

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД «ЗОЛОТАЯ РЫБКА» ГОРОДА ЧЕРНОГОРСКА

Принято:

с учётом мнения

Педагогического совета

Протокол № 1 от 29.08.2019 г.

Утверждаю:

Заведующий МАДОУ

«Золотая рыбка»

 В.В. Коренная

Приказ № 30/Д от 30.08. 2019 г.



ПРОГРАММА
дополнительного образования
познавательно - речевой направленности
«Эрудит»

Автор программы:

Педагог дополнительного
образования Камелина Н.В.

г. Черногорск, 2019

Программа развития творческого мышления и воображения у детей старшего дошкольного возраста в условиях дошкольного образовательного учреждения

1. Пояснительная записка

Программа направлена на развитие творческого мышления и воображения у старших дошкольников.

К старшему дошкольному возрасту, в связи с развитием воображения детей, увеличившимся их опытом и знаниями, усложняется содержание игры. Игровые сюжеты представляют собой уже не привычные последовательности событий (как они существуют в реальной жизни), а комбинирование, преобразование их, соответствующее желаниям и намерениям ребенка. В своих играх дети старшего дошкольного возраста учатся отождествлять предметы и действия с ними, создавать новые ситуации в своем воображении. Игра может протекать во внутреннем плане.

Воображение старших дошкольников — это необходимая ступень в развитии творческого мышления. Поэтому необходимо поддерживать и поощрять его развитие путем создания специально организованных занятий.

Программа разработана на основании Концепции модернизации Российского образования, положения теории Л.С. Выготского, научных идей С.Л.Рубинштейна, ТРИЗ, РТВ Г.С. Альтшуллера, концепции развития креативности Гилфорда, Торренса.

2. Актуальность

Мы живем в эпоху кризисов и социальных перемен. Нашей стране нужны творческие, способные неординарно и нестандартно мыслить люди. В настоящее время в образовательных учреждениях массовое обучение сводится к овладению стандартными знаниями, умениями и навыками, к типовым способам решения предполагаемых задач.

Неординарный подход к решению заданий наиболее важен в дошкольном возрасте, так как в этот период развития ребенок воспринимает все особенно эмоционально, а яркие, насыщенные занятия, основанные на развитии творческого мышления и воображения, помогут ему не потерять способность к творчеству.

Современная система образования встала перед необходимостью раскрытия творческого потенциала личности ребенка, чтобы в дальнейшем это могло стать основой для определения им своей жизненной стратегии.

Программа рассчитана на детей 5-7 лет.

2.1. Целевое назначение программы

Образовательная цель курса: развитие творческого потенциала личности ребенка и подготовка к жизни в динамично изменяющемся мире.

Задачи:

1. Развитие потребности познания окружающего мира, познавательной активности, любознательности.
2. Развитие воображения и фантазии.
3. Развитие качеств творческого мышления старших дошкольников, таких как: гибкость, беглость, точность, оригинальность.

2.2. Ожидаемые результаты

Развитие у детей познавательной активности, творческих способностей, воображения, мышления, фантазии.

3. Концептуальные компоненты структуры

С.Л. Рубинштейн писал о творчестве как о «строительстве человека». Именно в творчестве находится источник для самореализации и саморазвития личности, умеющей анализировать возникающие проблемы, устанавливать системные связи, выявлять противоречия, находить их оптимальное решение, прогнозировать возможные последствия реализации таких решений и т.д.

Л.С. Выготский сформулировал три закона РТВ.

1. Творческая деятельность воображения находится в прямой зависимости от богатства и разнообразия прежнего личного опыта человека. Отсюда следствие: надо помогать ребенку накапливать опыт, образы и знания (эрудицию), если мы хотим, чтобы он был творческим человеком.

2. Можно представить то, что сам не видел, но о чем слышал или читал, то есть можно фантазировать на основе чужого опыта.

3. Содержание воображаемых предметов или явлений зависит от наших чувств в момент фантазирования. И наоборот, предмет фантазии влияет на наши чувства. Можно так "сфантазировать" свое будущее, что это будет руководством на всю жизнь, а можно нафантазировать ужасов и бояться войти в темную комнату. Чувства, как и мысль, движут творчеством. РТВ разрешает все - быть всемогущим волшебником, пренебречь любым законом природы, создать новый закон, распрямить радугу - кроме безнравственного.

Зарубежные ученые также глубоко изучали творческое мышление. Гилфорд предложил рассматривать три основные характеристики творческой личности — оригинальность (способность предлагать свой, необычный способ мышления), чувствительность и интеграцию. Торренс провел изучение креативного мышления и получил следующие результаты: креативность имеет пик в возрасте от 3,5 до 4,5 лет, а также возрастает в

первые три года обучения в школе, уменьшается в последующие несколько лет и затем получает толчок к развитию.. Креативные дети — фантазеры, любят юмор, проявляют его в ответах при исследовании неструктурированной ситуации, любят идти в новых направлениях.

Гилфорд различает дивергентное и конвергентное мышление:

— дивергентная продукция — поиск и генерирование новых информационных объектов;

— конвергентная продукция — поиск вполне определенных ответов на вполне определенные вопросы.

Конвергентная продукция требует аналитического типа мышления, которое необходимо в тех случаях, когда проблема определена. Дивергентная продукция требует более открытого типа мышления.

В результате экспериментальных исследований среди способностей личности была выделена способность особого рода — порождать необычные идеи, отклоняться в мышлении от традиционных схем, быстро разрешать проблемные ситуации. Такая способность была названа креативностью. Креативность охватывает некоторую совокупность мыслительных и личностных качеств, определяющую способность к творчеству. Одним из компонентов креативности является способность личности к дивергентному мышлению.

Средством педагогического воздействия на развитие творческого мышления дошкольников является система творческих заданий.

При использовании творческих заданий важно учитывать следующие дидактические принципы:

1. Принцип свободы выбора.

В любом обучающем или управляющем действии предоставлять ребенку право выбора. В самом творческом задании заложена осознанная степень свободы.

2. Принцип открытости.

Предоставлять возможность ребенку работать с открытыми задачами, не имеющими единственно правильного решения.

3. Принцип деятельности.

Освоенные детьми мыслительные операции отрабатывать в практической творческой деятельности.

4. Принцип обратной связи.

Одно творческое задание пересекается с другим, тем самым педагог может проконтролировать степень освоения материала.

5. Принцип интеграции.

Познавательные и творческие способности ребенка развиваются в разных программных областях знаний.

6. Принцип личностной ориентации.

Каждый воспитанник детского сада должен чувствовать себя комфортно; дети ориентированы на успех и мотивацию успешности.

4. Учебно-тематическое планирование

№ пп	Блоки, темы, методы и приемы	Количество часов		
		Игры, упражнения	Продуктивная творческая деятельность	Всего
1	Введение. Входная диагностика творческого мышления:	1	2	3
2	Приемы развития пространственного мышления	1	2	3
3	Приемы развития креативности, ассоциативного мышления.	2	5	7
4	Приемы развития системного мышления.	2	1	3
5	Приемы развития диалектического мышления, преодоление стереотипных барьеров.	2		2
6	Знакомство с Морфологическим анализом.	1	1	2
7	Знакомство с Фокальным анализом.	2	3	5
8	Знакомство с типовыми приемами фантазирования:			
	Уменьшение-увеличение	1	1	2
	Использование предметов необычным способом:	1	1	2
	Одушевление:	1	1	2
	«Поиск общих признаков у случайных объектов»	2		2
	«Исключение свойств»	3		3
	Придание объектам живой и неживой природы необычных свойств	1	1	2
	Фантастическое дробление	1	1	2
	«Машина времени»	1	1	2
	Изменение привычных отношений между сказочными героями.	1	1	2
9	Решение дивергентных задач:	3		3
10	Творческие работы, поделки из различных материалов с использованием различных техник.		20	20
11	Исходящая диагностика воображения, творческого мышления.	1		1
	Всего часов:	27	41	68

4.1. Содержание программы

1) «Путешествие в удивительную страну «Вообразилию»

