

KŪRYBINIO MĄSTYMO PRATIMAI IKIMOKYKLINIO IR PRADINIO UGDYMO VAIKAMS

Darbas įgyvendintas Vilniaus rajono pedagoginės psichologinės tarnybos
ir Projekto „Saugios aplinkos mokykloje kūrimas II“ lėšomis
Parengė psichologė Agnessa Ogar

02

Kūrybiškumas yra būdingas žmogaus prigimčiai ir gali būti vertinamas kaip įgimtas talentas ar polinkis. Vis dėlto, kūrybiškumas gali būti ir įgūdis, kurį būtina lavinti. Kiekvieno žmogaus kūrybiškumas skiriasi ir priklauso nuo keleto tokių faktorių kaip: aplinka, motyvacija, įdirbis.

Vaikai iš prigimties yra kūrybingi. Jų neapriboja išmokti socialiniai stereotipai ir jų neveikia iš to kylančios baimės, kad kažkas yra neįmanoma ar neleidžiama. Jie yra smalsūs ir linkę tyrinėti, o mus, suaugusiuosius, riboja patirtis, nusivylimai ir įgyti įpročiai. Vaikai, kurie dar nėra įgudę kritiškai mąstyti, lengviau sprendžia užduotis atitinkančias jų amžių.

Literatūroje randame įvairių kūrybiškumo apibrėžimų. Jie gana panašūs, tad apibendrinant galima teigti, kad kūrybiškumas yra asmenybės savybių kompleksas, leidžiantis savo produktyviu, originaliu, kokybišku darbu pasiekti reikšmingų rezultatų. Taigi, kūrybinis mąstymas mums reikalingas tam, kad galėtume kurti kažką naujo ir vertingo (įvairiomis prasmėmis, pavyzdžiui: estetiškai, praktiškai). Kūrybinis mąstymas remiasi intuicija, vaizduote ir fantazija. Jį charakterizuoja smalsumas, atkaklumas atliekant užduotį bei gebėjimas prisitaikyti prie besikeičiančių aplinkybių. Kūrybinis mąstymas tai divergentinis mąstymas – kai žmogus gali pasiūlyti daugiau nei vieną atsakymo variantą, kuris yra originalus ir atitinka užduoties kriterijus.

KAIP VAIKAMS PAPASAKOTI APIE KŪRYBINĮ MĄSTYMĄ IR UŽDUOTIS, KURIAS SIŪLYSIME JIEMS ATLIKTI?

Pasinaudokime takelio ir autostrados metafora. Mūsų smegenys, spręsdamos naują užduotį, tarsi sutrypia naują takelį dar nepažįstamame miške. Jei daugiau šiuo takeliu nevaikščiosime, jis ir vėl apaugs žolėmis bei taps laukinis. Tačiau jei takeliu naudosisimės ir juo eisime dažniau (t.y. spręsimė įvairias susijusias užduotis) jis didės. Jei „judėjimas“ bus didelis (nes nuoširdžiai ir aktyviai giliname žinias, atlikome daug įvairių pratimų), tai iš mažo praminto takelio gausime autostradą, kuria judėsime greitai ir lengvai. Na, o praktikoje tai reiškia, kad sugebėsime operatyviai, lanksčiai mąstyti, spręsti sudėtingas užduotis, kurios bus neįveikiamos pradedantiesiems. Taip pat sugebėsime sugalvoti daugiau naudingų atsakymų ir juos pritaikyti praktiškai. Bet nepamirškite, kad mūsų smegenys mėgsta tinginiauti ir pasirenka patį trumpiausią ir lengviausią kelią. Norint būti kūrybišku reikia nuolatos lavinti įgūdžius, praktikuotis ir skatinti mūsų smegenis priimti naujus iššūkius, tai yra trypti naujus takelius.

