МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ ТАЗОВСКИЙ РАЙОН

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

детский сад «Белый медвежонок»

ул. Геологоразведчиков, д. 7, с. Газ-Сале, Тазовский район, Ямало-Ненецкий автономный округ, 629365

тел./факс (34940) 2 31 85, [permyakovadetsad2@mail.ru](mailto:permyakovadetsad@mail.ru)

**Менторинг**

**для педагогов на тему:**

***«Развитие дивергентного мышления***

***у дошкольников»***

Старший воспитатель: Вялик А.И.

с. Газ-Сале, 2021г.

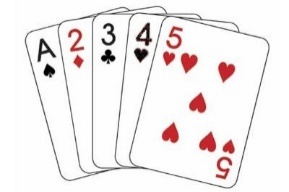
Информация, полученная человеком из окружающего мира, позволяет человеку представлять не только внешнюю, но и внутреннюю сторону предмета, представлять предметы в отсутствие их самих, предвидеть их изменение во времени, устремляться мыслью в необозримые дали и микромир. Все это возможно благодаряпроцессу мышления.

Мышление – это процесс познания окружающего реального мира, основу которого составляет образование и непрерывное пополнение запаса понятий, представлений; включает в себя вывод новых суждений (осуществление умозаключений). Психолог из США Джой Пол Гилфорд. предложил два вида мышления - **конвергентное и дивергентное.**

Конвергентный тип мышления, направлен на решение задач с помощью четкого алгоритма действий. Конвергентное мышление (от латинского «соnvergere» сходиться)

Дивергентный (от латинского «divergere» – расходиться) метод творческого мышления, который заключается в «веерообразном» поиске множества решений одной и той же проблемы и на основе одних и тех же данных.

1. **Обучение детей дивергентному мышлению**

Дивергенция – это своего рода неординарность восприятия, мышления и подхода к решению задач, это способность подключать и использовать информацию одновременно из разных областей знаний, часто несовместимых на первый взгляд, это в том числе и нестандартное, гибкое мышление, выходящее за рамки общепринятых стереотипов.

Посмотрите на картинку и постарайтесь найти ошибку.

Вы, вероятно, заметили ее, но большинство людей не берут во внимание «неправильный» цвет четверки червей. Отказ замечать сенсорную информацию, расположенную прямо «перед носом», является примером так называемой слепоты невнимания (или перцептивной слепоты). Хотя ошибки и становятся для нас очевидными, как только на них укажут, изначально мы их не воспринимаем.

1. **Cлепота невнимания (или перцептивная слепота)**

**Cлепота невнимания – это явление, при котором мы сознательно воспринимаем гораздо меньше информации из окружающего мира, чем полагаем.** Не существует сознательного восприятия без внимания. Когда наше внимание полностью сосредоточено на одной детали, мы можем не замечать других деталей, окружающих нас, – и даже некоторых весьма необычных. Неспособность обнаруживать неожиданные объекты, на которые не направлено ваше внимание, это и есть то, как слепота невнимания не позволила вам воспринять ошибку на предложенной картинке.

Такой уровень непреднамеренной слепоты находится в пределах нормы и вряд ли будет оказывать какое-либо влияние на ваш профессиональный или познавательный успех.

Тем не менее последствия слепоты невнимания будут гораздо более серьезными для нового поколения молодых людей, которые станут конкурирующей рабочей силой в ХХI-м, когда успех требует не только умения нестандартно мыслить, но и восприятия информации вне зоны внимания и очевидного контекста.

Посмотрите на эту картинку и сосчитайте количество красных шаров, которые вы видите. Не торопитесь и считайте внимательно. Насчитали пять? Это верно.

А теперь отведите взгляд от картинки и подумайте, было ли в ней что-то необычное.

Вы заметили, что на каждой руке человека по шесть пальцев? Проблема невнимания к тому, что находится вне зоны внимания, заключается в том, что оно отражает тип образовательного опыта прошлого столетия. Систематическое стремление к единственно правильным ответам способствовало развитию слепоты невнимания, которая может ослаблять навыки дивергентного мышления детей и ограничивать перспективы, необходимые им для достижения успеха в XXI веке.