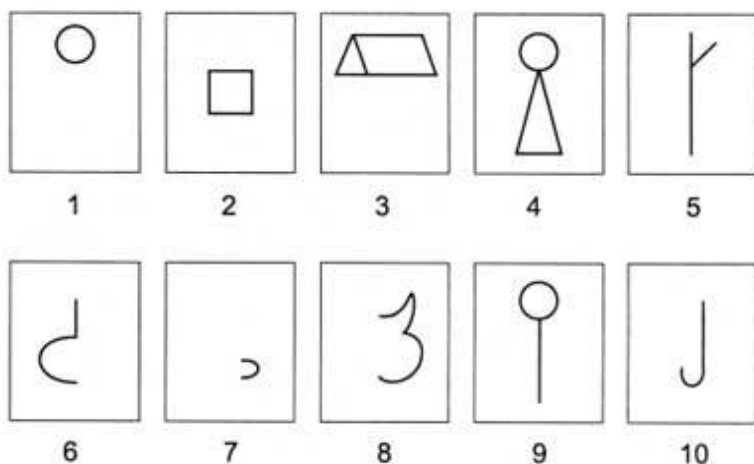
Цель: знакомство детей с правилами поведения и взаимодействия на занятиях. Формирование интереса к занятиям.

1. **Игра «Чудо-сундучок»:** угадывая на ощупь, что это (игрушка, цветок, подсвечник, перчатки, клубок ниток, - дети с закрытыми глазами достают из сундучка различные предметы: часы, копилка, и т.п.). После угадывания, рассматривая предмет, дети описывают его, называя основные признаки: (цвет, форма, величина, материал) и свойства (для чего используется).

2. **Входная диагностика** (Приложение 1)

2) Приемы развития пространственного мышления

1. Творческая работа «**Фигуры**» (входная диагностика): дети дорисовывают образы. Фантазирование. Обсуждение идей.



2. **Дорисовывание линий** (входная диагностика) дети дорисовывают образы. Фантазирование. Обсуждение идей.

3. **Творческая работа «Кляксография».** Перед игрой изготавливают для каждого кляксы: на середину листа выливается немного гелевой краски нескольких цветов и лист складывают пополам. Затем лист разворачивают и теперь можно играть. Дети по очереди говорят, какие предметные изображения они видят в кляксе или её отдельных частях. Чтобы образ получился законченным, дети дорисовывают необходимые детали пальчиками.

4. «Путешествие в Фигурный город».

Перед детьми лежит множество вырезанных бумажных треугольников, квадратов и овалов. Игра-путешествие начинается с того, что дети одевают «сказочные» треугольные или квадратные, или овальные очки, и оказываются в воображаемом треугольном ли квадратном, или овальном городе. Здесь все предметы, дома, машины, деревья, цветы, даже люди – треугольные или квадратные, или овальные.

5. Игра «**Мозговой штурм**»: что вы «видите» в треугольных (квадратных, овальных) очках вокруг себя? Дети фантазируют и называют различные объекты.

6. Творческая работа: аппликация выбранного образа (или образов) из геометрических фигур. Моделирование картинки из фигур.

3) Приемы развития креативности, ассоциативного мышления.

1. «Осень в стране «Вообразия».

Цель: развитие креативности (оригинальности, нестандартности мышления)

1. Обсуждение примет-признаков осени. Рассматривание листочков разных деревьев. Определение изменившихся признаков: изменился цвет, свойства - стали сухие, хрупкие.

2. Игра-ассоциации: на что стали похожи листья? Дети называют различные предметы, опираясь на признаки (желтые как солнце, цыпленок, яблоко; красные как роза, помидор, звездочка; сухие как высушенные цветы, страница книги; хрупкие как стекло,).

3. Творческая работа «Листопад в Вообразии». Задание: сделать открытку- аппликацию листьев, но выбрать несуществующий в реальной жизни цвет листьев и неба. Дети подбирают из цветной бумаги фантастический цвет для листьев, затем восковыми мелками рисуют небо (в полосочку, горошек, клеточку и т.д.)

4. Игра «На что похоже?»

В «чудо-сундучке» спрятаны разные игрушки. Чтобы узнать, какие игрушки там находятся детям предлагается игра «Что на что похоже» (закрепление навыков выделять различные признаки предметов: цвет, форма, величина) и их свойства. 2 человека (отгадчики) выходят за дверь, а остальные участники игры достают из чудо-сундучка одну игрушку. Этот предмет будет сравниваться. Отгадчики заходят и ведущий начинает: "То, что мы достали из чудо-сундучка похоже на ..." и даёт слово тому, кто первый нашел сравнение и поднял руку: Бант может быть ассоциирован с цветком, с бабочкой, винтом вертолета, с цифрой "8", которая лежит на боку. Отгадавший выбирает новых отгадывальщиков и предлагает следующий предмет для ассоциации

5. Раскрашивание картинок необычным способом (цифрами, буквами)

Детям предлагается раскрасить картинки необычными способами.

6. Сюрреалистическая игра «Какого цвета мой смех?»

Цель: расширение стереотипных границ сознания, свобода самовыражения.

Рисунок в несколько рук. Первый участник игры делает первый набросок, изображает какой-то элемент своей идеи. Второй игрок обязательно отталкиваясь от первого наброска делает элемент своего изображения и т.д. до законченного рисунка. Обсуждение творческих воплощений и полученной коллективной работы.

7. Творческая работа «Какого цвета мой смех?»

Дети одевают карнавальные маски, в руках – светящиеся фонарики, и отправляются в путешествие в удивительную страну «Вообразию». В этой стране происходят чудеса. Например, можно не только услышать, но и **увидеть свой смех**. Под звуки веселой мелодии дети выполняют творческое задание – нарисовать ... свой смех. На лист бумаги наливается два цвета

гелевой краски. Руками и пальчиками рисуется картинка (или несколько картинок, ведь воображение остановить невозможно)

8. Игра-лепка «Чудо-юдо». Дети выбирают по 2-3 картинки с различными изображениями. Описывают их признаки и особенности и далее выбирают одно из животных к которому добавляются признаки и особенности от других. Например, верблюд приобрел крылья бабочки, удав стал с рыбьим хвостом и плавниками. Далее дети из пластилина лепят то, что придумали.

4) Приемы развития системного мышления.

1. Игра «Теремок».

Детям раздаются картинки различных предметов: гармошки, ложки, кастрюли и т.д. Кто-то сидит в "теремке" (например, ребенок с рисунком гитары). Следующий ребёнок просится в теремок, но может попасть туда, только если скажет, чем предмет на его картинке похож на предмет хозяина. Если просится ребёнок с гармошкой, то у обоих на картинке изображен музыкальный инструмент, а ложка, например, тоже имеет дырку посередине.

Игра не только закрепляет полученные знания о признаках и свойствах различных объектов, но и учит анализировать, описывать окружающие предметы, находить у них общее.

2. Творческая работа «Коллаж».

Цель: развитие операций мышления: классификация, обобщение, оригинальности мышления. Составление из картинок и вырезок композиции, придумывание оригинального названия.

3. Игра «Магазин» Дети выбирают разнообразные картинки из журналов и «покупают» их, называя их общие признаки и свойства.

4. Театрализация «Сказка».

Цель: развитие системного мышления, творческого самовыражения. Дети выбирают и перевоплощаются в сказочного героя. Первый ребенок начинает сказку, рассказывая о своем герое: кто он, какой, что умеет делать, где живет и т.д. (описывая признаки и свойства). Ведущий помогает дополнить сюжет спонтанными и неожиданными ситуациями или приключениями. Далее выступает следующий сказочный герой, который встречается при необычных обстоятельствах с предыдущим героем и может стать его другом, если назовет их общие свойства или качества. Сказка продолжается, пока не примут участие все дети. Затем придумывается конец. Что произошло, чем закончилась сказка.

5) Приемы развития диалектического мышления, преодоление стереотипных барьеров.

