кожного наступного числа 3 (4, 5, 6, і т.д.). наприклад, 200-197-194-191 і т.д.

Вправа 6

Ведучий демонструє учням 10 абстрактних малюнків у певній послідовності. (Малюнки можуть бути виготовлені власноруч. Наприклад, група точок, хвилясті лінії, фігура з невизначеним контуром тощо). Малюнки демонструються з таким інтервалом. Щоб кожен з учнів міг розповісти, що уявляє на даному зображенні. Після цього учні індивідуально відтворюють (згадують) малюнки в заданому порядку. Інтервал демонстрації малюнків з

часом можна зменшувати до 10-16 с (при цьому усний опис малюнків учнями опускається).

Вправа 6а

Умови ті самі, що й у вправі 6, тільки малюнки замінюються різноколірними картками.

Вправа 7. Метод зв'язання асоціацій

Ведучий називає (або демонструє на окремих картках) у повільному темпі 15-20 не пов'язаних за змістом ключових слів. При цьому за участю учнів колективно складається смішна, нелогічна розповідь (сюжет) із використанням усіх названих слів (порядок слів не змінюється).

Вправа 7а

Те саме, що й у вправі 7, тільки ведучий не бере участі у складанні колективної розповіді.

Вправа 7б

Те саме, що й у вправі 7, тільки замість колективної розповіді кожен із учнів складає її індивідуально й подумки, а роль ведучого зводиться до пред'явлення ключових слів і контролю за їх відтворенням.

У кінці вправи доцільно запропонувати 2-3 учням ознайомити групу зі своїми розповідями.

Вправа 8

Учні сидять із заплющеними очима. Ведучий у повільному темпі називає цифри (від 0 до 9). Кожен з учнів називає колір, у якому уявляється та чи інша цифра. Далі ведучий пропонує учням пофантазувати з уявними кольоровими цифрами, трансформувати їх у зорові образи, відшукати певні асоціації між цифрами і предметами навколишньої дійсності. Результати своєї роботи учні записують у таблицю.

Ознайомити всіх учнів з результатами індивідуальних уявлень з метою доповнення власних асоціацій.

Вправа 9

Ведучий називає, а учні записують 5-6 тризначних чисел. Використовуючи результати попередньої вправи (асоціації цифр із предметами навколишнього світу), необхідно об'єднати цифри кожного числа в сюжет. Отримані 5-6 сюжетів зв'язати в одну розповідь, дотримуючись при цьому принципів динамічності, нелогічності, фантастичності, гумору та візуалізації.

Після цього учні індивідуально відтворюють тризначні числа, названі ведучим на початку вправи.

Вправа 10

Ведучий з певним інтервалом (5-10 с) називає 15-20 чисел. Учні індивідуально подумки зв'язують числа в розповідь, використовуючи при цьому асоціативні образи і дотримуючись принципів, указаних у вправі 9. Після цього кожен з учасників відтворює в індивідуальному порядку числовий ряд.

Вправа 11

Спробувати відобразити на папері візуальні асоціативні образи, викликані такими абстрактними поняттями, як любов, радість, горе, щастя, здоров'я, біль тощо.

Ігри на розвиток пам'яті

1. “Античас”

Мета: підвищити продуктивність пам'яті.

Кожному з учасників пропонується тема для невеликої розповіді (наприклад, “Театр”, “Магазин”, “Прогулянка на природу” тощо). Отримавши тему, учасник повинен розкрити її, описуючи всі події в ній у зворотному порядку.

2. “Тахітоскоп”

Мета: розвиток продуктивності здорової пам'яті.

Учасники гри сидять у колі. Один або двоє учасників стають у центр кола. Вимикається світло, і, стоячи в центрі кола, гравці приймають будь-які пози, нерухомо застигаючи в них. На сигнал готовності на деякий час вимикається світло і знову вимикається. У момент спалаху учасники гри намагаються якомога точніше запам'ятати положення позуючих. Після вимкнення світла позуючі в темноті повертаються і сідають у коло. Знову вмикається світло і всі учасники гри, крім позуючих, спільними зусиллями намагаються відновити те, що вони бачили. При цьому натурщиків повертають у середину кола і “ліплять” із них пози, у яких, на думку групи, вони знаходилися під час спалаху світла. Після того, як учасники гри дійдуть певної згоди, натурщики демонструють свої справжні пози.