03

LAVINTI KŪRYBINĮ MĄSTYMĄ PADEDA:

„Kūrybinis mąstymas yra vaizduotės, žinių ir noro išspręsti tam tikrą problemą rezultatas. Tačiau be palankių išorinių sąlygų net pats kūrybiškiausias vaikas negalės išplėtoti savo galimybių. Vaikas turi žinoti, kad net beprotiškiausios idėjos sulauks mūsų pagarbos ir susidomėjimo“

- Atitinkamas požiūris į klaidas. Norėdami drąsiai išsakyti savo idėjas, turite jausti, kad jos nebus kritikuojamos. Parodykite vaikui, kad klysti yra natūralu. Klaidos - tai mąstymo proceso dalis, kuri veda link geresnių sprendimų. Eksperimentuokite, nebijokite klysti patys ir leiskite klysti vaikui. Venkite žodžio „teisingai“. Vartokite žodžius: „geras“, „įdomus variantas“, „nuostabu“, „man patinka“, „neįtikėtina“.
- Idėjų priėmimas. Užuoat taisę ar kritikavę vaiko atsakymą, užduokite klausimus: „O kaip dar galima būtų išspręsti šią problemą?“ arba „Kaip dar tu gali nupiešti gyvūną?“. Vaikų kūrybiškumas sumažėja, jei jiems „primetamas“ geresnis sprendimas.
- Pagarba nuoboduliui. Laisvo žaidimo, ar nuobodulio, metu smegenys gali „kvėpuoti“. Tai laikas skirtas perrūšiuoti anksčiau sukauptą informaciją bei priėti prie naujų išvadų. Mes neturėtume organizuoti visos vaiko dienos. Pravartu leisti nuobodžiauti, kad įsižiebtų vaizduotė ir vaikas susirastų patinkančią veiklą.
- Išmintingo įkvėpimo paieška. Įkvėpimas gali ateiti iš turtingos įvairumu aplinkos. Tai gali būti pabuvimas gamtoje ir jos stebėjimas, susipažinimas su meno kūriniais, įvairios muzikos klausymas, mokslo atradimai, filmai, įdomių asmenybių biografiniai faktai ir t.t. Visa tai įkvepia mus, bei patenkina įgimtą smalsumą.
- Sąmoningas laikas prieš ekraną. Parodykite vaikams, kad išmaniosios technologijos tai įrankis, o ne mūsų priešas. Jų dėka pasiekti vertingą informaciją galime greičiau ir turime galimybę įgytas žinias pritaikyti praktiškai.

04

KODĖL VERTA IŠBANDYTI ŠIAS KŪRYBINIO MĄSTYMO UŽDUOTIS?

- Pasiūlytos kūrybinio mąstymo užduotys remiasi TRIZ teorijos ir pedagogikos pagrindais. Lavinamas sisteminis, funkcinis, dialektinis mąstymas, bei smalsumas, vaizduotė, dėmesys ir kalbėjimo įgūdžiai.
- Pasiūlytos užduotys gali papildyti žaidimų asortimentą kasdieninėje vaiko veikloje.
- Įdomios ir vaikams, ir suaugusiems.
- Praktikuotis galima visur - belaukiant eilėje, kelionėje ar ilgais žiemos vakarais.
- Pritaikomi tiek didelei grupei vaikų, tiek ir kokybiškam laiko praleidimui šeimos rate.
- Pratimai gali būti kartojami.

TRUMPOS PRAKTINĖS REKOMENDACIJOS:

- Pratimai bus veiksmingi, jei sudomins vaikus. Neverskite, stenkitės užbaigti prieš tai, kai išseks smalsumas ir energija.
- Nebūtina skirti atskiro laiko pratimams. Žaiskite visur ir pasinaudokite įvairiomis situacijomis, pavyzdžiui: pasivaikščiojimo metu ar pusryčiaujant.
- Pabandykite įgytas žinias pritaikyti gyvenime. Kurkite užduotis pagal tikroviškas, pažįstamas situacijas.
- Kartu su vaiku analizuokite atsakymą. Nekritikuokite, bet įvertinkite: „naudingas ar nenaudingas“, „įmanomas ar neįmanomas“, „geras ar blogas“. Visada atkreipkite dėmesį, kad negalime skaudinti žmonių, gyvūnų bei niokoti gamtos.

05

KLASIFIKAVIMO PRATIMAI

Grandinė. Sugalvokite daiktavardį, o vaikas turi sugalvoti būdvardį, apibūdinantį pirmą žodį. Tada pirmas žaidžiantis (arba sekantis jei žaidžia daugiau žmonių) turi pasakyti daiktavardį, kurį galėtų apibūdinti antrojo žaidėjo būdvardis. Kitas žaidėjas apibūdina prieš tai pasakytą daiktavardį. Žaidimo eiga:

Pirmas sako: „Dramblys“

Antras sako: „Dramblys gali būti didelis“

Trečias sako: „Didelis gali būti kiemas“

Ketvirtas sako: „Kiemas gali būti nesutvarkytas“

„Išvardink kuo daugiau...“ paprašykite vaiko išvardinti kuo daugiau daiktų pagal sugalvotą apibūdinimą. Kas gali būti...