Игра "Хорошо - Плохо"

Вариант 1. Для игры выбирается объект безразличный ребенку, т.е. не вызывающий у него стойких ассоциаций, не связанный для него с конкретными людьми и не порождающий эмоций. Ребёнку предлагается проанализировать данный объект (предмет) и назвать его качества с точки

зрения ребенка положительные и отрицательные. Необходимо назвать хотя бы по одному разу, что в предлагаемом объекте плохо, а что хорошо, что нравится и не нравится, что удобно и не удобно. Например: карандаш.

- *Нравится, что красный. Не нравится, что тонкий.*

- *Хорошо, что он длинный; плохо, что он остро заточен - можно уколоться.*

- *Удобно держать в руке, но неудобно носить в кармане - ломается.*

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

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

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

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

Понимание детьми противоречивости свойств, заключенных в любых объектах или явлениях, умение выделить и объяснить условия, при которых проявляются те или иные свойства, способствует воспитанию чувства справедливости, умению в критической ситуации найти правильное решение возникшей проблемы, способности логично оценить свои действия и выбрать из множества различных свойств объекта те, которые соответствуют выбранной цели и реальным условиям.

Вариант 4. Когда выявление противоречивых свойств перестанет вызывать у детей трудности, переходим к динамическому варианту игры, при котором для каждого выявленного свойства называется противоположное свойство, при этом объект игры постоянно меняется, получается своеобразная "цепочка". Например:

- *Есть шоколад хорошо - вкусно, но может заболеть живот;*

- *Живот болит - это хорошо, можно в детский сад не ходить;*

- *Сидеть дома - плохо, скучно;*

- *Можно пригласить гостей - и т.д.*

Желательно, чтобы игра "Хорошо - плохо" стала частью повседневной жизни ребенка. Для её проведения не обязательно специально отводить время.

В нее можно доиграть на прогулке, во время обеда, перед сном.

2. Игра «Как мне повезло...» Как мне повезло, - говорит подсолнух, - я похож на солнце.

Как мне повезло, - говорит картошка, - я кормлю людей.

Как мне повезло, - говорит береза, - из меня делают ароматные веники.

Дети по цепочке заканчивают фразу.

б) Знакомство с Морфологическим анализом.

1. «Сказка о бабочках».

Цель: знакомство детей с основами Морфологического анализа:

Детям рассказывается сказка: плоскостной театр. Белые бабочки летят в страну «Вообразилию» и преобразуются путём изменения значения сенсорных признаков (цвет, размер).

Базовые вопросы для активизации системного мышления детей:

- **С какими цветами повстречались бабочки?** (развитие наблюдательности)
- **Какими стали? Как изменились?** (сравнение)
- **На что похожи по этому признаку? Что бывает такое же?** (развитие ассоциативного мышления)
- **Кто и что еще может менять свой размер в реальном мире?** (развитие осведомленности, кругозора)

2. Творческая работа «**Ладочки**». Закрепление усвоенных сенсорных эталонов с усложнением: добавлением (цвет, форма). Дети обводят свою ладошку, располагая пальцы по своему замыслу и фантазируют, создавая образы.(человек, принцесса, клоун, собачка, лошадка и т.д.) Обсуждение творческих идей.

7) Знакомство с Фокальным анализом.

1. «Встреча друзей».

Цель: знакомство детей с Фокальным анализом.

В «Чудо-сундучке» находятся игрушки, которые, встречаясь друг с другом обмениваются каким-либо свойством, приобретая новые оригинальные свойства. Объяснение правил обмена признаками. Например, встретились игрушечная лошадка на колесиках с домиком. Свойство лошадки: ездит на колесиках. Свойство домика: в нем живут куклы. Игрушки обмениваются своими признаками. Теперь домик ездит на колесиках, а лошадка выполняет функцию домика.

2. **Игра «Магазин игрушек»:** дети покупают в магазине по две игрушки. Называние свойств игрушек. Обмен свойствами.

3. Творческая работа «**Новые игрушки**»: дети рисуют придуманные новые игрушки с приобретенными оригинальными свойствами. Обсуждение творческих идей.

4. **Игра «Чудесные превращения».** Дети наугад выбирают 2-3 объекта, называют признаки или значения признаков (не менее 4-х) для каждого объекта. Далее, переносят названные признаки или значения признаков поочередно на другой, находящийся как бы в фокусе, объект. Поочередно обсуждается каждое сочетание: фокусный объект + признак одного из объектов. Например, фокусный объект кукла Барби + объекты с признаками: шарик (надувается), фонарик (светит), ручка (пишет). В результате кукла Барби обладает новыми свойствами (надувается, светится в темноте, пишет).

5. **Творческая работа «Изобретатель»** Продуктивная деятельность. Дети рисуют или лепят новый образ.

8) Знакомство с типовыми приемами фантазирования.

• Уменьшение-увеличение

1. **Игра-беседа.** Ребенку говорят: "Вот тебе волшебная палочка, она может увеличивать или уменьшать все, что ты захочешь. Что бы ты хотел увеличить, а что уменьшить?"

- Хочу увеличить конфету до размера холодильника, чтобы можно было отрезать куски ножом.

- Хочу увеличить капли дождя до размеров арбуза.

Усложните эту игру дополнительными вопросами: "И что из этого получится? К чему это приведет? Зачем ты хочешь увеличивать или уменьшать?"

- Пусть руки на время станут такими длинными, что можно будет достать с ветки яблоко, или поздороваться через форточку, или достать с крыши мячик, или, не вставая из-за стола, выключить телевизор.

- Если деревья в лесу уменьшатся до размеров травы, а трава до размеров спички, тогда легко будет искать грибы.

- Если ребенку трудно дается самостоятельное фантазирование, предложите пофантазировать совместно, задайте ему вспомогательные вопросы.

- Что будет, если у нас удлинится на время нос?

- Можно будет понюхать цветы на клумбе, не выходя из дома; можно будет определить, что вкусенького готовят соседи;

- Это хорошо, а что в этом плохого?

- Некуда будет такой длинный нос деть, он будет мешать ходить, ездить в транспорте, даже спать будет неудобно, а зимой он будет мерзнуть. Нет, не надо мне такого носа.

Предложите ребенку сказать, что произойдет хорошего, а что плохого, если мы что-то будем увеличивать или уменьшать. Кому будет хорошо, а кому плохо? Это уже нравственный анализ ситуации.

- Скажи, что будет хорошего и что плохого тебе лично и другим, если волшебник увеличит тебя в 10 раз?

Если ребенку будет трудно догадаться, помогите ему дополнительными вопросами:

- Какого тогда ты будешь размера?

- А что будет, если твой рост уменьшится в 10 раз?

- Согласись, было бы здорово, если можно было менять свой рост по своему желанию. Например, ты опаздываешь в садик: увеличил длину ног или частоту шагов и быстро дошел до садика, а потом сделал ноги нормальной длины. Или другой случай. Надо перейти через реку, а моста поблизости нет. Нет проблем!

- Я буду высотой 15 м! Это высота пятиэтажного дома!

2. **Игра «Встреча с Волшебниками Размера и Наоборот».** Дети знакомятся со сказочными персонажами: Волшебник Размера меняет

размеры всех объектов и персонажей. А Волшебник Наоборот меняет свойства и признаки всех объектов и персонажей наоборот. Например, Волшебник Размера уменьшил Волка и увеличил Зайца. Что произойдет в новой сказке? Волшебник Наоборот превратил Кашея Бессмертного в доброго, а Василису – в злую Василису Прекрасную. Дети фантазируют и предлагают различные версии развития сказочных событий.

3. Творческая работа. «Превращение» Дети придумывают любой объект и превращают его в другой с помощью изменения его размера.

• **Использование предметов необычным способом:**

1. Игра «Мозговой штурм»: необычное использование обычных предметов. Дети выбирают несколько предметов, например, газета, ключ, часы, карандаш. Далее по цепочке передают их друг другу и называют как можно необычным способом использовать их.

2. «Новая сказка»: Дети выбирают героев сказок и исключают у них какое-либо свойство (например, Баба-Яга без избушки-на курьих ножках или Кот без сапог. Сочиняем новую сказку по цепочке придумывая сюжет и действия героев.

