**Признаки становления дивергентного мышления у дошкольников**

* Основная задача обучения – это пробуждение мотивации у ребенка к познанию мира. В стремлении проявить оригинальность, дошкольник проявляет исследовательскую активность и получает удовольствие в познание чего-то нового.
* Когда у ребенка формируется дивергентное мышление, он может увидеть нечто необычное в обычных вещах. Например, заметить черты какого-либо животного в облаке или коряге. Такие дети предпочитают несколько менять правила стандартных игр, делая их более интересными. Рисунки дошкольников отличаются богатством красок и оригинальностью, в них прослеживается целый сюжет. Подделки выполняются с использованием различных материалов, а конструкции достаточно сложны.
* Принцип развития дивергентного мышления основан на использовании графических рисунков, пополнении словарного запаса, сочинении сюжетных линий.

**Заставляем мысль двигаться в разные стороны**

Для этого можно выполнить упражнения на поиск разнообразных оригинальных решений несложных задач.

Например, выберите любой привычный для вас предмет, допустим, мобильный телефон. А теперь возьмите бумагу и ручку и напишите как можно больше вариантов использования этого предмета. Сначала в голову будут приходить стандартные решения. Это нормально, помните: мысль легче всего движется по «протоптанной» дорожке.

Но не останавливайтесь на этом, и после фонарика, аудиоплейера и фото- и видеокамеры, в голову будут приходить более оригинальные варианты. Постарайтесь увлечь себя этой задачей, почувствовать азарт. Для этого лучше выполнять упражнение в группе, соревнуясь с коллегами или друзьями.

**Учимся задавать вопросы**

Бывают проблемы, которые сложно решить, но еще сложнее найти проблему там, где ее не видят другие. Можно сказать, это высший пилотаж творчества. В основе любой проблемы – вопрос, поэтому умение задавать вопросы необходимо для развития дивергентного мышления.

Потренируйтесь в этом. Начните с простого упражнения. Выберите одно из событий текущего дня и постарайтесь сформулировать несколько связанных с ним вопросов. Чем больше вы придумаете вопросов, тем лучше. Запишите их, поразмышляйте над списком и выберите самый интересный или важный вопрос. Возможно, вы поймете необходимость поискать на него ответ.

**Играем с ассоциациями**

Ассоциативность мышления очень важна в творчестве, ведь спонтанно возникающие у нас в голове мысли и образы могут стать основой оригинального, а то и гениального решения. Поэтому нужно научиться управлять стихийным процессом рождения ассоциаций. Тренинги креативности, как правило, включают в себя упражнения на ассоциативное мышление.

Одно из таких упражнений сводится к созданию поля ассоциаций. Возьмите лист бумаги и напишите в центре любое слово, затем начертите от него в разные стороны 5 стрелочек и на конце каждой напишите слово-ассоциацию, которое возникло у вас в голове. А теперь от каждой ассоциации тоже начертите 5 стрелочек и напишите ассоциации уже к этому понятию. Будет хорошо, если вы постараетесь выйти за пределы смыслового поля.

Например, слово «лист» и ассоциации к нему: дерево, ветка, растение, весна, свежесть. Все слова находятся в одном смысловом поле. А вот если к слову «ветка» записать такие ассоциации: метро, поезд, толпа, скорость, работа, — то это уже будет переход в другое смысловое поле. Чем легче совершаются подобные переходы, тем более развито творческое мышление.

Занимаясь развитием дивергентного мышления, следует помнить, что конвергентное не менее важно для мыслительной деятельности и успешной работы. Максимально продуктивным творчество будет тогда, когда оба типа мыслительного процесса работают во взаимодействии.

1. Педагог раскладывает на столе несколько вещей (от 10) и предлагает детям угадать загаданный предмет. Дети задают наводящие вопросы, на которые ведущему можно отвечать только «нет» или «да».

2. В коробке находится предмет, необходимо угадать, что там находится с помощью закрытых вопросов.

3. Другой вариант игры. Ведущему на голову надевается ободок с картинкой. Он должен отгадать что или кто изображен на картинке с помощью наводящих вопросов.

4. Скажи слова. Детям предлагается вспомнить слова, которые начинаются или заканчиваются на заданный слог, например, по, пи, ор и т.д.