3. “Повтори навпаки”

Мета: розвиток оперативної пам'яті та уяви.

Ведучий зачитує 1-3-складові слова – учень повторює їх, вимовляючи навпаки. Наприклад: “сон” – “нос”, “раб” – “бар”, “село” – “олес” і т.д.

4. “Запам'ятай і замалюй”

Мета: розвиток зорової пам'яті.

Ведучий демонструє протягом 3-5 с низку простих геометричних фігур. Після цього кожен з учнів відтворює в зошиті це по пам'яті.

Для ускладнення вправи кількість фігур можна збільшувати, а також змінювати їх на інші знайомі для дітей об'єкти (малюнки людей, тварин, овочів, хатки тощо).

5. “Відтворення за кодом”

Мета: розвиток логічної пам'яті, уваги.

Варіант 1. Ведучий демонструє по порядку 5-10 знайомих предметів. Учні при цьому вимовляють уголос назву предмета і записують у рядок початкову літеру назви кожного предмета. Наприклад: “ваза” – “осел” – “лінійка” – “годинник” – “аркуш” – ВОЛГА.

Варіант 2. Ведучий задає будь-яке слово (наприклад: весело, ялинка, вовк тощо). Кожен учень, розшифровуючи код, придумує свій індивідуальний набір слів (іменників) і повідомляє групі.

Вправи на розвиток мислення

1. “Виявити закономірність”

Мета: розвиток логічного мислення.

Заповнити клітинки зі знаком питання.

2. “Заповнити порожні клітинки”

Мета: розвиток логічного мислення.

Вписати в порожні клітинки цифри так, щоб сума по всіх напрямках дорівнювала:

а) 15

б) 9 (цифри можуть повторюватися).

3. “Придумати слова”

Мета: розвиток словесно-логічного мислення.

Варіант 1. Записати 4-8 слів, кожне з яких починається на “Се...” (“Ма...”, “Ру...” тощо).

Варіант 2. Записати 4-8 слів, кожен з яких складається з чотирьох літер і починається на “В...” (“К...”, “Ш...” і т.п.).

Варіант 3. Протягом трьох хвилин записати якомога більше слів із трьох, чотирьох, п'яти тощо літер.

Коротка довідка

Спеціальна дослідницька група «Методи і прийоми розвитку інтелектуальних і творчих здібностей учнів молодшого шкільного віку» працювала з 2005 по 2008 рік.

Завданням групи було досконало вивчити суть понять «технологія», «метод», «прийом» роботи в навчальному процесі, види методів і прийомів, систематизувати їх для ефективного використання на уроках, на різних етапах уроків, проаналізувати доцільність їх використання.

Члени СДГ «Методи і прийоми розвитку інтелектуальних і творчих здібностей учнів молодшого шкільного віку»:

- *Лисенко Алла Василівна, науковий керівник, кандидат педагогічних наук;*

- *Крилевець Марина Петрівна, методист ПОІППО;*

- *Куріпта Валентина Іванівна – ЗОШ №36 м.Полтава,*

- *Панченко Оксана Валеріївна – ЗОШ № 26 м.Полтава;*

- *Панасенко Марія Іванівна – Решетилівська ЗОШ І ст.;*

- *Костогриз Алла Миколаївна – Решетилівський РМК, методист;*

- *Тарасенко Наталія Володимирівна – ліцей №11 м.Кременчук;*

- *Гржимальська Людмила Андріївна – ЗОШ №22 м.Кременчук;*

- *Павлиш Зінаїда Василівна - Піщанська гімназія Кременчуцького району;*

- *Дорогань Світлана Михайлівна _ЗОШ ЗОШ №1 м.Миргород;*

- *Циганова Вікторія Володимирівна – гімназія м.Миргород;*

- *Коваленко Надія Владиславівна – Ромоданівська ЗОШ І-ІІІ ст Миргородського району*

- *Федоренко Лариса Григорівна –Хомутецька ЗОШ І-ІІІ ст Миргородського району*

Результатом роботи групи є даний посібник.

Шановні колеги! Бажаємо Вам творчих успіхів і натхнення. Нехай щоденна клопітка робота приносить радість Вам і вашим учням.