3. Коллективное рисование своих героев и сказки

• **Одушевление:**

1. Игра «Я дарю тебе...» Дети передают по цепочке друг другу игрушку или мячик со словами «Я дарю тебе...» Предлагается придумать нестандартный оригинальный подарок (можно подарить целый мир).

2. Творческая работа-игра «Ожившая картинка».

Вы получили замечательный дар, все что вы нарисуете - оживает! Что бы вы нарисовали?

Великих людей? Вымирающих животных?

Новых животных и растений?

3. Рассказывание историй. «Ожившая картинка»

• **«Поиск общих признаков у случайных объектов»**

Игра «Как хорошо...»

Игра с картинками (кукла-снег, облако-дверь и т.д.)

Игра в командах

• **«Исключение свойств»**

1. Игра-разминка «Мозговой штурм» А что случится, если... Объекты живой природы получают новые необычные свойства. Какие? Придумывают дети.

2. Игровое упражнение «Исключение свойств». У сказочных персонажей исключаются некоторые их важные свойства.

Фантазирование. Перечислите свойства и качества человека, а потом одно-два свойства исключите и посмотрите, что получилось.

- Человек не спит.
- Человек не чувствует боли.
- Человек потерял вес, обоняние.

• **Придание объектам живой и неживой природы необычных свойств**
 Методика этого вида фантазирования похожа на метод фокальных объектов:

а) выбирают несколько произвольных объектов живой и/или неживой природы;

б) формулируют их свойства, качества, особенности или черты характера. Можно придумывать и новые свойства "из головы";

в) сформулированными свойствами и качествами наделяют человека.

Например, в качестве объекта ("донора свойств") выбрали орла. Качества орла: летает, прекрасное зрение, питается грызунами, живет в горах.

- Человек может летать, как орел. Можно дополнить: может летать в стратосфере, в ближнем и в дальнем космосе.

- Человек имеет сверхострое орлиное зрение, например видит без микроскопа клетки живых тканей, кристаллические решетки металлов, даже атомы, видит без телескопа и лучше, чем в телескоп, поверхность звезд и планет. Видит сквозь стены, идет по улице и видит, что происходит в домах, и даже сам проникает сквозь стены, как рентгеновский луч. Например, камень. Он светится, всегда теплый (никогда не остывает!), можно руки греть в мороз, делает воду сладкой и целебной, а сам не растворяется.

Камень впитывает болезни. Камень дает бессмертие. Созерцание камня вдохновляет писать стихи и рисовать и т. д.

Игра для развития фантазии. Дети встают в круг. Одному дают в руки мягкую игрушку или мячик и просят бросить ее кому-либо с теплыми словами: "Я дарю вам зайчонка", или "Юрочка, я дарю тебе козленка, рожки у него еще не выросли", или "Держи, Маша, большую конфету", или "Дарю тебе часть своего сердца", "Я дарю тебе бельчонка", "Это стеклянный шарик, не разбей его", "Это кактус, не уколись".

- Человек питается орлиной пищей - грызунами, птицами.

- Человек покрыт перьями.

1. Мозговой штурм: генерирование идей

- Придумайте органы чувств, которых нет у человека, но могли бы быть.

Не плохо бы чувствовать, когда делаешь ошибку и когда надвигается опасность (фигурально говоря - красная бы лампочка загоралась в этом случае).

- Придет время и можно будет менять внутренние органы. Как бы это могло выглядеть?

2. Сочинение истории. Сделайте "разметку" людей цветом по их нравственным качествам.

Например, все честные люди стали розовыми, все бесчестные фиолетовыми, а злые синими. Опишите, что будет с миром?

3. Творческая работа: Фантастический рисунок

- **Фантастическое дробление**

Сочинение сказки.

Творческая работа: лепка

«Машина времени» У нас появилась машина времени! Вы в нее садитесь и можете путешествовать в ближнее и в дальнее прошлое любой страны, в ближнее и в дальнее будущее любой страны и быть там любое время. Но менять там ничего нельзя, можно только смотреть. Пока вы находитесь в прошлом или в будущем, жизнь на Земле протекает по своим обычным законам.

"Домашний вариант": сидя дома, вы смотрите в "Зеркало времени" или мысленно делаете снимки "Фотоаппаратом времени" или "Кинокамерой времени" или "Волшебным глазом". Называете место и время и, пожалуйста, изображение готово.

- Что бы вы хотели посмотреть в прошлом?
- Какими были мама и бабушка, когда им было столько же лет, сколько вам сейчас?
- Как жили динозавры?

- Что бы вы хотели посмотреть в будущем?
- Кем я буду? Сколько у меня будет детей?
- Поговорить со своим будущим сыном.

Вот невероятная ситуация. С Земли послали сообщение на далекую звезду. На этой звезде живут разумные существа, у них есть машина времени. Они послали ответ, но ошиблись, и ответ пришел на Землю раньше, чем было послано сообщение.

Сочинение истории «Путешествие в прошлое».

Сочинение истории «Путешествие в будущее»

Рисунок

Творческая работа: аппликация

- **Изменение привычных отношений между сказочными героями.**

Мозговой штурм.

Сочинение истории

Творческая работа: коллаж из картинок.

9) Дивергентные задачи

- **Игровое упражнение: поиск причин происшедшего события.** Утром Дима проснулся раньше обычного. Солнце еще не ушло за горизонт, но уже стало темно.
Сидевший у ног хозяина пес грозно зарычал на маленького котенка.

- **Описание картинок с объяснением причин и следствий, невероятное изменение ситуации:**



- **Мозговой штурм «Что будет, если...»**
 "... дождь будет идти, не переставая."
 "... люди научатся летать, как птицы."
 "... собаки начнут разговаривать человеческим голосом."
 "... оживут все сказочные герои."
 "... из водопроводного крана польется апельсиновый сок."
- **Сочинение историй.** Придумать сказку, в которой участвовали бы эти герои



- **Интеллектуальная эстафета: свободное фантазирование**
 Детям предлагают безудержно пофантазировать на заданную тему, используя любые приемы фантазирования и любые их сочетания. В отличие от решения какой-нибудь серьезной задачи, можно предлагать любые идеи, даже самые бредовые.
 Придумайте фантастическое растение.
 - На одном растении одновременно растут все известные фрукты: яблоки, груши, апельсины, авокадо, ананасы, манго, кокосы.
 - На одном растении растут все известные фрукты и овощи (помидоры и

картофель, из листьев можно сделать табак, получить болеутоляющее лекарство и "средство красоты". В принципе, это возможно, так как помидоры, картофель, табак, белладонна (по-итальянски - "прекрасная дама") принадлежат к одному семейству - пасленовым.

- На одном растении растут известные и неизвестные фрукты, овощи и орехи.

- Удивительный арбуз: внутри мармелад, а вместо семечек - леденцы. Это тоже возможно, только поливать его надо сладкой водой и медом.

- На одном дереве растут объекты живой и неживой природы.

- Цветок сделан из шоколада и никогда не отцветает, сколько его не ешь.

5. Характеристика целесообразной методики построения курса

Занятия проходят в игровой форме. Позиция педагога-психолога – недирижтивная, побуждающая детей к активности, свободе самовыражения.

7.1. Формы, методы работы

Основные формы работы с воспитанниками: игры, упражнения, импровизации, беседы, сочинение историй, театрализация, творческая продуктивная деятельность, мозговой штурм. Важно использовать в своей работе с детьми по развитию творческого мышления игры, творческие задания, которые включают разнообразный познавательный материал, богатый речевым и наглядным наполнением. Дети не утомляются, так как деятельность разнообразна, яркие образы вызывают интерес.

Импровизации дают представление, как можно вербально наполнить разыгрываемую ситуацию, развивая воображение детей. Важное условие – нельзя долго описывать ситуацию, импровизировать без действий. Любое вербальное сопровождение идет параллельно с действиями детей.

