# Рекомендации для учителей

**по развитию креативного мышления обучающихся**

Педагогическим работникам рекомендуем использовать в процессе обучения

# Упражнения для групповой работы:

1. ***Пословицы.*** Одна команда сообщает одному из участников другой команды какую- либо пословицу. Этот участник изображает пословицу на доске с помощью рисунка, где каждое слово - отдельный символ. Его команда должна отгадать пословицу за 5 минут, задавая стоящему у доски вопросы, на которые он отвечает только словами «да» или «нет».
2. ***Ассоциации.*** Один из участников первой команды выходит из комнаты. В это время вторая команда загадывает простое слово. Затем игрок возвращается. Участники первой команды предлагают ему свои ассоциации с загаданным словом. Задача этого игрока — угадать за один круг заданное слово. Затем аналогичное задание предлагается второй команде.
3. ***Басни.*** Зачитывается не до конца малоизвестная басня в прозе. Командам дается по 10 минут для того, чтобы придумать три окончания басни — назидательную, юмористическую и печальную.
4. ***«Перевоплощения в вещь (животное)»*** Один из участников теста получает указание от ведущего перевоплотиться в определенную вещь. Он должен вообразить себя этой

вещью, погрузиться в ее мир, ощутить ее характер. От лица этой вещи он начинает рассказ о том, как она живет, что чувствует. Ведущий задает вопрос, с каким животным участники теста могут сравнить себя и свою жизнь. Например, один из ответов — «Я как лошадь, все время пашу, чтобы другим было хорошо».

1. ***«Последствия».*** Задание - описать последствия. Допустим, такие - что будет, если: будет постоянно идти дождь; люди перестанут умирать; люди смогут жить под водой; человек станет невидимым; обезьяны тоже станут разумными существами; Земля вдруг остановится.
2. ***«Кружки и овалы»*** Это невербальный тест на выявления образной гибкости, беглости и оригинальности. Участникам предлагаются листы бумаги с 20 кругами и 20 овалами. Надо их дополнить, дорисовав различные предметы или образы, вызванные ассоциациями с этими кругами.
3. ***«Клипмейкеры».*** Прослушайте музыкальный клип с закрытыми глазами. Во время звучания музыки ассоциируйте и запоминайте свои ассоциации. Создайте собственный вариант клипа, опираясь на ассоциации. «Нарисуйте» созданный клип словами и продемонстрируйте свой вариант участникам группы.
4. ***«Композиция из предметов».*** Составьте композицию на свободную тему из предметов, имеющихся на вашем столе, в сумочке, в карманах, на вас. После того как вы ее составите, приготовьте комментарии к ней. Композиция может быть представлена загадкой. Участники группы выдвинут предположения о сюжете.
5. ***«Старая сказка на новый лад».*** Берется какая-то известная сказка, например,

«Колобок», «Теремок» или «Красная шапочка», и изменяется. Сначала можно изменить сюжет, оставив прежних героев, потом, наоборот, нужно сохранить сюжет, но придумать других действующих лиц. Самое интересное - оставить героев, но изменить их характер, например, лягушка станет злой врединой, волк – симпатичным милягой, а Красная шапочка - плохо воспитанной девочкой, которая в конце концов съест несчастного волка.

1. ***«Поиск противоположенных предметов*».** Называется какой-нибудь предмет или явление, например - дом. Надо назвать как можно больше других предметов, в чем-то противоположных данному. При этом следует ориентироваться на различные признаки предмета и систематизировать его противоположности (антиподы) по группам. Например, в нашем случае могут быть названы: сарай (противоположность по размеру и степени комфорта), поле (открытое или закрытое пространство), вокзал (свое или чужое помещение) и т.д. Побеждает тот, кто указал наибольшее число групп противоположных предметов, четко аргументировав свои ответы.

Если использовать данные упражнения, уже через несколько недель станет заметно, что ученикам стало проще находить творческие идеи.