**Люди, обладающие дивергентным мышлением, способны:**

* Быть инициативными, целеустремленными и нацеленными на действия.
* Критически оценивать предоставляемую информацию, проверять надежность источников, ставить под сомнение предположения, искать противоречивые факты, свидетельства и определять наиболее ценные данные, которые необходимо использовать, чтобы делать обоснованные выводы, интерпретацию, заявления и решения.
* Использовать новую информацию и технологии в творческих и инновационных методах.
* Успешно и гибко взаимодействовать и сотрудничать, и эффективно использовать информационные средства.

**Диагностика дивергентного мышления Ф. Вильямса.** Ребенку предлагается 12 рисунков. Инструкция. Постарайтесь нарисовать настолько необычную картинку, которую никто другой не сможет придумать. Можно рисовать в любом месте, использовать разные цвета. Каждому рисунку придумайте название

Способности к дивергентному мышлению оценивают по нескольким критериям:

* ***Беглость:*** определяется числом идей, рождающихся в определенную временную единицу.
* ***Гибкость:*** подвижность мышления, то есть умение выдвигать различные идеи, не связанные межу собой. Умение оперативно переходить от одной идеи к другой.
* ***Оригинальность:*** место положение относительно стимульной фигуры (снаружи, внутри)
* ***Разработанность:*** симметрия и асимметрия относительно предлагаемой фигуры.
* ***Название:*** богатство словарного запаса, способность к образной передаче сути изображенного на рисунке.

По итогам диагностики можно сказать следующее: Фактор беглость – уровень выше среднего

Фактор гибкость – средний уровень

Фактор оригинальность – ниже среднего на 0.5 балла

Фактор разработанность - ниже среднего на 0.5 балла

Фактор название - ниже среднего на 1 балл.

Из этого следует вывод, что необходимо включать в игровую деятельность с детьми игры и игровые упражнения на развитие речи, речевого творчества, развитие воображения, внимания, игры-фантазирования.

**ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ с педагогами (задания в презентации на слайдах)**

* 1. Упражнения для развития дивергентного мышления (друдлы).
  2. Дивергентная задача на развитие пространственного мышления – преобразование фигур.
  3. Дивергентные задачи на гибкость.
  4. Ситуативные шуточные задания «Азбука смеха – «Смехбука».

**Памятки воспитателям для работы с детьми**

***«Игры, направленные на развитие дивергентного мышления»***

И**гровые образовательные ситуации:** это игры по развитию мыслительных операций, креативности, логического мышления, речевого творчества. Эти игры позволяют вовлечь в мыслительный процесс даже самых пассивных детей.

**Примеры игр.**

**1. Воспитатель раскладывает на столе несколько предметов (10 и более).** Предлагает детям угадать, какой предмет она загадала. Дети по очереди задают вопросы, на которые ведущий должен отвечать «да» или «нет». Например,

- Этот предмет деревянный?

- Задуманный предмет больше стакана?

- Он черный с желтым рисунком? и т.д.

После демонстрации ведущими становятся сами дети.

**2. В коробке спрятан предмет.** Необходимо угадать, что там с помощью закрытых вопросов.

**3. Усложнённый вариант этой игры – «Угадай, кто я?».** Игроку надевается на голову ободок, а в него вставляется картинка, с каким-либо предметом: люстра, сосиска, утюг, чайник, червяк, забор, подводная лодка и т.п. Ребёнок задаёт вопросы, на которые можно отвечать только да или нет.

Важно поощрять вопросы детей: хвалить и выделять наиболее продуктивные. Поддерживать застенчивых детей. Внимательно наблюдать за нерешительными детьми и давать им возможность участвовать. Когда предмет угадан, то дети аплодируют.

Поощряем детей как можно быстрее угадать предмет. Постепенно учим детей определенному алгоритму, по которому задаются вопросы.