Игры-беседы спланированы как вариант игр, в которых вся беседа с ребенком построена на воображении. Это игры, в которых ребенок перевоплощается в живое или неживое существо, в образе которого начинает решать проблемные ситуации, советовать, просить о чем-то окружающих.

Творческая продуктивная деятельность позволяет не только развивать образное мышление, мелкую моторику, но является средством закрепления полученных знаний.

6. Критерии эффективности и параметры.

6.1. Критерии и показатели эффективности психолого-педагогических воздействий

В нашей программе мы опираемся на критерии, установленные в исследованиях Гилфорда.

1) Беглость (легкость, продуктивность) — этот фактор характеризует беглость творческого мышления и определяется общим числом ответов.

- 2) Гибкость — фактор характеризует гибкость творческого мышления, способность к быстрому переключению и определяется числом классов (групп) данных ответов.
- 3) Оригинальность — фактор характеризует оригинальность, своеобразие творческого мышления, необычность подхода к проблеме и определяется числом редко приводимых ответов, необычным употреблением элементов, оригинальностью структуры ответа.
- 4) Точность — фактор, характеризующий стройность, логичность творческого мышления, выбор адекватного решения, соответствующего поставленной цели.

6.2. Формы, методы, сроки диагностики

Диагностика проводится два раза: входящая и итоговая. Процедура диагностики проходит в виде игровых упражнений.

Тесты проводятся в кабинете психолога. Для того чтобы избежать беспокойства детей и создать благоприятную психологическую атмосферу, работу с тестами называют занятиями. Эти занятия проводятся в игровой форме.

В предварительной инструкции, которая дается в свободной форме, мы просим детей предложить как можно больше разнообразных ответов на наши вопросы, проявить свой юмор и воображение, постараться придумать такие ответы, которые не сможет придумать никто другой.

Данная батарея тестов составлена на основе батареи, предложенной Е.Туник несколько сокращена для реализации данной программы. Большинство тестов являются модификацией тестов Гилфорда или Торренса.

Тесты предназначены для возрастной группы от 5 лет. С помощью данных субтестов изучается:

- вербальное творческое мышление (1, 2, 3)
 - образное творческое мышление (5, 6, 7)
- (Приложение 1).

7. Организационно-педагогические условия

7.1. Временные и материальные ресурсы

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 0,5 часа. Для проведения занятий должна быть создана необходимая материально-техническая база: отдельное помещение для группы детей 6-8 человек, методическое оборудование (игрушки, наглядные пособия и картинки, магнитная доска), принадлежности для творчества (цветная бумага, картон, краски, пластилин, клей, различные природные и бросовые материалы), шаблоны, картинки для раскрашивания, книги об окружающем мире, сказки.

7.2. Сроки, в течение которых участники должны быть в программе

Программа рассчитана на весь учебный год, 68 часов.

7.3. Требования к квалификации педагога

Занятия может проводить педагог-психолог или педагог дополнительного образования, владеющий основными технологиями развития креативности, приемами развития фантазии и воображения.

Список используемой литературы

1. Альтшуллер Г. С. Изобретатель и рационализатор. 1981. № 1, 3, 4, 5, 9.// Патентное бюро фантастики.
2. Альтшуллер Г. С. К истории курса по РТВ. 1982.
3. Альтов Г. И тут появился изобретатель. М.: Детская литература, 1989.
4. Амнуэль П. Р. Удивительный мир фантазии. Новосибирск, 1991.
5. Анастази А. Психологическое тестирование. М., Педагогика, 1982, т. 2.
6. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. М.: Просвещение, 1991.
7. Гуткович И.Я., Самойлова О.Н. Сборник дидактических игр по формированию творческого мышления дошкольников: Пособие для воспитателей детских садов. \под ред. Т.А. Сидорчук - Ульяновск, 1998.
8. Лук А.Н. Теоретические основы выявления творческих способностей.
9. Методика обучения составлению творческого рассказа по сюжетной картинке /Мурашковски И.Н. "Картинка без запинки"
<http://www.trizminsk.org/e/2312.htm>;
10. Методика системного анализа сказочного сюжета / Методика Мурашковски И.Н. "Сказка, отворись"
<http://www.trizminsk.org/e/23207.htm>;
11. Никашин А. И. Дидактические игры для развития творческого воображения детей. Ростов-на-Д.: Аспект, 1991.
12. Одаренные дети. /Под ред. М. Карне. М.: Прогресс, 1991.
13. Рубинштейн С.Л. Проблема способностей и вопросы психологической теории в кн. «Проблемы общей психологии». М., Педагогика, 1973.
14. Сидорчук Т.А., Кузнецова А.Б. "Обучение составлению творческих рассказов по картине" <http://www.trizminsk.org/e/prs/232016.htm>
15. Сидорчук Т. А., Ардашева Н. И. Истории проЕ Пособие по РТВ для воспитателей и учителей начальных классов. Ульяновск, 1993.
16. Сидорчук Т.А., Хоменко Н.Н. Анализ сюжетного смысла сказок с помощью ситуативной игры "Да-Нет" <http://www.trizminsk.org/e/23209.htm>
17. Симановский Я. Е. Развитие творческого мышления детей. Ярославль, 1996.
18. Страунинг А .М. Игры по развитию творческого воображения по книге Джанни Родари "Грамматика фантазии". Ростов-на-Д.: Аспект, 1991.

Тесты для изучения творческого мышления

Субтест 1. Использование предметов (варианты употребления)

Задача

Перечислить как можно больше необычных способов использования предмета.

Инструкция для испытуемого

Газета используется для чтения. Ты же можешь придумать другие способы ее использования. Что из нее можно сделать? Как ее можно еще использовать?

Инструкция зачитывается устно.

Ответы записываются психологом дословно.

Оценивание

Результаты выполнения теста оценивались в баллах.

Имеются три показателя.

1) Беглость (беглость воспроизведения идей) — суммарное число ответов. За каждый ответ дается 1 балл, все баллы суммируются.

$B = n$.

B — беглость,

n — число уместных ответов.

Следует обратить особое внимание на термин «уместные ответы». Нужно исключить из числа учитываемых те ответы, которые упоминались в инструкции, — очевидные способы использования газет: читать газету, узнавать новости и т.д.

2) Гибкость — число классов (категорий) ответов.

Все ответы можно отнести к различным категориям. Например, ответы типа: «из газеты можно сделать шапку, корабль, игрушку» и т.д. относятся к одной категории — создание поделок и игрушек.

Категории ответов

1. Использование для записей (записать телефон, решать примеры, рисовать).

2. Использование для ремонтных и строительных работ (заклеить окна, наклеить под обои).

3. Использование в качестве подстилки (постелить на грязную скамейку, положить под обувь, постелить на пол при окраске потолка).

4. Использование в качестве обертки (завернуть покупку, обернуть книги, завернуть цветы).

5. Использование для животных (подстилка кошке, хомяку, привязать на нитку бантик из газеты и играть с кошкой).

6. Использование как средства для вытирания (вытереть стол, протирать окна, мыть посуду, в качестве туалетной бумаги).

7. Использование как орудия агрессии (бить мух, наказывать собаку,

плевать шариками из газеты).

8. Сдача в макулатуру.

9. Получение информации (смотреть рекламу, давать объявления, делать вырезки, проверить номер лотерейного билета, посмотреть дату, посмотреть программу TV и т.д.).

10. Использование в качестве покрытия (укрыться от дождя, солнца, прикрыть что-то от пыли).

11. Сжигание (для растопки, для разведения костра, сделать факел).

12. Создание поделок, игрушек (сделать корабль, шапку, папье-маше).

Следует приписать каждому ответу номер категории из вышеприведенного списка, затем, если несколько ответов будут относиться к одной и той же категории, то учитывать только первый ответ из этой категории, то есть учитывать каждую категорию только один раз.

Затем следует подсчитать число использованных ребенком категорий. В принципе, число категорий может изменяться от 0 до 12 (если не будет дано ответов, отнесенных к новой категории, которой нет в списке).

