



2. ПЕДАГОГІЧНИЙ ТА ПСИХОЛОГІЧНИЙ ДОСВІД



Любов Сергіївна Процик,

практичний психолог школи № 58 м. Києва,
аспірант кафедри психології і педагогіки
НПУ ім. М. П. Драгоманова,
м. Київ, Україна

УДК 159.922.72:159.928.22-053.6

ДІАГНОСТИКА ТА РОЗВИТОК ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО ПОТЕНЦІАЛУ ОБДАРОВАНИХ ПІДЛІТКІВ (матеріали корекційно-розвивальної програми «Розвиток конструктивних механізмів психологічного захисту інтелектуально обдарованих підлітків»)

Мета: діагностика та розвиток інтелектуальної обдарованості підлітків.

Завдання:

– виявити інтелектуально обдарованих особистостей;

– розвинути їхні інтелектуальні здібності.

Об'єкт: інтелектуальна обдарованість підлітків.

Предмет: особливості діагностики та розвитку інтелектуальної обдарованості підлітків.

Форма роботи: групова.

Частота зустрічей: 1 раз в тиждень.

Тривалість: 60 хвилин.

Вікова група: 14–15 років.

Форми роботи: вправа, тренінг-вправа, гра, КВК, бесіда.

Діагностичний етап

Заняття 1.

Мета: спостереження за учнями 9 класу.

Розмова з учителями та класним керівником про учнів, виявлення відмінників. Спостереження за поведінкою дітей.

Заняття 2.

Мета: проведення діагностики інтелектуальних здібностей учнів 9 класу.

Проведення методик: «Опитувальник творчих характеристик особистості Вільямса»; для визначення

розвитку інтелекту – тест на визначення рівня розвитку інтелекту «Шкільний тест розумового розвитку»; креативності – тест креативності Е. Торренса; визначення типу мислення – проективний тест діагностики творчого (дивергентного) мислення Вільямса. Індивідуально-психологічні властивості вибору механізмів психологічного захисту досліджували за допомогою методики діагностики використання захисних механізмів «Опитувальник копінг-стратегій шкільного віку (І. Нікольської, Р. Грановської) та тестом «Діагностика типологій психологічного захисту» (Р. Плутчик і адаптації Л. Вессермана, О. Єришева, Є. Клубової та ін.); емоційно-вольову сферу – за методикою «Вольової саморегуляції» (А. Зверкова та Е. Ейдмана). Додатковим методом для визначення рівня активності особистості в суспільному житті (участь в олімпіадах, творчих конкурсах тощо) стало проведення опитування класних керівників та вчителів.

Заняття 3.

Мета: підведення підсумків діагностичного етапу.

Обробка результатів спостереження та результатів тестування. Порівняння отриманих даних, формування групи.

Настановчий етап – знайомство з дітьми та їхніми батьками

Мета: стимулювання бажання взаємодіяти; зняття тривожності; підвищення впевненості групи в собі;



формування бажання співпрацювати з психологом, бажання щось змінити в своєму житті.

Заняття 1: Знайомство з групою.

Вступне слово психолога

Вправа «Привітання»

Кожен по колу передає у довільній формі привіт товаришу зліва. Далі учасники групи утворюють півколо.

Ведучий: «Зараз кожен по черзі буде виходити в центр, повертатися обличчям до групи й вітатися з кожним будь-яким способом, не повторюючи використані раніше. Ми ж разом будемо повторювати кожне запропоноване вітання».

Обговорення:

- Як ви себе почуваете?
- Яке з привітань вам найбільше сподобалось?

Чому?

Вправа «Що в імені тобі мосму?»

Мета: провести вправу на знайомство; потренуватися у незвичному способі взаємооцінки та зворотного зв'язку; сприяти переходу від звичайної форми мислення до незвичайної, образної; розвинути здатність до поєднання протилежних ідей з різних галузей досвіду і використати оптимальні асоціації для розв'язання творчої задачі.

Обладнання: ватман, фломастери.

Грати можна як у приміщенні, так і на свіжому повітрі.

Учасники сідають в коло. Окрім звичної інформації про ім'я, прізвище, вік тощо, участь у вправі надасть гравцям можливість потренуватися з нестандартного мислення.