**4. Игры со словами:**

а) вспомните слова, которые

-начинаются на слог (по, пи, пе)

-заканчиваются на слог (оп, он, ор)

-содержат в себе заданный звук;

б) придумайте предложение, в котором все слова будут начинаться с буквы п (Петя пошёл по полю);

в) придумайте предложение, в которых слова будут начинаться с букв ВПСП (Ваш пёсик – самый пушистый);

г) «Словоассоциации». Дети определяют, с чем ассоциируется слово по предложенной схеме: например, слово «батон».

По назначению (хлебобулочные изделия, бутерброд, завтрак, магазин и т.д.)

По звучанию (батон –бетон-бутон)

По рифмующимся словам, батон-кулон, батон-бадминтон.

**5. Игра на нахождение схожих признаков.** Детям предлагается найти как можно больше схожих признаков для непохожих предметов (колодец – паркет, бревно-коробка, облако – дверь, кукла –снег).

**6. Игра–задание «Найди как можно больше оригинальных применений** для обычных предметов».

**7. Задачи на поиск причин событий:**

а) детям предлагаются ситуации, когда необходимо предположить несколько причин их возникновения. Например:

Утром Дима проснулся раньше обычного.

Солнце ещё не ушло за горизонт, но уже стало темно.

Сидевший у ног хозяина пёс зарычал.

Задание «Придумай, что будет, если…»

- …дождь будет идти не переставая.

-…люди научатся летать как птицы.

-…собаки научатся разговаривать человеческим голосом.

-…оживут все сказочные герои.

-… из водопроводного крана польётся апельсиновый сок.

Задания «Что случится, если…»

-исчезнут комары,

-перестанет идти дождь,

-люди вырубят леса и т.д.

**Проблемные ситуации такого вида:**

-Что делать, если нужно узнать погоду, не выходя на улицу?

- Что делать, если нужно поджечь костёр на поляне, а у вас нет спичек?

- Вам нужно срочно нарисовать что-то, а под рукой нет ни карандашей, ни красок?

-Как помирить медвежат из сказки «Два жадных медвежонка», разделив между ними сыр?

- Как нарисовать поляну, полную грибов, но не рисовать при этом сами грибы?

**8. Метод мозгового штурма** и задания по нахождению плюсов и минусов в разных ситуациях.

**9. Данная серия состоит из задач с неполными условиями.**

Задачи решаются путем расширения информации за счет вопросов.

-На поляне в парке лежат 5 угольков, морковка и шарф. Эти предметы никто специально туда не клал. Как они там оказались?

-Гном жил на девятом этаже. Когда он садился в лифт, то доезжал лишь до шестого этажа, потом шел пешком. Почему?

«На что похоже»

3-4 человека выходят за дверь, а остальные договариваются, какой предмет будут сравнивать. Отгадчики по очереди спрашивают: «Это похоже на шар? Восьмёрку? Змею? и т.д». Выигрывает тот, кто первым догадается, о чём идёт речь

**«Рисунок в несколько рук»**

Первый участник игры рисует какой-то характерный элемент предмета, а другие участники по очереди дорисовывают по элементу, отталкиваясь от изображения. Игра продолжается до законченного рисунка.

**«Волшебные кляксы»**

Дети пытаются увидеть, как можно больше похожих предметов в получившейся кляксе или её частях.

**«Волшебные очки».** Ребёнок, надевая очки видит только предметы круглой формы, или прямоугольной, или квадратной, треугольной и т.д.

**10. Игра «Хорошо – плохо».** Предлагается предмет, и ребёнок называет, что нравится в нём, а что – нет. Например, цветной карандаш. Нравится – можно рисовать, красивый, яркий, не пачкает руки и стол. Не нравится – ломается, можно уколоться, если остро заточен.

Также предлагаются для обсуждения предметы, вызывающие у детей отрицательные и положительные эмоции, и они обсуждаются со всех сторон:

-конфета

-лекарство

После того как дети научатся выявлять противоречивые свойства простых объектов и явлений, можно перейти к рассмотрению качеств в зависимости от условий: например, громкая музыка. Хорошо – утром, бодрит, а вечером –плохо, мешает уснуть.