За ответы, не подходящие ни к одной из перечисленных категорий, добавляется по 3 балла за каждую новую категорию. Таких ответов может быть несколько. Но прежде чем присваивать новую категорию, следует очень внимательно соотнести ответ с приведенным выше списком.

За одну категорию начисляется 3 балла.

$G = 3 m$.

G — показатель гибкости,

m — число использованных категорий.

3) Оригинальность — число необычных, оригинальных ответов. Ответ считается оригинальным, если он встречается 1 раз на выборке в 30—40 человек.

Один оригинальный ответ — 5 баллов.

Все баллы за оригинальные ответы суммируются.

$O_p = 5 k$.

O_p — показатель оригинальности,

k — число оригинальных ответов.

Подсчет суммарного показателя по каждому субтесту следует проводить после процедуры стандартизации, то есть перевода сырых баллов в стандартные. В данном случае мы предлагаем проводить суммирование баллов по различным факторам, отдавая себе отчет в том, что такая процедура не является достаточно корректной, а следовательно, суммарными баллами можно пользоваться только как приблизительными и оценочными.

$T_1 = B_1 + G_1 + O_{p1} = n + 3 m + 5 k$.

T_1 — суммарный показатель первого субтеста,

B_1 — беглость по 1 субтесту,

G_1 — гибкость по 1 субтесту,

O_{p1} — оригинальность по 1 субтесту,

n — общее число уместных ответов,

m — число категорий,

k — число оригинальных ответов.

Субтест 2. Последствия ситуации

Задача

Перечислить различные последствия гипотетической ситуации.

Инструкция для испытуемого:

Вообрази, что случится, если животные и птицы смогут разговаривать на человеческом языке.

Оценивание:

Результаты выполнения субтеста оценивались в баллах.

Имеются два показателя.

1) Беглость (беглость воспроизведения идей) — общее число приведенных последствий.

1 ответ (1 следствие) — 1 балл.

$B = n$.

2) Оригинальность — число оригинальных ответов, число отдаленных следствий. Здесь оригинальным считается ответ, приведенный только один раз (на выборке 30—40 человек).

1 оригинальный ответ — 5 баллов.

$O_p = 5 k$.

O_p — показатель оригинальности,

k — число оригинальных ответов.

$T_2 = n + 5 k$.

T_2 — суммарный показатель второго субтеста.

Как и в первом субтесте, следует обратить внимание на исключение неуместных (неадекватных) ответов, а именно: повторяющихся ответов и ответов, не имеющих отношения к поставленной задаче.

Субтест 3. Слова

Модификация для детей от 5 лет.

Задача:

Придумать слова, которые начинаются или оканчиваются определенным слогом.

Инструкция для испытуемого:

1 часть. Придумай слова, которые начинаются на слог «по», например «полка».

На ответ дается 2 минуты.

2 часть. Придумай слова, которые оканчиваются слогом «ка», например «сумка».

На ответ дается 2 минуты.

Время выполнения всего субтеста — 4 минуты.

Оценивание:

Результаты выполнения субтеста оцениваются в баллах.

Имеются два показателя.

1) Беглость — общее число приведенных слов.

1 слово — 1 балл.

$B = n$

B — показатель беглости,

n — общее число слов.

Как и ранее, следует вычеркнуть повторяющиеся слова, а также не учитывать неадекватные слова.

2) Оригинальность — число оригинальных слов, приведенных один раз на выборку 30—40 человек.

1 оригинальное слово — 5 баллов.

$O_p = 5k$.

O_p — показатель оригинальности,

k — число оригинальных слов.

$T_3 = n + 5k$.

T_3 — суммарный показатель третьего субтеста (для детей 5—8 лет).

Субтест 4. Составление изображений

Задача:

Нарисовать заданные объекты, пользуясь определенным набором фигур.

Инструкция для испытуемого:

Нарисуй определенные объекты, пользуясь следующим набором фигур: круг, прямоугольник, треугольник, полукруг. Каждую фигуру можно использовать несколько раз, менять ее размеры и положение в пространстве, но нельзя добавлять другие фигуры или линии.

В первом квадрате нарисуй лицо, во втором — дом, в третьем — клоуна, а в четвертом — то, что ты хочешь.

Испытуемому предъявляется набор фигур, изображенный на рис. 1 и образец выполнения задания — лампа (рис. 2).

Образец незаполненного тестового бланка приведен на рис. 3.

Длина стороны квадрата — 8 см (для тестового бланка).

Оценивание:

Оценивание производится по двум показателям.

1) Беглость — гибкость. В данном показателе учитываются:

n_1 — число изображенных элементов (деталей);

n_2 — число использованных категорий фигур (из 4 заданных), n_2 изменяется от 0 до 4.

Одна деталь — 0,1 балла.

Один класс фигур — 1 балл.

n_3 — число ошибок (ошибкой считается использование в рисунке незаданной фигуры или линии).

Одна ошибка — 0,1 балла.

$B_{i=1}^4 = (0,1n_{1i} + n_{2i} - 0,1n_{3i})$

B — беглость,

i — номер рисунка (от 1 до 4).

Баллы B суммируются по четырем рисункам.

2) Оригинальность

k_1 — число оригинальных элементов рисунка.

Под оригинальным элементом понимается элемент необычной формы,

необычное расположение элемента, необычное использование элемента, оригинальное расположение элементов друг относительно друга.

Один оригинальный элемент — 3 балла.

В одном рисунке может быть несколько оригинальных элементов.

k_2 — оригинальность четвертого рисунка (по теме, по содержанию). Может встречаться один раз на выборку в 30—40 человек.

k_2 может принимать значения 0 или 1.

За оригинальный сюжет начисляется 5 баллов (это относится только к четвертому рисунку)

$$Op^4_{i=1} = 5k + k_{1i}.$$

Op — оригинальность,

i — номер рисунка (от 1 до 4).

$$T_5 = B + Op.$$

T_5 — суммарный показатель пятого субтеста,

B — беглость,

Op — оригинальность.

Субтест 5. Эскизы

Задача:

Превратить в различные изображения одинаковые фигуры (круги), приводимые в квадратах.

Инструкция для испытуемого:

Добавь любые детали или линии к основному изображению так, чтобы получились различные интересные рисунки. Рисовать можно как внутри, так и снаружи круга. Психолог подписывает название к каждому рисунку.

Тестовый бланк — это лист стандартной бумаги (формат А4), на котором изображено 20 квадратов с кругом посередине. Размеры квадрата 5 x 5 см, диаметр каждого круга — 1,5 см.

На рис. 5 приводится образец тестового бланка для данного субтеста.

В качестве примера к субтесту предьявляется нарисованный человечек (рис. б).

Оценивание:

Проводится по трем показателям:

1) Беглость — число адекватных задаче рисунков.

Один рисунок — 1 балл.

$$B = n$$

n — число рисунков (изменяется от 0 до 20).

Исключаются рисунки, точно повторяющие друг друга (дубликаты), а также рисунки, в которых не использован стимульный материал — круг.

2) Гибкость — число изображенных классов (категорий) рисунков.

Например, изображения различных лиц относятся к одной категории, изображения различных животных также составляют одну категорию.

Одна категория — 3 балла.

$$Г = 3m.$$

m — число категорий.

Категории ответов

1. Война (военная техника, солдаты, взрывы).
2. Географические объекты (озеро, пруд, горы, солнце, луна).
3. Звери. Птицы. Рыбы. Насекомые.
4. Знаки (буквы, цифры, нотные знаки, символы).
5. Игрушки, игры (любые).
6. Космос (ракета, спутник, космонавт).
7. Лицо (любое человеческое лицо).
8. Люди (человек).
9. Машины. Механизмы.
10. Посуда.
11. Предметы домашнего обихода.
12. Природные явления (дождь, снег, град, радуга, северное сияние).
13. Растения (любые — деревья, травы, цветы).
14. Спортивные снаряды.
15. Съедобные продукты (еда).
16. Узоры, орнаменты.
17. Украшения (бусы, серьги, браслет).

Если рисунок не соответствует ни одной категории, ему присваивается новая категория.