- baltas? Galimi atsakymai: sniegas, varškė, popierius, patalynė, debesys, dūmai, sienos, žvakė ir t.t.

- trikampio formos? Galimi atsakymai: kelio ženklas, liniuotė, sūris, dėžutė, pyrago gabaliukas ir pan.

- saldus? Galimi atsakymai: saldainiai, tortas, vaisiai, uogos, vaistai, medus, džemas, kukurūzai, miegas ir t.t.

- šaltas? Galimi atsakymai: ledai, maistas, sniegas, metalas, prisilietimas, žvilgsnis ir pan.

Informaciją galima klasifikuoti pagal:

- spalvą (raudona, permatoma, įvairiaspalvė);

- formą (kvadratinis, apvalus);

- dydį (kaip obuolys, didesnis nei spinta);

- kvapą ir skonį (vanilinis, kartus);

- medžiagą (kartoninis, odinis);

- panaudojimo būdą (ką galima skaityti, kuo galima įkalti vinį).

06

KLASIFIKAVIMO PRATIMAI

Kas namelyje gyvena? Žaidimas, mokantis analizuoti, palyginti ir sisteminti informaciją. Pagalbine priemone gali būti: palapinė, popierinis namelis, kaladėlių namelis, gyvūnų figūrėlės, kortelės su paveikslėliu ar užrašytu žodžiu. Kiekvienas vaikas pasirenka gyvūną ar jį reprezentuojančią kortelę. Žaidimo tikslas – visus gyvūnus įvesti į namelio vidų. Vidun patekti galima tik tada, kai vaikas įvardina kuo jo pasirinktas gyvūnas yra panašus į prieš tai vidun įėjusį gyvūnelį.

Pavyzdžiui: namelyje gyvena meška, o į vidų nori užėti vilkas. Vaikas turi pasakyti kuo meška ir vilkas panašūs. Tada į vidų nori užėti voverė. Reikia identifikuoti kuo vilkas ir voverė yra panašūs.

Galima sugalvoti visą dialogą:

- Tuk tuk.
- Kas ten?
- Čia aš vilkas. Ar galiu užėti?
- Taip! Tik pasakyk kuo mes su tavimi panašūs?-
- Hm... Mes abu turime keturias letenas ir gyvename miške.
- Taip! Užaik.

Žaidimas tęsiasi iki kol visi gyvūnai atsiduria namo viduje.

Žaidimą galima pajvairinti identifikuojant skirtumus ar gyvūnus pakeisti daiktais.

Atspėk kas aš. Pasiūlykite vaikams apibūdinti žodį, kurį reikia atspėti. Pradedame sakinį nuo žodžių „Aš esu...“, o tada vardiname daiktą apibūdinančias savybes.

Pavyzdžiui:

„Aš esu didelis. Vienu metu galiu vežti daug žmonių. Važiuoju per miestą, tarp miestų ir net šalių!“. „Aš esu žalios spalvos. Esu valgomas šviežias, raugintas ar marinuotas.“

07

KLASIFIKAVIMO PRATIMAI

„**Surask 5**“ – žaidime gali būti panaudojamos kortelės arba kaladėlės su įvairias paveikslukais (gyvūnų, paukščių, maisto produktų, žaislų ir pan.). Jeigu naudojate korteles su gyvūnais, paprašykite vaiko surasti penkis gyvūnus, kurie gali gyventi namuose. Tada korteles grąžinkite į bendrą krūvą ir paprašykite atsakyti į tolimesnius klausimus.

Pavyzdžiui: surask 5 gyvūnus, kurie:

turi uodegą / keturias letenas / moka šokinėti / turi ragus / šliaužia / gyvena ūkyje / moka skraidyti ir pan.

Jeigu nesinaudojate kortelėmis ar kaladėlėmis, gyvūnus ar daiktus galima prisiminti ir išvardinti.