Кожен учасник команди упродовж 5 хвилин готується представити товаришам власне ім'я. Він не назве його звичним способом, а повинен назвати, намалювати, позначити іншими символами, асоціаціями. Кожен з гравців має право скористатися всього лише трьома такими натяками (усними, намальованими або будь-якими іншими). Команда намагається вгадати його ім'я.

Завдяки формальній дії – з'ясування імені товариша – ми зможемо аналізувати різні метафори, образи, перевірити ступінь свободи фантазії, межі тезауруса (загального розуміння смислу).

Обговорення:

- Які ідеї ваших товаришів видалися вам більш цікавими та продуктивними?
- Чи вважаєте ви, що спосіб, обраний вами для представлення імені, був вдалим?
- Чи хотіли б ви змінити щось у формі або змісті уявлення власного імені?
- Чи всі образи, асоціації, натяки, що ви озвучували під час представлення імені ваших товаришів по групі були вам зрозумілі?

Самозвіт учасників про роботу в групі.

Заняття 2: Продовження знайомства.

Привітання.

Вправа «Продовження знайомства»

Кожен по черзі називає власне ім'я та 3 притаманні йому якості, що починаються з першої букви імені.

Обговорення:

- Як точно ви себе визначили такими характеристиками?
- Які труднощі ви відчули називаючи ці якості?

Вправа «Уявіть себе дитиною»

Психолог: «У кожному з нас до цього часу знаходиться дитина. Ми живемо з ношею тих суджень, що чули, будучи дітьми. Основа нашого життєвого сценарію – те, як нас запрограмували в дитинстві.»

Учасникам пропонується взяти аркуш та зробити зліва список того негативного, що ваші батьки, вчителі, родичі говорили про вас. А потім справа записати все хороше, що говорили рідні та вчителі.

Рефлексія:

- Який із списків довший?
- Який із них більше визначає відношення до себе?
- Можливо, деякі негативні риси укорінилися ще з дитинства?

Вправа «Тварина шукає свою пару»

Мета: розвиток комунікативних здібностей, відкритості системи внутрішнього світу, зняття напруги.

Учасники сідають у коло.

Психолог: «Зараз кожен отримає картку, на якій написано назву тварини. Назви повторюються на 2 картках. Для прикладу, якщо вам попадеться “слон”, знайте, що у когось є картка на якій написано те саме».

Психолог роздає картки. «Прочитайте, будь ласка, що написано на вашій картці. Зробіть так, щоб напис бачили лише ви. Тепер картку можна забрати. Задача кожного знайти пару. При цьому потрібно користуватися будь-якими виразними засобами, але не можна говорити й відтворювати звуки “вашої тваринки”. Іншими словами, все що ми будемо робити, ми будемо робити мовчки. Коли ви знайдете пару, залишайтеся поруч, але продовжуйте мовчати. Лише тоді, коли всі пари утворено, ми перевіримо, що у нас вийшло».

Після того, як учасники групи знайшли свою пару, психолог запитує по черзі у кожної пари: «Хто ви?» Учасники показують жестами.

Ця вправа проходить весело, у результаті в учасників групи підіймається настрій, знижується відчуття втоми. Після завершення вправи можна запропонувати поділитися враженнями, розповісти про те, як учасники знаходили пару.

Самозвіт учасників про роботу в групі.

Корекційно-розвивальний етап

Мета: гармонізація та оптимізація розвитку клієнта; перехід від негативної фази розвитку до позитивної; оволодіння способами взаємодії з світом і з собою в процесі певних видів діяльності.

Завдання: сформулювати вміння працювати колективно; аналізувати, систематизувати, синтезувати матеріал, робити власні висновки та вносити оригінальні пропозиції; творчо розв'язувати проблеми; порівнювати варіанти вирішення для знаходження більш оптимального шляху їхнього розв'язання; створювати оригінальний продукт колективної діяльності; поступово розв'язувати проблему; знаходити декілька варіантів.



Блоки вправ:

1) *вправи, спрямовані на релаксацію та рефлексію особистого самопочуття;*

2) *вправи, спрямовані на самопізнання, прийняття власного «Я».*

Заняття 1.