5. Найти схожие признаки. Детям предлагается два абсолютно несвязных слова (например, автомобиль-колодец). Задача игроков найти как можно больше схожих признаков.

6. Поиск причин событий. Детям озвучиваются ситуации из жизни, им необходимо определить причину их возникновения.

7. Задачи на нахождение плюсов и минусов различных ситуаций.

Каждая из этих и других упражнений развивает творческий мыслительный процесс у детей. В становление дивергентного мышления, наиболее ярко развиваются следующие свойства:
• Гибкость – то есть решение задачи рассматривается под несколькими углами, используются различные стратегии и подходы.
• Оригинальность – способность решать проблемы нестандартными ходами.
• Беглость – умение быстро находить решения (фантастические или реальные) для одной и той же проблемы.
• Детализация – способность подробно описать возникшую идею, с помощью рисунка или сюжета.

## Задания на развитие дивергентного мышления у дошкольников

Сенситивным периодом для развития данного типа мышления является [старший дошкольный возраст](https://alldoshkol.ru/osobennosti/vozrastnye-osobennosti-detej-starshego-doshkolnogo-vozrasta). В этот период дети имеют довольно высокую осведомленность и активное [воображение](https://alldoshkol.ru/process/tvorcheskoe-voobrazhenie-detej), что помогает мыслить бегло, гибко и оригинально.

Существует много дидактических игр и упражнений на развитие дивергентного мышления. Приведем 12 заданий, удобных как для индивидуального, так и группового применения.

**Задания на развитие беглости**

1. У твоего друга плохое настроение. Придумай, как его улучшить. ( У мамы испортилось настроение, у бабушки… Придумать варианты поднятия).
2. Какие вещи могли бы стать более удобными, если бы их уменьшили в размерах? (Пр.: подъемный кран – понадобился бы гараж поменьше и пр.). Какие хотелось бы увеличить? (Пр.: игольное ушко, шоколадку).
3. Назовите как можно больше слов, которые начинаются на «при- » (прибежать, приложить…), на «за-», на «ко-». Придумайте слова, которые заканчиваются на «-ик», «-ёк» и т. п.

**Упражнения на гибкость мышления**

1. «Новый образ». Назовите два объекта – например, ЯБЛОКО и ЕЛКА. Перечислите вместе с детьми по три признака каждого (яблоко – сочное, краснобокое, растет на ветке; елка – растет в лесу, имеет иголки, зеленая). Возьмите по одному признаку этих объектов, объедините и придумайте новый образ. Один из вариантов: если объединить «сочное – имеет иголки», получим КАКТУС. Предложите детям следующую пару слов.
2. Договоритесь с ребенком, что каждое слово можно нарисовать в виде несложного рисунка. Сочините ему «письмо» из двух-трех рисованных предложений, а он пусть нарисует вам свое сообщение.
3. Предложите дошкольнику по-своему завершить известную сказку (Колобок, Теремок и т.д.)

**Игры на развитие оригинальности**

1. Придумать пять названий для вкусного пирожного (джема, мороженого). Самыми оригинальными, как правило, бывают последние варианты.
2. Поиграйте в «Волшебную подзорную трубу». Пусть некая труба будет направлена на планету (на город, на папину работу…), а дошкольник перечислит, что он видит.
3. Инструкция: Нарисуй значок, который бы как можно больше рассказывал о тебе. Когда значок будет готов, попроси трех человек посмотреть на значок и на его основе рассказать о тебе.

**Задания на детализацию**

1. Нарисуйте несколько одинаковых кружков (полукругов, стрелок). Предложите ребенку на основе каждого создать рисунок.
2. Инструкция: Представь, что твой велосипед (Мишка, конструктор) заговорил. Что бы он тебе рассказал?
3. Покажите ребенку сюжетную картинку. Пусть он расскажет, что сейчас происходит на картинке, а затем пофантазирует, что было до этого сюжета, и как будут далее развиваться события.

Приемы развития дивергентного мышления дошкольников основаны на использовании графических изображений, сюжетных картинок, на развитии [словарного запаса](https://alldoshkol.ru/razvitie_rechi/razvitie-slovarya-doshkolnikov) и сочинении историй.

**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. Особенно это важным является в третьей серии заданий.

***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 ни кто 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.