Pavyzdžiui: surask / išvardink 5 daiktus, kurie: auga mūsų darže / yra valgomi / yra nevalgomi / yra raudonos spalvos / lengvai dūžta / gali būti pavojingi ir pan.

ŽAIDIMAI LAVINANTYS SISTEMINĮ IR FUNKCINĮ MĄSTYMĄ

Aš virėjas. Kiekvienas žaidimo dalyvis pradeda sakinį žodžiais: „Aš esu virėjas ir šiandien gaminsiu... (pasako ką būtent gamins). Man reikės... (išvardina ingredientus).“

Pavyzdžiui.: Aš esu virėjas ir šiandien gaminsiu blynus. Man reikės: miltų, pieno, kiaušinio, obuolio, kepimo miltelių ir aliejaus.

Žaidimą galima pajvairinti įvardijant profesiją ir reikalingus atributus bei savybes darbui atlikti.

08

ŽAIDIMAI LAVINANTYS SISTEMINĮ IR FUNKCINĮ MĄSTYMĄ

Kur aš esu. Reikia įvardinti objektą ir nurodyti kur jį galima pamatyti, pavyzdžiui:

- langas (namuose, automobilyje, lėktuve, parduotuvėje, orkaitėje...);
- raidė (knygoje, reklamoje, čekių, kelio ženkle...);
- lapas (knygoje, ant medžio, sąsiuvinėje...);
- šaldytuvas (parduotuvėje, namuose, ligoninėje, bagažinėje, kavinėje...);
- smėlis (vazone, paplūdimyje, žaidimo aikštelėje, batuose, ant kelio...).

Padėk išspęsti problemą. Paprašykite vaiko pagalbos. Galite tai paversti pasakojimu arba tiesiog paklausti kaip išspręsti kažkokią problemą.

Kaip sujungti du daiktus? Galima suklijuoti, susiūti, prikalti...

Kuo galima rašyti ar piešti?

Su kuo galima pasemti ir atnešti vandens iš ežero?

Kaip apsisaugoti nuo lietaus?

Kaip pavalgyti, jei neturi šaukšto?

Kaip žaisti, jei neturi žaislų?

Kaip bendrauti, jei negali kalbėti?

„Kuo buvo arba kuo gali tapti“ žaidime galima panaudoti kamuolį. Metant jį užduodame klausimą, o vaikas, pagavęs kamuolį, atsako ir meta jį atgal. Atsakymas į klausimą padeda nustatyti kuo kažkas buvo anksčiau (t.y. kiaulė buvo paršeliu) arba kuo kažkas gali pavirsti ateityje (t.y. viščiukas taps višta). Žaidimo esmei įsisavinti, pradžioje klausimai turėtų būti kuo paprastesni. Na, o vėliau jau galima aptarti sudėtingesnius objektus, pavyzdžiui: kuo buvo popierius, drugelis, sijonas ir t.t.

„Atspėk, kas turi...“. Žaidimas panašus į visiems gerai pažįstamą žaidimą „Alias“. Apibūdinami žodį įvardiname sudedamąsias daikto dalis, pavyzdžiui:

- ratus, sireną, kopėčias (atsakymas: gaisrinis automobilis);
- galvą, rankas, kojas, minkštą pilvuką, garbanotus plaukus (atsakymas: lėlė);
- du ratus, vairą, pedalus (atsakymas: dviratis).

09

ŽAIDIMAI LAVINANTYS SISTEMINĮ IR FUNKCINĮ MĄSTYMĄ

Žaidimas „Kas, kodėl ir iš ko“. Pasiūlykite vaikams tapti tyrinėtojais! Ištyrinkite visiems žinomą daiktą ir atsakykite į klausimus:

- Kokia pasirinkto daikto paskirtis? (Pagrindinė funkcija)
- Kokias papildomas funkcijas daiktas gali atlikti?
- Išvardinkite geras ir blogas daikto savybes. (Prieštaravimų pastebėjimas)
- Iš kokių dalių jis susideda? (Sistemos analizavimas)
- Iš kokių medžiagų šitas daiktas pagamintas? Iš ko dar galima būtų jį pagaminti?
- Kaip būtų galima daiktą patobulinti?