Привітання

Вправа «Дерево»

Психолог: «Уявіть собі, будь ласка, дерево, яке ви бачили в житті або малює ваша уява. Образ стає більш чітким. Подивіться на це дерево. Яке воно? Де воно стоїть: у лісі, на узліссі чи це одиноке дерево? Підійдіть до нього ближче. Розгляньте його знизу. Роздивіться кожну його гілочку. Подивіться, яка в нього кора, чи немає на ньому дупла або гнізд. Чи живе хтось на ньому або під корінням. Яке у нього коріння? Підійдіть до цього дерева ближче, доторкніться до його кори, погладьте її. Що ви відчуваєте? А потім знайдіть у своєму образі місце, приємне для вас, де ви хотіли б відпочити. Відпочиньте там. А зараз час іти. Здалеку обернемося і ще раз подивимося на це дерево. Коли будете готові попрощатися з образом, зробіть це. Після цього потягніться на стільці і відкрийте очі.»

Після завершення сеансу учасникам пропонується взяти кольорові олівці та намалювати дерево.

Вправа «Перевтілення»

Пропонується ситуація, що вимагає перевтілення у будь-який об'єкт матеріального світу, тварину чи рослину. Потрібно подумати й записати, який об'єкт, яку тварину і рослину обирає учасник. Про обраний образ нікому не можна говорити.

Обговорення:

- Як виникла відповідь?
- Як ви прийшли до такого рішення? Можливо, перевтілення приходить само по собі, одразу проголошується або певний час обдумується, уточнюється.

Кожному учаснику потрібно зобразити за допомогою пантоміми власний образ. Інші вгадують, що задумано, обмірковують варіанти, чому виник саме такий образ.

Обговорення: проаналізувати хід думок, як приймалось рішення.

Вправа «Два прикметники»

Той, хто забажає почати цю вправу, візьме м'яч, кине будь-кому з опонентів і скаже два прикметники. Той, хто спіймав м'яч, назве предмет, явище, що, з його точки зору, має такі характеристики. Той, хто відповідав, має сказати знову два прикметники, а інший – вказати предмет, який має такі ж характеристики.

Обговорення.

Вправа «Дитяче фото»

Мета: сприяння згуртуванню групи і подоланню внутрішніх деструктивних дитячих механізмів та на основі позитивних спогадів, формуванню позитивних механізмів захисту.

Обладнання: учасники приносять по одній дитячій фотографії.

Робота в колі.

Психолог: «Всі фото віддайте мені. Я діставати-му кожне по черзі, а ви маєте вгадати, хто на ній зображений. Власник фото після того розповідає історію знімку, про людей на ньому, а також про того, хто сфотографував».

Самозвіт учасників про роботу в групі.

Заняття 2.

Привітання.

Вправа «Позитивне налаштування»

Пропонується послухати мудрі поради Ельберта Хаббарта. Нехай ця порада стане для вас девізом! «Кожен раз, коли ви виходите на вулицю, підійміть підборіддя, високо тримайте голову і вдихніть якомога глибше; поглинайте сонячне світло; вітайте друзів посмішкою та кладайте душу в кожне рукостискання. Не бійтеся, що вас неправильно зрозуміють і не втрачайте жодної хвилини вашого часу на роздуми про ворогів. Намагайтеся чітко визначити, що ви хочете зробити, а потім без сумнівів йдіть до власної цілі. Думайте про ваші великі й чудові плани, і поступово ви виявите, що підсвідомо намагаєтеся використати будь-яку можливість для того, щоб виконати задумане, подібно тому, як ростуть корали, беручи необхідне від зустрічної хвилі. Створіть у своїй уяві портрет обдарованої, серйозної, ґрунтовної людини, якою ви хотіли б стати, й ваші думки година за годиною будуть наближати вас до створеного вашою уявою образу. Думка первинна. Підтримуйте потрібну душевну рівновагу, що означає жити сміливо, щиро й життєрадісно. Правильно думати – означає створювати. Бажання створювати все... Ми уподібнюємося тому, до чого прагнуть наші серця. Підійміть голову й розправте плечі. Відкиньте сумніви – кожен із нас може стати творцем!»