Література

1. Андреева, Т.Т. Народна педагогіка як основа наступності між дошкільним дитинством і навчанням у школі. / Т.Т.Андреева // Теорем.-метод. проблеми виховання дітей та учнівської молоді: зб.наук.пр. / Ін-т проблем виховання АПН України. – Київ, 2005. – Вип. 8, кн. 2. –С. 332 – 334.
2. Бабанов, К.О. Інноваційні системи, технології та моделі навчання історії в школі: Монографія. / К.О.Бабанова /– Запоріжжя: Просвіта, - 2000.
3. Богданова, І.М. Професійна підготовка майбутніх учителів на основі застосування інноваційних технологій. / І.М.Богданова. - Автореферат дисертації на здобуття наукового ступеня доктора пед.наук/– Київ, 1998.
4. Большакова, І. «Зробити працю школяра джерелом розумового задоволення духовної радості» : підготовка дитини до школи / І.Большакова // Початкова школа. – 2004.- №12. – С.3-5.
5. Бутз, М. Робота в групах і демократичний процес. / М.Бутз // Робота в групах. Вибрані статті /Пер.з польськ. – Варшава, - 1994.
6. Гончаренко, С. Український педагогічний словник / С.Гончаренко. – Київ: Либідь, 1997.
7. Золя, Й, Дискусії в балах / Й.Золя. Перекл. з польськ. – Варшава, - 1994.
8. Ілляшенко,Т. Про готовність дітей до шкільного навчання / Т.Ілляшенко // Початкова школа. – 2002. -№3. –С. 69-71
9. Інтерактивні технології навчання у початкових класах / Авт.-упор. І.І.Дівакова. – Тернопіль: Мандрівець, 2007. – 180
10. Ладивір,С. Як живеться шестирічним школярам? /Світлана Ладивір// Дошкільне виховання. – 2003.-№6. –С. 3-5
11. Матвієнко, П.І. Орієнтир на освітні технології / П.І.Матвієнко // Педагогічні технології: Досвід. Прктика. Довідник. –Полтава: ПОІППО, 1999.
12. Освітні технології: Навч.-метод.посіб. / О.М.Пехота, А.З.Кіктенко, О.М.Любарська та ін., За заг.ред. О.М.Пехоти. – Київ: А.С.К.,2001.
13. Падалка О.С. та інші. Педагогічні технології. –Київ. – Київ: Українська енциклопедія, 1995.
14. Пометун О., Пироженко Л. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід. / О.Пометун, Л.Пироженко // – Київ, 2002.
15. Проскура,О. Підготовка дитини до розумової праці у школі /О.Проскура // Початкова школа. – 1997. -№10. – С. 31-34
16. Савченко, О.Я. Дидактика початкової школи / О.Я.Савченко / – Київ: Абрис, 1997.
17. Семенов, С.М. Дидактична гра як форма навчання. /С.М. Семанов // Радянська школа. – 1989. -№3.
18. Сиротинко Г.О. Сучасний урок: інтерактивні технології навчання. / Г.О.Сиротенко. – Харків: Видавнича група «Основа», 2003.

19. Телячук В., Лесіна О. Інноваційні технології навчання в початковій школі. / В.Телячук, О.Лесіна. – Вінниця, 2004.
20. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Наук. – метод.посібник. / О.І.Пометун, Л.В.Піроженко: За ред.. О.І.Пометун. – Київ: А.С.К., 2006.
21. Щербакова, Л. Шести річки за партою: проблеми, завдання, перспективи / Лідія Щербакові // Дошкільне виховання. – 2004. - №1. –С. 3-4.
22. Ярошенко, О.Г. Групова навчальна діяльність школярів: теорія і методика / О.Г.Ярошенко / – Київ: Парнер, 1997.

Методи і прийоми розвитку інтелектуальних і творчих здібностей учнів початкових класів. Методичний посібник. Упорядник М.П.Крилевець. – Полтава: ПОІППО, 2009. – 92 с.

Відповідальні за випуск: Крилевець М.П.
Технічний редактор: Кіптілий І.О.
Комп'ютерна верстка: Шарлай Т.В.
Оформлення обкладинки: Дружиніна А.В.

Підписано до друку 28. 04. 2009

Формат А-5

Ум. друк. арк. 5.

Тираж 300

Редакційно-видавничий відділ
ПОІППО ім. М. В. Остроградського

36029, м. Полтава, вул. Жовтнева, 64 - ж.

Тел. 2-76-75.

Е-mail redpm@pei.poltava.ua