Daiktą galima pastatyti į rato vidurį, leisti vaikams jį paliesti, palaikyti, apžiūrėti. Tai galėtų būti: puodelis, kibiras, puodas, kėdė, telefonas, liniuotė, tušinukas, rankšluostis ir t.t.

Ištyrinkime *puodelį*.

- Kokia pasirinkto daikto paskirtis? Puodelis skirtas gėrimams.
- Kokias papildomas funkcijas daiktas gali atlikti? Galima sudėti smulkmenas, naudoti kaip vazoną, sudėti uogas, naudoti vietoje lėkštės, atstoti vonią lėlei.
- Išvardinkite geras ir blogas daikto savybes. Geros savybės: patogiu laikyti rankose, turi auselę, neužima daug vietos spintelėje. Bloga savybė: nukritęs lengvai sudūžta.
- Iš kokių dalių jis susideda? Puodelis gali turėti pagrindinę dalį, auselę, dangtelį.
- Iš kokių medžiagų šitas daiktas pagamintas? Iš ko dar galima būtų jį pagaminti? Pasirinktas puodelis gali būti pagamintas iš porceliano. Kitos dažnai naudojamos medžiagos: molis, plastmasė, stiklas, popierius ir pan.
- Kaip būtų galima daiktą patobulinti? Galimi patobulinimai: spalvos keitimas įpylus karšto gėrimo; puodelis – termosas, išlaikantis šilumą ilgiau; puodelis vaikams, kuris neišsipila arba turi dvi auseles.

Norint praplėsti diskusiją, paklauskite kas dar gali būti pagaminta iš išvardintų medžiagų.

10

PRIEŠTARAVIMŲ SPRENDIMAI

Pokalbis su vaikais apie tai kad tas pats daiktas, situacija ar veiksmas gali būti laikomas ir teigiamu, ir neigiamu.

- Aptarkite prieštaravimus gamtoje. Kodėl yra gerai kai lyja (nebus gaisrų, nereikės laistyti daržo, galima smagiai taškytis balose) ir kodėl blogai kai lyja (draugai neišeina pasivaikščioti, galima sušlapti ir susirgti). Galima aptarti tokius gamtos reiškinius kaip: saulė, sniegas, šaltis, vėjas.
- Aptarkite daiktų savybes. Peilis gali būti labai naudingas- geras (galima pjaustyti duoną, atidaryti skardinę), bet tuo pačiu ir pavojinga-blogas (galima susižeisti, subraižyti stalo paviršių). Pasiūlykite vaikams ištraukti kortelę su kažkokiu daiktu ir pabandyti išvardinti jo neigiamas savybes. Na, o jūs išvardinkite geras (arba atvirkščiai). Pavyzdžiui: automobilis, saldainis, lėlytė, žadintuvas, telefonas, spinta ir pan.
- Aptarkite prieštaravimus situacijose. Kodėl dažnai valgyti picą yra gerai (skanu, galima išbandyti įvairius įdarus) ir kodėl blogai (vienodas maistas kenkia skrandžio veiklai, užsakomas maistas kainuoja brangiai). Kitos siūlomos situacijos: važiuoti automobiliu; sirgti; visą dieną žiūrėti filmukus; švęsti gimtadienį; ilgai atostogauti ir pan.
- Aptarkite prieštaravimus dydžiuose. Iš pradžių pasiūlykite vaikui ištraukti 6 korteles ar kaladėles su gyvūnų paveikslukais. Paprašykite sudėlioti nuo mažiausio iki didžiausio. Tada paklauskite: Ar katė yra didelė ar maža? Ir pasitikslinkite kam katė atrodo didelė, o kam maža, pavyzdžiui: didelė gali atrodyti kurmiui, o maža stirnai. Gyvūnus lengvai pakeis ir kiti objektai, o vyresni vaikai gali nenaudoti kortelių.
- Aptarkite kiekio prieštaravimus. Žaidimas „daug ar mažai“. Pasiūlykite vaikams pažaisti žaidimą, kai reikia rankas pakelti į viršų jei galvojama kad atsakymas yra „daug“, ir nuleisti žemyn, kai „mažai“. Tada išvardinkite teiginius: „kibiras vandens drugeliui“, „kibiras vandens drambliui“, „vienas saldainis visai vaikų grupei“, „viena koja žmogui“, „vienas sparnas paukščiui“, „valgyti vieną kartą per dieną“, „viena katė namuose“. Pabrėžkite, kad kartais mūsų nuomonės skiriasi ir kas vienam mažai, kitam gali atrodyti daug. Paklauskite ar vaikai žino tokią situaciją, kai yra geriau, kai kažko yra mažiau, pavyzdžiui: nedidelis gaisras, nedidelis skausmas, mažai karčių vaistų ir pan.