Вправа «Негативні якості або антиреклама»

Мета: зміна негативної оцінки на позитивну, завоювання методики рефреймінгу, що дозволяє відмовитися від минулого досвіду й побачити предмет дослідження по-новому, в багатогранності ознак; допомога учасникам перебороти внутрішні бар'єри, страх і невпевненість перед іншими людьми; демонстрація в ході гри відмінностей, що притаманні підходу різних людей до однієї й тієї ж проблеми, розгляд існуючих методів і підходів до її розв'язання.

На початку вправи зачитуємо епіграф.

«Если вы принимаете людей такими, каковы они есть, со всеми присущими им недостатками, вы никогда не сделаете их лучше. Если вы с ними обращаетесь с ними, как с идеальными людьми, вы поднимаете их на высоту, на которой вы хотели бы их видеть...»

Гете

Розбиваємо групу на пари. У кожній парі просимо партнерів упродовж 10 хвилин обмінятися інформацією про себе так, щоб у фокусі розмови виявилась певна риса характеру або звичка, що самою людиною сприймається як дещо негативне, непотрібне, те, що заважає. Потім кожному учаснику пари необхідно буде висловити погляд на цю якість для того, щоб уявити її позитивні сторони. Наприклад, повільність



стає вдумливістю й неспішним входженням в матеріал; нестача хоробрості – добрим природним самозахистом, відсутністю авантюризму тощо.

Це завдання допоможе переосмислити речі, що здаються нам негативними, побачити «зворотний бік медалі».

На наступному етапі методика рефреймінгу повинна бути оформлена в жарт: переосмислення якості пропонується групі у вигляді пісні, театральної сценки, монологу, малюнка, коміксу тощо, тобто у формі, що максимально відображає переосмислену якість. Чим переконливішими будуть рефреймінгові перетворення, тим успішнішим буде результат вправи.

Обговорення:

- Звернення до героїв рефреймінгових перетворень із запитаннями, наскільки новим видався їм побачений погляд на проблему?

- Чи задумувалися ви раніше про подібні можливості самооцінки?

- Як ви ставитеся до побаченого?

- Чи сподобалась вправа?

- В чому вона видалась складною?

- Що я відкрив для себе під час роботи з партнером, а також над матеріалом, отриманим від товариша?

Вправа «Ситуація нестандартної поведінки»

Учасники сідають у коло.

Психолог: «Зараз у нас буде певний час, впродовж якого потрібно пригадати певний життєвий епізод, випадок або ситуацію, в яких ви поводитися нестандартно, незвично, творчо. Коли всі будуть готові, хтось перший розпочне й розповість».

По черзі розповідають всі.

Обговорення:

- Чи було важко пригадати таку ситуацію?

- Можливо, ви подивилися на неї під іншим кутом зору?

- Можливо, ми себе недооцінюємо на важливі власні прояви поведінки, які необхідно вважати творчими? Мабуть, частіше ми виконуємо якісь звичайні дії. Наша робота більше, можливо, обумовлена.

Самозвіт учасників про роботу в групі.

Заняття 3.

Привітання.

Вправа «Ідентифікація з генієм»

Уявіть собі 3–5 людей, які вже досягли того, до чого ви прагнете. Цими людьми можуть бути ті, кого ви добре знаєте, а можуть бути просто відомі особи, які досягли незвичних успіхів. У декількох словах опишіть їхні особистісні якості та поведінку, що привели їх до успіху.

Після того заплюште очі й уявіть, що кожен із цих героїв збирається дати вам пораду, як краще досягти мети. Запишіть основну ідею того, що вони скажуть. Може бути це про те, як уникнути хибного шляху, може про те, як звільнитися від власних обмежень. Пишіть те перше, що вам спаде на думку.

Обговорення.

Вправа «Три рухи»

Мета: розвиток логіку мислення та дії в ігровій ситуації; розширення меж креативності, зняття страху

перед невідомим, перед поставленою проблемою; спонукання учасників активно проявити якості творчої особистості; гнучкість мислення, винахідливість, уяву, здатність до лицедійства.

