

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования

Центр психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи

Красносельского района

(ЦПМСС Красносельского района)

РАЗВИВАЮЩИЕ КРЕАТИВНОСТЬ УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ И ИХ ДЕТЕЙ

Махецкий К.Р, педагог-психолог

Санкт-Петербург
2020

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

В этой презентации будут предложены упражнения для развития *креативности*.
Задача – научить человека *продуктивно* действовать в ситуациях *новизны и неопределённости*, опираясь на свой *творческий потенциал*; ориентироваться *в быстро меняющихся обстоятельствах*, принимать адекватные решения при неполноте исходных сведений для этого.

ПАМЯТКА ДЛЯ УПРАЖНЕНИЙ

- Упражнения выполняются в группе не менее 3 человек (включая ведущего).
- Упражнения преимущественно предназначены для школьников, но их могут выполнять и взрослые.
- На выполнение упражнений выделяется примерно 10 минут.
- После проведения упражнения участники обсуждают предложенные вопросы.

УПРАЖНЕНИЕ «ЧТО, ОТКУДА, КАК»

Участникам, сидящим в кругу, демонстрируется какой-либо необычный предмет, назначение которого не вполне понятно (можно использовать даже не сам предмет, а его фотографию).

Каждый из участников по порядку должен быстро ответить на три вопроса:

1. Что это?
2. Откуда это взялось?
3. Как это можно использовать?

При этом повторяться не разрешается, каждый участник должен придумывать новые ответы на каждый из этих вопросов. Самый простой способ добыть реквизит для этого упражнения – брать не предметы целиком (их назначение, как правило, более или менее ясно), а обломки чего-либо – такие, чтобы по ним сложно было понять, откуда они взялись.

ОБСУЖДЕНИЕ

Какие ответы на вопросы запомнились участникам, представляются самыми интересными и оригинальными?

УПРАЖНЕНИЕ «ГУЛЛИВЕР»

Представьте себя на месте Гулливера, который попадает в страну лилипутов (там его рост примерно с трехэтажный дом) и в страну великанов (там его рост примерно с карандаш). Выдвинете как можно больше идей о том, какие предметы Вы смогли бы использовать в каждой из этих стран в качестве инвентаря для различных видов спорта (гимнастики, легкой атлетики, фехтования, игры в городки, тяжелой атлетики, лыжного спорта и т. п.)? Упражнение выполняется индивидуально, время работы 10 — 12 минут. Потом участники озвучивают свои варианты, а ведущий записывает их.

ОБСУЖДЕНИЕ

Где было проще представить себя в роли Гулливера – в стране лилипутов или великанов? С чем это связано? Какие из выдвинутых идей об использовании предметов представляются наиболее интересными? Что за неожиданные свойства привычных предметов в них использованы?

УПРАЖНЕНИЕ «СПОРТИВНЫЕ БУКВЫ»

Участникам предлагается выбрать какую-нибудь часто встречающуюся в русском языке букву приблизительно из такого набора: Б, И, К, М, П, Р, С, Т и изобразить ее в виде человечка. После этого они придумывают как можно больше начинающихся на выбранную букву слов, обозначающих виды спорта, различные варианты физических упражнений и т. п., и рисуют человечка (по-прежнему в виде буквы) за каждым из этих занятий. Упражнение выполняется индивидуально, на листах формата А3, время работы 8 — 12 минут. Потом проводится выставка получившихся рисунков.

ОБСУЖДЕНИЕ

Что и чем именно представляется наиболее интересным в созданных рисунках?

УПРАЖНЕНИЕ «УГАДАЙ ЗНАМЕНИТОСТЬ»

Водящий загадывает какого-либо известного человека (например, актёра), который заведомо известен всем или подавляющему большинству участников. Не обязательно должен загадываться ныне живущий человек, это может быть и историческая личность или литературный герой. Задача участников – отгадать его. Для этого можно задавать водящему такие вопросы о загаданном человеке, которые подразумевают ответы только «Да» или «Нет» (допускаются также варианты ответов «Не знаю» или, если вопрос неясен или неприменим к загаданному персонажу, «Сложно ответить»). Участники по кругу задают водящему такие вопросы, а когда у кого-то из них возникает версия о том, кто загадан, он может озвучить ее. Если ответ верен – он сам становится водящим и загадывает следующую знаменитость, если неверен – выбывает из игры до конца раунда. Игра обычно включает 3 — 4 раунда, но может, при желании участников, продолжаться и дольше.

ОБСУЖДЕНИЕ

Какие вопросы оказались наиболее результативны для определения загаданных персонажей? Можно ли выявить какие-то общие стратегии угадывания этих персонажей?

УПРАЖНЕНИЕ «ПРИМЕНЕНИЕ УМЕНИЙ»

Каждый из участников называет какое-нибудь спортивное умение, которым он владеет (например, кататься на сноуборде или на роликах, подтягиваться на перекладине, кидать мяч в точно заданном направлении и т. п.). Потом остальные участники предлагают возможные варианты применения этих умений – не только в физкультуре и спорте, но и в других жизненных областях. Упражнение выполняется в общем кругу.

ОБСУЖДЕНИЕ

Участники обмениваются своими впечатлениями о работе и соображениями о том, какие ракурсы применения умений заинтересовали и вызвали желание претворить их в жизнь, а также о том, какими новыми умениями им захотелось овладеть в ходе выполнения упражнения.

УПРАЖНЕНИЕ «ВОЛШЕБНЫЙ БИНОКЛЬ»

Ведущий просит участников расслабиться, принять удобную позу, закрыть глаза и начинает не спеша, размеренно зачитывать инструкцию, делая паузы в местах, обозначенных многоточиями: «Представьте себе, что к вам в руки попал волшебный бинокль. Глядя в него, вы видите то, что происходит в вашем будущем, через несколько лет. Сначала вы смотрите на один год вперед... Где вы находитесь, что делаете, кто вас окружает?.. Рассмотрите эту картинку во всех деталях. А теперь вы смотрите на пять лет вперед... Что вы видите? Какие изменения произошли в вашей жизни?.. И вот вы смотрите на десять лет вперед. Какой стала ваша жизнь?.. Где вы находитесь, с кем, что делаете? Какие изменения произошли за это время с вами и вокруг вас?...» После этого участников просят открыть глаза, взять три листа бумаги, крупно нарисовать на них два частично перекрывающихся круга (как поле зрения бинокля) и изобразить в них то, что они представили себе через 1, 5 и 10 лет (10 — 15 мин).

ОБСУЖДЕНИЕ

Каждый участник демонстрирует свои рисунки и комментирует, что на них изображено. Если рисунки носят позитивный характер, отражают цели и мечты (чаще всего бывает именно так), то участник делится соображениями, что ему следует делать, чтобы это будущее воплотилось в реальность, если же изображено нечто негативное – размышлениями о том, можно ли этого избежать и если да, то как.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Грецов А. Г. Лучшие упражнения для развития креативности. / Учебно-методическое пособие. — СПб., СПбНИИ физической культуры, 2006., — 44 с.