***Не касаемся таких категорий, которые должны детьми восприниматься однозначно, например, мама, дружба, драка.***

Есть шоколад хорошо-вкусно, поднимает настроение;плохо –могут болеть зубы, испортится аппетит

Болит живот плохо, болит живот хорошо – можно не идти в детский сад;

Сидеть дома – плохо, скучно, хорошо – можно пригласить гостей.

**11. Игра «Теремок»**

Детям раздаются картинки различных предметов. Кто-то сидит в теремке, например, ребёнок с рисунком гитары. Следующий ребёнок просится в теремок, но попадёт туда, если скажет, чем его предмет похож на гитару.

Подобные игры можно проводить и на прогулке. С детьми, которые сильно расшумелись или им необходимо отдохнуть. Такие игры могут быть полезны в группе, когда необходимо снять напряжение.

**12. Игра «Сказочный магазин»** (от 4 лет)

Задачи: тренировать диалектическое мышление, то есть учить видеть и выделять противоположные признаки в одном объекте.

Реквизит: Рисунки сказочных героев, хороших и плохих (Баба-Яга, Бармалей, Снежная королева, Айболит, Белоснежка, Золушка, и т.д.), картинки с изображением разных объектов рукотворного мира, например, конфета, нож, будильник, краски…

Играем!

Строим территорию магазина, садим продавца за прилавок (можно добавить «кассу» и прочие атрибуты, но без фанатизма)). Взрослому лучше сначала играть за покупателей, а продавцами пусть будут дети.

Магазин у нас необычный, в него заходят герои сказок. И денег с них не берут, но вот плохим героям мы товары не хотим продавать, а только хорошим. Поэтому всяким разбойникам рассказываем, что в товаре плохого и герой сам не хочет такое себе покупать, а хорошим наоборот расхваливаем товар (так как хорошие герои сомневаются, так ли им нужна покупка)

Суть в том, что один и тот же товар сначала хочет купить отрицательный персонаж, а потом положительный. Таким образом, в игре наглядно показываем вывод, что в каждом предмете есть как хорошее, так и плохое.

В магазин входит Бармалей:

— Я хочу купить краски.

- Зачем тебе краски, они плохие! Ты ими испачкаться можешь!

- Не буду покупать.

Затем входит Золушка.

- Золушка, купи краски! Смотри, какие они, разноцветные, яркие. Любую картину нарисовать сможешь!

- Хорошо, покупаю

Дети 6-7 лет могут выдавать совершенно потрясающие варианты, благо, словарный запас и кругозор позволяют) В такие моменты жалею, что не записываю их слова сразу…

**Игра «Совешник».** Вспомни героев истории про Винни–Пуха;

СОВЕШНИК – так назвала свой новый домик Сова, а как еще можно назвать ее дом?

Придумай занимательные названия домикам для страуса, бегемота, черепахи, пеликана, кенгуру, павлина, суслика. А теперь нарисуй домик для животного, какое больше всего нравится

**КИНЕЗИОЛОГИЯ ГИМНАСТИКА ДЛЯ УМА**

По исследованиям ученых правое полушарие головного мозга – гуманитарное, образное, творческое – отвечает за тело, координацию движений, пространственное зрительное и кинестетическое восприятие.

Левое полушарие головного мозга – математическое, знаковое, речевое, логическое, аналитическое –отвечает за восприятие, постановку целей и построений программ. Единство мозга складывается из деятельности двух полушарий.

Основная цель кинезиологии - развитие межполушарного воздействия, способствующее активизации мыслительной деятельности.

Под влиянием кинезиологических тренировок в организме происходят положительные структурные изменения. При этом, чем интенсивнее нагрузка, тем значительнее эти изменения.

**«Ухо—нос».**

Левой рукой возьмитесь за кончик носа, а правой рукой - за противоположное ухо. Одновременно отпустите ухо и нос, хлопните в ладоши, поменяйте положение рук «с точностью до наоборот».