Це завдання виконується в парах. Кожен учасник готує для партнера три конкретні рухи, які якомога менш логічно пов'язані між собою. Не можна пропонувати таку трійку: прокинутися, одягнутися, почистити зуби. Навпаки, кожна із запропонованої дії не повинна бути пов'язана за змістом (наприклад: зав'язати шнурівки, поплавати, замісити тісто).

Завдання полягає у тому, що впродовж 5–7 хвилин гравцям потрібно вигадати, як розрізнені рухи поєднати логічно у виправданий та зв'язний сюжет. При цьому не можна змінювати порядок рухів: отримане першим завданням повинно бути і в показі першим, а назване третім – завершувати сцену.

У цій вправі потрібно проявити фантазію, щоб знайти обґрунтування позачерговому ланцюгу дій і звести до мінімуму додаткові рухи – зв'язки, які потрібні для переходу від першого завдання до другого, а потім – до третього.

Обговорення.

Самозвіт учасників про роботу в групі.

Заняття 4.

Привітання.

Вправа «Очищення»

Це хороший спосіб звільнитися від повсякденних життєвих проблем та неприємностей. Щоб члени групи, розповівши про неприємності, забули про них на певний час і повністю сконцентрувалися на роботі.

Учасники діляться на пари. У кожного є 2 хвилини, щоб розповісти партнеру про власні проблеми та неприємності, а також про думки, почуття й радість – про все, з чим прийшли на заняття.

Поки говорить один партнер, другий не перебиває його і не виражає власні почуття до сказаного. Через дві хвилини партнери міняються ролями.

Психолог ходить по кімнаті, тримаючи в руках уявний кошик. Він підходить до кожної пари й просить «покласти» в кошик всі неприємності. Кожен повинен зробити це, за допомогою жестів і міміки показати важкість тягаря, щоб інші могли побачити та оцінити його (якщо людині здається, що тягар її неприємностей надто великий, то вона повинна не класти його в кошик, а розповісти одразу).

Коли всі неприємності «будуть» в кошику, запропонуйте учасникам наприкінці заняття знову спробувати дістати їх звідти, якщо вони, звісно, захочуть це зробити.

Вправа «А що ви тут робите?»

«Пробный камень для недоужинных интеллектуальных дарований – способность удерживать в уме одновременно две противоположные идеи и сохранять при этом способность к действию...»

Ф. Скотт Фіцджеральд

Мета: сприяння переходу від звичної форми мислення до незвичної; розвиток готовності відмовитися



від попереднього досвіду, отриманих при вирішенні подібних задач; розвиток концентрації уваги і контроль за фізичною дією в умовах когнітивного дисонансу; створення в групі позитивних настроїв й атмосферу позитивного змагання.

Психолог: «Пам'ятаєте стару радянську комедію “Добро пожаловать, или Посторонним вход воспрещен!”? У ній один із героїв у саму невдалу мить з'являється у самому несподіваному місці й цікавився у товаришів, які мислили чергову витівку: “А що ви тут робите?”. Ця фраза буде ключовою у грі».

Учасники сідають у коло. Перший від ведучого учасник починає мімічно зображувати певну діяльність. Наприклад, він «грає» в баскетбол. Можна діяти в будь-якому положенні (сидячи, лежачи, вставати зі свого місця й пересуватись по кімнаті). Усе залежить від характеру зображуваної дії.

Наступний учасник ставить йому питання: «А що ти тут робиш?». У відповідь учасник, не перестаючи «грати» в баскетбол, повинен назвати фізичну дію. Скажімо, він відповідає: «Я читаю!». Тоді одразу ж другий (той, хто запитував) починає читати. Разом з тим, як він зображує читання, до нього звертається наступний по черзі гравець:

- А що ти тут робиш?
- Я ловлю рибу!

Якщо група невелика, то можна провести декілька кіл, але повторюватись не можна. У грі активізується додаткова інтрига.

Обговорення: зверніть увагу, яка півкуля у вас домінує, а також на результати гри.