11

PRIEŠTARAVIMŲ SPRENDIMAI

Surask prieštaravimą. Parodykite vaikui prieštaravimus viename objekte, pvz.: orkaitė – karšta viduje, bet šalta išorėje; langas – stiklas yra permatomas, o rėmas – ne. Pasiūlykite vaikui ieškoti prieštaravimų kituose objektuose.

Siūlomi pavyzdžiai:

- Skėtis. Didelis, kai išskleistas ir mažas, kai guli kuprinėje.
- Dėžė. Lengva, kai tuščia ir sunki kai pripildyta smėlio.
- Knyga. Naudinga kai skaitai, bet nenaudinga jei tik dulka lentynoje.
- Skalbimo mašina. Sausa išorėje, bet šlapia viduje.
- Lygintuvas. Karštas lygintuvo paviršius, bet šalta rankena.
- Šuniukas. Minkštas kailiukas, bet aštrūs dantukai.
- Ledai. Saldi ir sūri karamelė.

Įvardink priežastį. Pasikalbėkite su vaikais apie tai, kad kiekvienas įvykis turi savo priežastį. Kartais tas pats dalykas gali turėti keletą skirtingų priežasčių.

- Kodėl visos mašinos sustoja, kai važiuoja greitoji pagalba?
- Kodėl žmonės kartais būna blogos nuotaikos?
- Kodėl įvyko avarija?
- Kodėl tave pagyrė mokytoja?

Įvykiams galima sugalvoti ne tik logiškas, bet ir labai neįtikėtinas ar fantastiškas priežastis, pavyzdžiui.:

- Kodėl dėžė juda?
- Kodėl visi žmonės žiūri į dangų?
- Kodėl prie pietų stalo viena kėdė tuščia?
- Kodėl vanduo kibire tapo mėlynas?

12

PRIEŠTARAVIMŲ SPRENDIMAI

„**Kas atsitiks jeigu...**“ . Užduotis padeda vaikams pastebėti veiksmų pasekmes, kurios gali būti malonios arba/ir nemalonios. Rekomenduojama pokalbiams apie saugų elgesį.

Jei neplausi rankų, tai... (sutaupysi vandens ir muilo, bet galėsi susirgti)

Jei visą vasarą nebus lietaus, tai...

Jei kiekvieną dieną valgysi tortą, tai...

Jei nebus nakties, o bus tik diena, tai...

Jei vaikai žais su degtukais, tai ...

Jei žiemą eidamas į lauką pamirši pirštines, tai...

Jei ilgai žiūrėsi filmukus/žaisi kompiuterinius žaidimus, tai...

Pasakyk priešingai. Metant kamuolį pasakome žodį (veiksmažodį, būdvardį, ar žodžių junginį), o vaiko užduotis - įvardinti priešingą reikšmę.

Aš sakau „sausas“ – o tu sakai ...

Aš sakau „švarus“ - o tu sakai ...

Aš sakau „vėluoti“ – o tu sakai ...

Aš sakau „statyti“ – o tu sakai ...

Aš sakau „stipriai“ – o tu sakai ...

Aš sakau „greitai“ – o tu sakai ...

Didelis berniukas – maža mergaitė

Sena močiutė – jaunas anūkas

Siauras kelias – plati šalikelė

Saulėta diena - lietinga naktis

Karštas smėlis – šaltas vanduo

Didelė musė – mažas dramblys

13

PADĖK PASAKŲ HEROJAMS

Pabandykite kartu su vaikais kitaip pažvelgti į skaitomas (ar žiūrimas) žinomas pasakas bei mažiau žinomas istorijas. Užduokite klausimus: Kaip dar galėjo pasielgti herojai, kad pasiektų savo tikslą? Kaip pasikeistų istorija, jei vaikas patektų į pasaką ir galėtų įtakoti įvykius? Ką jis pasiimtų? Ką padarytų? Ką patartų?

Raudonkepuraitė.