3) Оригинальность

Оригинальным считается рисунок, сюжет которого использован один раз (на выборке в 30—40 человек).

Один оригинальный рисунок — 5 баллов.

$Op = 5k$.

Op — показатель оригинальности,

k — число оригинальных рисунков.

$T_6 = n + 3m + 5k$.

T_6 — суммарный показатель шестого субтеста.

При подсчете баллов по шестому субтесту следует учитывать все рисунки вне зависимости от качества изображения. О сюжете и теме надо судить не только по рисунку, но и обязательно принимать во внимание подпись (см. например — рис. 7).

У маленьких детей, которые не умеют писать, после окончания работы необходимо спросить, что изображено на рисунках, и подписать названия к рисункам. В основном это относится к возрастной группе 5—7 лет.

Субтест 6. Спрятанная форма

Задача:

Найти различные фигуры, скрытые в сложном, малоструктурированном изображении.

Инструкция для испытуемого:

Найди как можно больше изображений на этом рисунке. Что нарисовано на этой картинке?

Тестовые стимульные материалы (изображения) приведены на рисунках 8(1), 8(2), 8(3), 8(4): всего четыре различных рисунка. Предъявлять следует только один рисунок. Остальные даны для того, чтобы можно было провести повторное тестирование в другое время.

Оценивание:

Результаты выполнения субтеста оцениваются в баллах по двум показателям:

1) Беглость — суммарное число ответов (n).

Один ответ — 1 балл.

$$B = n.$$

2) Оригинальность — число оригинальных, редких ответов. В данном случае оригинальным будет считаться ответ, данный один раз на выборке в 30—40 человек.

Один оригинальный ответ — 5 баллов.

$$Op = 5 k.$$

Op — оригинальность,

k — число оригинальных, редких ответов.

$$T_7 = n + 5 k.$$

T_7 — суммарный показатель седьмого субтеста.

При проведении подобных занятий допустимо только поощрение ребят, а при обсуждении результатов — приведение только самых лучших ответов. Неудачное выполнение тестов обсуждать не следует, а детям надо просто сказать: «Ну что ж, нормально». При обсуждении лучших ответов педагог пытается расширить мыслительные горизонты детей, воспитать у них умение смотреть на вещи и явления с разных сторон, видеть необычное в обычном. Так формируется самостоятельность мышления, фантазия, то есть творческий подход к жизни.

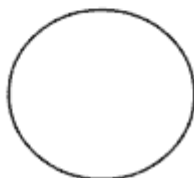
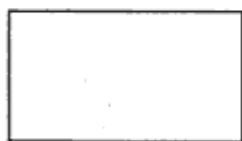


Рис. 1. Стимульный материал к субтесту 4

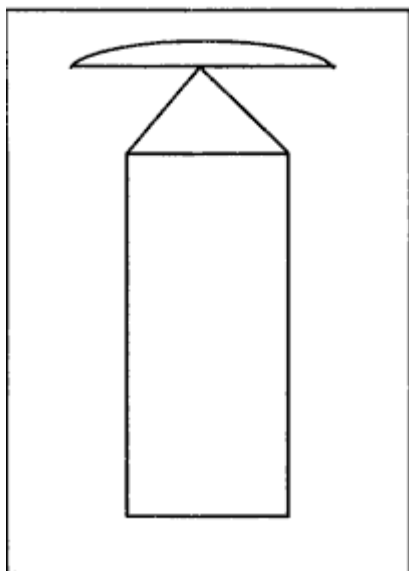


Рис. 2. Лампа. Пример выполненного рисунка к субтесту 4 (для предварительного предъявления)