Задача «Допитлива муха»

(за методикою «Креативного поля» Д. Богоявленської)

Задача формується наступним чином: «Із пунктів А і В виїжджають назустріч один одному два велосипедисти. Вони рухаються з однаковою швидкістю – 15 км/год. Коли між ними залишається відстань в 300 км, з плеча велосипедиста “А” злітає “допитлива” муха і летить на зустріч велосипедисту “В”. Оскільки вона летить зі швидкістю 20 км/год, то зустрічається з ним раніше, ніж велосипедист “А”. Зацікавлена пробігом муха літає від одного велосипедиста до другого, поки вони не зустрінуться. Запитують, який шлях пролетіла муха».

Обговорення.

Самозвіт учасників про роботу в групі.

Заняття 5.

Привітання.

Вправа «Патентне бюро»

Мета: мобілізація творчих можливостей учасників; спонукання учасників до активного прояву креативних якостей: гнучкості мислення, винахідливості, спостережливості, уваги; розвиток за допомогою вправи спонтанність учасників.

Для роботи потрібно сформувати дві підгрупи по чотири людини.

Обладнання (з розрахунку на кожен підгрупу): 1 сире яйце, 4 трубочки для коктейлю, 10 дерев'яних паличок для ескімо, 10 аптечних резинок, 2 кульки з

пінопласту для тенісу (пластикові), 3 повітряні кульки, 2 дерев'яних олівці, катушка ниток, 4 металічних скріпки, клей ПВА, ножиці, скоч, коробка з сірниками.

Окрім того, кольоровий папір, ватман, фломастери, гуаш, клей, інші матеріали для етапу реклами.

Гра може проходити у приміщенні так і на свіжому повітрі.

Психолог: «Добрий день, дорогі друзі! Ми раді у вашій особі вітати групу винахідників, яка працює над створенням унікального технічного проекту. Кожній групі впродовж 30 хвилин потрібно вигадати, а потім створити експериментальний взірць ємності, що зможе вмістити одне сире яйце. Його необхідно зберегти цілим і неушкодженим, оскільки яйце, покладене у вашу конструкцію, буде скинуто з 3-метрової висоти. Як вже було сказано, після падіння воно не повинно мати фізичних ушкоджень, залишитися цілим».

Для проведення експерименту ви зможете використовувати лише ті матеріали, які наведено у списку.

Ви не зобов'язані використовувати всі матеріали. Ваше право визначити ті з них, які необхідні для побудови ємності. Однак не можна використовувати в експерименті нічого, що не наведено в цьому списку! Успіху!»

Через 30 хвилин групи зберуться разом, щоб запропонувати винаходи й випробувати експериментально їхню відповідність технологічним вимогам і поставленій задачі. Кожна група має перед початком експерименту до 5 хвилин, щоб представити: назву моделі; більш привабливі для споживача якості зразка й майбутньої серійної продукції; стратегію реклами й збуту продукції.

Обговорення:

- Які ідеї видалися вам найбільш/найменш продуктивними?
- Які були критерії відбору ідеї?
- Яким чином відбувалося обговорення?
- Що допомагало і що сприяло успіху вашої групи й експерименту в цілому?
- Які уроки можна взяти з гри?

Самозвіт учасників про роботу в групі.

Заняття 6.

Привітання

Вправа «На творчій хвили» (КВК, 80 хвилин)

Мета: розвиток здібностей до поєднання протилежних ідей із різних галузей досвіду й використати отримані асоціації для розв'язання творчої задачі; тренування в умінні дивитися на задачу очима товаришів по групі, бути готовим до «стереоскопічності» погляду на проблему, розв'язання логічної задачі; створення проблемного й не директивного середовища, сприятливого для самостійного пошуку.

Обладнання: олівці, фломастери, клаптики кольорової тканини, мотузки, сухі гілки дерев, інший реквізит.

Можна провести своєрідний КВК креативності, в якому кожна підгрупа (4 особи) повинна буде виконати серію індивідуальних і колективних завдань.

1. Психолог пояснює важливість роботи з розширення творчого поля та роль асоціативного мислення в тренуванні креативності.



2. Команда розбивається на підгрупи, обирає капітана.

3. Перше завдання: назвати команду ім'ям одного з казкових героїв, обґрунтувати свій вибір (5 хв на роздуми, 3 бали).

4. Записати на картці одну з актуальних проблем, яку, на вашу думку, повинна вирішити ваша група.