Kaip dar galima nunešti vaistus ir maistą močiutei? pvz.: maistą ir vaistus užsakyti internetu; paprašyti kad nupirktų močiutės kaimynai; nusiųsti paštu. Kaip Raudonkepuraitė galėtų saugiai patekti pas močiutę? Pvz.: nuvažiuoti automobiliu ar nujoti arkliu; skristi lėktuvu ar oro balionu; mergaitė galėjo eiti su mama, tėčiu, kitu suaugusiu asmeniu ar su šunimi.

Jei Raudonkepuraitėi visgi reikia eiti pas močiutę, kaip išvengti susitikimo su vilku arba kaip jį apgauti? Pvz.: galima užsidėti nematomą kepurę; pasakyti, kad serga ir gali užkrėsti vilką; pasakyti netikrą močiutės adresą; Raudonkepuraitė gali suvaidinti, kad negirdi arba kad yra užsienietė ir nesupranta, ką vilkas sako; mergaitė gali papurkšti dujų vilkui į akis.

Vilkas ir septyni ožiukai.

Kaip dar mama ožka galėtų parūpinti maisto ožiukams? Pvz.: iš anksto paruošti maisto atsargas; užsakyti maistą į namus; pasiimti ožiukus kartu; paprašyti kad maisto nupirktų kaimynai; nuvesti ožiukus į darželį/mokyklą; pasamdyti ožiukams auklę.

Kaip ožiukai galėtų nepasiduoti vilko gudrybėms? Pvz.: pasinaudoti durų akute; mama galėjo juos užrakinti ir pasiimti raktą; stebėti duris per vaizdo kamerą; stiklinės durys; sugalvoti slaptažodį, kuri žinotų tik ožiukai ir mama.

Trys paršiukai.

Kaip paršiukai galėtų apsisaugoti nuo vilko? Pvz.: pastatyti didelę tvorą; išvažiuoti gyventi ten, kur nėra vilko; susidraugauti su vilku; pastatyti prie durų apsaugą – medžiotojus; pastatyti spąstus; susidraugauti su meška, kuri išgąsdintų vilką.

14

PRATIMAI VAIZDINIO MĄSTYMO LAVINIMUI

Piešimas, lipdymas, konstravimo užduotys – tai vaizdinio lavinimo pagrindas ir labai svarbi veikla vaikystėje. Vaikai lengvai įsivaizduoja daiktą ar situaciją, gali ją apibūdinti ir atlikti tam tikrą veiksmą. Vaizdinis mąstymas – tai gebėjimas atkurti daikto ar reikšmių ypatybes analizuojant vaizdinius mintyse. Tokio proceso rezultatas gali būti naujas vaizdinys ar nauja mintis.

Atviro tipo klausimai. Netikrinkite vaiko žinių ir nelaukite savo sugalvoto atsakymo. Kartu pasileiskite į fantazijos pasaulį. Tegul tai būna atviri klausimai, kurie turi daugiau nei vieną atsakymą, o vietoj vertinimo skatinkite sugalvoti papildomų alternatyvų.

Išbandykite atvirus klausimus, nes jie:

- pozityviai nuteikia vaikus ir suaugusiuosius;
- nereikalauja pasiruošimo;
- padeda pažinti vaiką ir sustiprinti abipusį kontaktą;
- skatina sugalvoti daugiau nei vieną teisingą ir įdomų atsakymą;
- išlaisvina fantaziją;
- lavina verbalinius įgūdžius.

Siūlomi atviro tipo klausimų pavyzdžiai:

Kaip galvoji...

1. Kaip danguje atsiranda debesys?
2. Jei šuo turėtų penktą koją, kurioje vietoje ji būtų?
3. Jei žmonės turėtų sparnus, kaip jie nešiotų rūbus (po sparnais ar ant jų)?
4. Kaip undinėlė galėtų vaikščioti žeme?
5. Kaip galėtų sveikintis krabai?
6. Kodėl katės ne visada draugauja su šunimis?
7. Kam ežiukas neša obuolį?
8. Ką žmogus galėtų daryti jei turėtų aštuonias rankas?
9. Kas atsitiktų jei žemėje visada būtų diena?
10. Kaip atrodys pasaulis po tūkstančio metų?

15

PRATIMAI VAIZDINIO MĄSTYMO LAVINIMUI

Labiau norėtum...