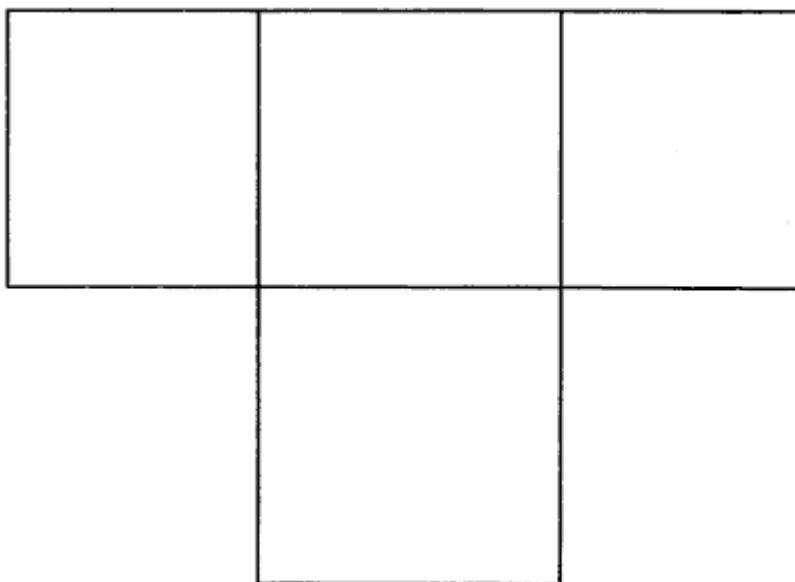


Рис. 3. Образец тестового бланка для субтеста 4

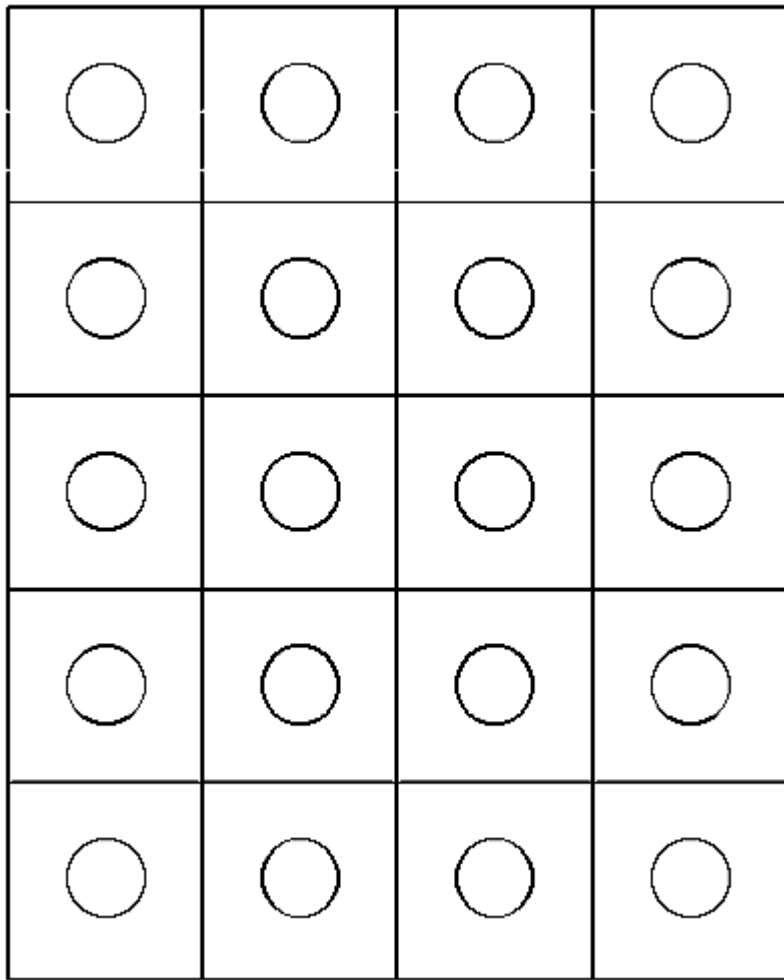


Рис. 5. Образец тестового бланка для субтеста 5

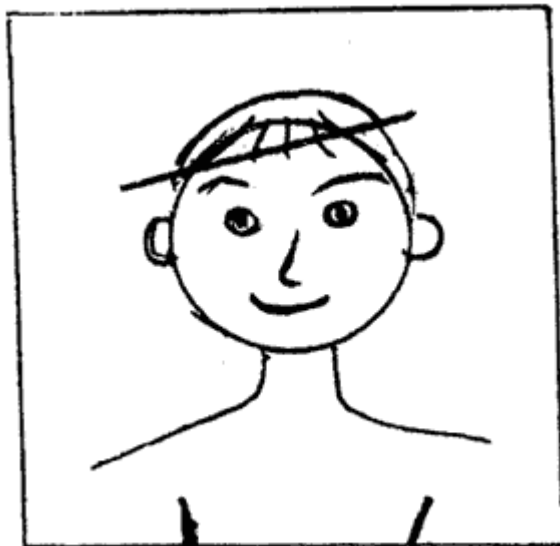


Рис. 6. Пример рисунка для предварительного показа в субтесте 5



Рис. 8(1). Стимульный материал к субтесту 6



Рис. 8(2). Стимульный материал к субтесту 6

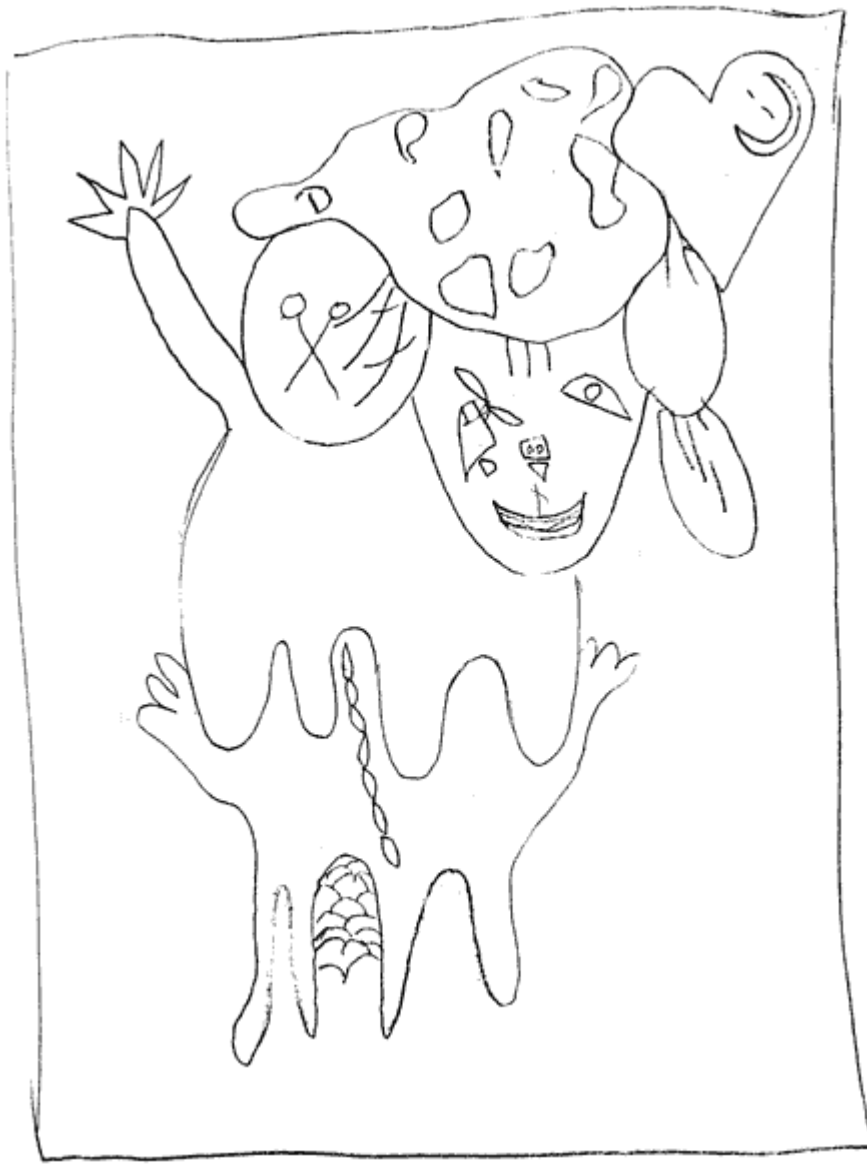


Рис. 8(3). Стимульный материал к субтесту 6

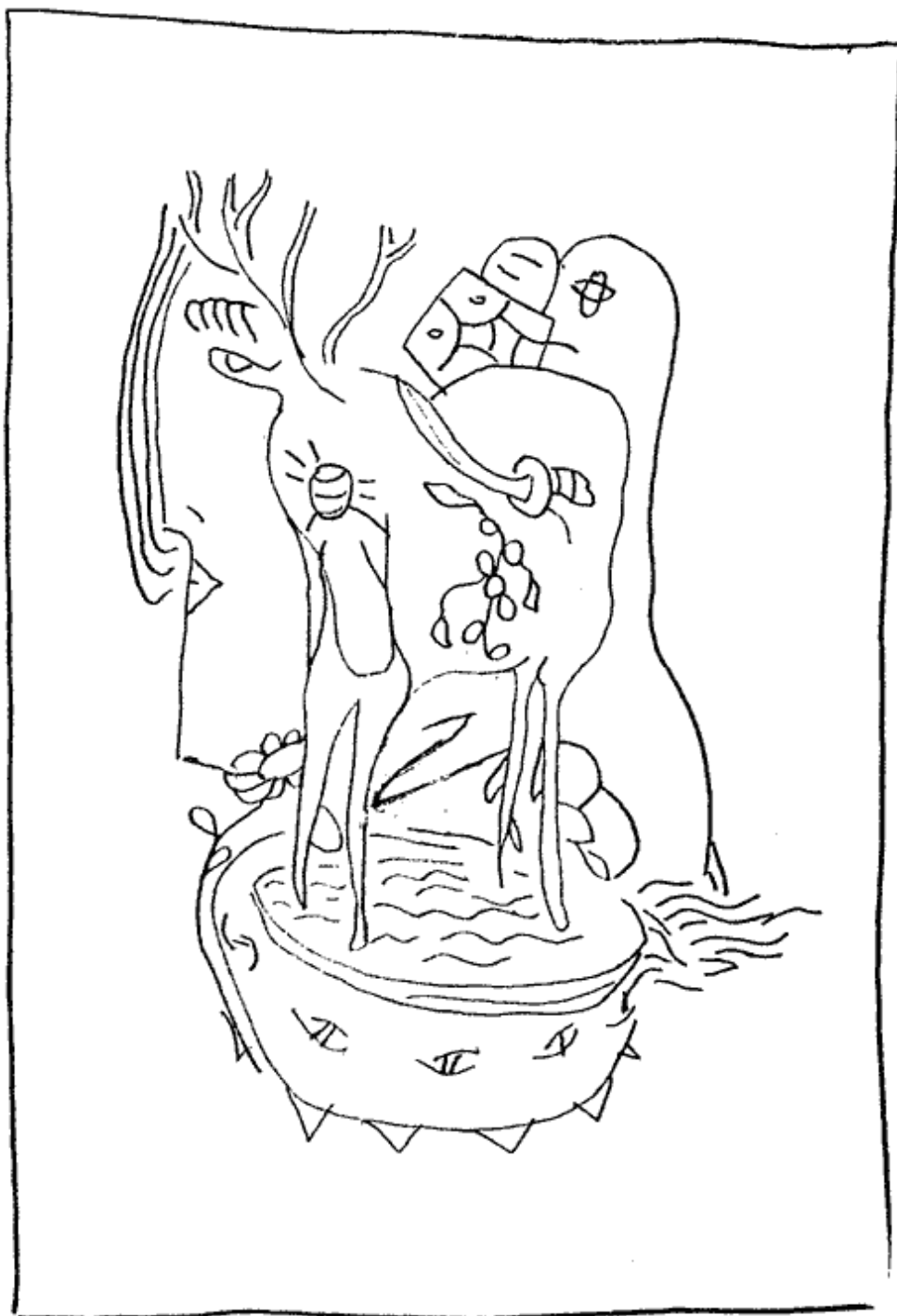


Рис. 8(4). Стимульный материал к субтесту 6