5. За сигналом ведучого передати карту з написаним завданням іншій групі. У вас є 10 хвилин на обговорення отриманого завдання. Після цього група або її представник повинні будуть розповісти присутнім, чому проблема є актуальною, які способи розв'язання ви пропонуєте, яких результатів прагнете досягти (6 балів, 15–17 хв).

6. Знайти максимум властивостей, якостей, що об'єднують: *сонце і електричку; зебру і матрац; осінь і балет; чоловіка і каву; авторучку і ракету; любов і Інтернет.*

Вправа може бути як груповою так і індивідуальною. Час на роздуми – 3 хвилини, оцінка – до 4 балів.

7. Перефразувати наступні речення, висловити ідею іншими словами якомога ближче до оригінального тексту (дати максимальну кількість варіантів): «Любови все возрасты покорны»; «Не было бы счастья, так несчастье помогло»; «Я так хочу, чтобы лето не кончалось!»;

Час на роздуми – 3–6 хвилини, оцінка – 4 бали.

8. Вгадати якомога більше варіантів використання не за призначенням наступних предметів: праска, гудзик, канцелярська скріпка, банан.

Час на роздуми – 5–7 хвилин, оцінка – 6 балів.

9. Переконати співрозмовника з протилежної команди, що: у холодильнику дуже жарко; пучком вати можна вбити людину; є життя на Марсі; Ви обов'язково виграєте цей конкурс;

Завдання триває 5 хвилин, оцінка – 4 бали.

10. Уявіть собі, що ви стали володарем: місячно-го каменю; поламаної авторучки; відкинутого ящірчиного хвоста; поламаного назавжди хлібобулочного комбайна.

Упродовж 10 хвилин подумайте і дайте суперникам переконливе пояснення, чому зараз для вас цей предмет відіграє важливу роль, що ви збираєтесь з ним робити і чому він необхідний вам саме тут і зараз.

Завдання індивідуальне або командне, оцінка – 6 балів.

11. Дати словесний опис із використанням максимальної кількості музичних термінів наступних явищ: землетрус; старт космічної ракети; ранок у сосновому лісі; марсіанський пейзаж. Ваш опис повинен бути логічно зв'язним, яскравим, наочний й емоційним.

Час на виконання – 5 хвилин, оцінка – максимум 5 балів.

12. Пам'ятаєте казкових персонажів – Кентавра, Тягни-Штовхая? Ваша команда має вгадати свого роду казкового персонажа – тварину, яка поєднувала б фізіологічно, так і у властивостях характеру декілька інших реальних істот. Вгадайте назву вашої тварини, попрацюйте над її зовнішністю, ходом, голосом.

Час на виконання – 15 хвилин, оцінка – максимум 8 балів.

Здобуття учнями знань про таємниці творчості, методи і прийоми розвитку креативності, оволодіння технікою психологічного самоуправління, самовдосконалення і самонавчання відкриває нові, незвичні способи в мистецтві вчитися надає їм змогу розвивати невикористані можливості та здібності, підвищувати рівень самоорганізації. Завдяки цьому їм простіше пристосовуватись до умов існування, досягти високих результатів у навчанні, професійній діяльності, житті.

Підведення підсумків, самозвіт учасників про роботу в групі.

Використані літературні джерела

1. Волошина В. В., Долинська Л. В., Ставицька С. О., Темрук О. В. Загальна психологія: Практикум [Текст]: навч. посібн. / В. В. Волошина, Л. В. Долинська, С. О. Ставицька, О. В. Темрук. – 2-е вид. – К.: Каравела, 2008. – 280 с.

2. Кривцун А. Художественное творчество в условиях относительно устойчивой и переходной культурной эпохи. Эстетика [Текст]: учебник для гуманитарных вузов и факультетов / А. Кривцун. – М.: Аспект-пресс, 2003. – С. 378–415.

3. Діагностика креативності за допомогою асоціативного експерименту [Текст] // Обдарована дитина. – 2009. – № 10.

4. Робота практичного психолога школи з батьками обдарованих дітей // Обдарована дитина. – 2010. – № 10.

5. Діагностика способностей творческой личности [Текст] // Обдарована дитина. – 2011. – № 1.

Продовження у наступному номері.