1. Būti dideliu kaip banginis ar mažyčiu kaip skruzdėlė?
2. Sukurti pasaulį po žeme ar mėnulyje?
3. Būti žinomu sportininku ar aktoriumi?
4. Susipažinti su piratais ar vikingais?
5. Miegoti uoloje ar namelyje ant medžio?
6. Skraidyti kaip paukštis ar plaukti kaip žuvis?
7. Keliauti laiku ar nemokamai apkeliauti visą pasaulį?
8. Kiekvieną dieną valgyti šokoladą ar mėgstamiausius blynus?
9. Būti liūtu ar ereliu?
10. Gerai skaityti ar greitai bėgioti?

Toliau išvardinti klausimai yra skirti ne tik vaizdinio mąstymo lavinimui, bet ir geresniam savęs pažinimui...

1. Geriausia vietapasaulyje...?
2. Trys žodžiai, kurie geriausiai apibūdina tavo šeimą?
3. Jei visi žaislai išnyktų, o tu galėtum pasilikti tik vieną, koks tai būtų žaislas?
4. Jei turėtum savo salą, kaip ją pavadintum?
5. Ką norėtum, kad per ateinančias Kalėdas mamai, tėčiui ir tau padovanotų Kalėdų senelis?
6. Kuo skiriasi mama ir tėtis?
7. Jei pagautum auksinę žuvelę, ko paprašytum?
8. Į koki gyvūną esi panašus?
9. Sugalvok visiems šeimos nariams (ar draugams) po mielą pravardę?
10. Jei galėtum būti nematomas visą dieną, ką veiktum?
11. Jei rastum lobį, ką su juo darytum?
12. Jei galėtum, ką pakeistum manyje?
13. Ar norėtum būti vyresnis negu esi ir kodėl?
14. Kokiame filme norėtum vaidinti?
15. Ką pasiimtum į negyvenamąją salą?

16

PRATIMAI VAIZDINIO MĄSTYMO LAVINIMUI

Uždari klausimai su paaiškinimu (reikia atsakyti „taip“ arba „ne“ ir nurodyti kodėl taip galvoji):

Ar visos žuvys plaukioja?

Ar visada dieną šviesu?

Ar visas knygas įmanoma perskaityti?

Ar visi medžiai turi lapus?

Ar visas maistas valgomas?

Ar visi paukščiai skraido?

Ar visada reikia eiti į darželį / mokyklą?

Ar gali žmogus skraidyti?

Ar visi žmonės gali vaikščioti?

Ar visus plaukus reikia kirpti?

Prieš pateikiant klausimus vaikams ir skaitant atsakymus, patys sugalvokite kuo daugiau atsakymų į kiekvieną klausimą. Galimi atsakymai. Pabandykite jų sugalvoti dar daugiau:

Ar visos žuvys plaukioja? Žuvys neplaukioja šaldymo kameroje, iškeptos, nupieštos ir t.t.

Ar visada dieną šviesu? Gali būti tamsu, kai saulę uždengia debesys ir smarkiai lyja. Taip pat kai kuriose pasaulio vietose egzistuoja poliarinės dienos ir poliarinės naktys.

Ar visas knygas įmanoma perskaityti? Negalima perskaityti knygų, kurių neturi. Taip pat knygų vien su iliustracijomis.

Ar visi medžiai turi lapus? Lapų neturi spygliuočiai.

Ar visas maistas valgomas? Negalima valgyti sugedusio, nupiešto ar maisto rodomo per televizorių.

Ar visi paukščiai skraido? Neskraido pingvinai, stručiai, kivi, vištos... Taip pat ir nupiešti paukščiai.

Ar visada reikia eiti į darželį/mokyklą? Neiname į darželį/mokyklą per šventes, laisvadienius, kai sergame arba kai išvažiuojame.

Ar gali žmogus skraidyti? Gali skraidyti lėktuvo, sraigtasparnio, parasparnio pagalba.

Ar visi žmonės gali vaikščioti? Vaikščioti negali kūdikiai, judėjimo negalią turintys žmonės.

Ar visus plaukus reikia kirpti? Nereikia kirpti antakių ir blakstienų.

17

PRATIMAI VAIZDINIO MĄSTYMO LAVINIMUI

Gilesnės įžvalgos. Aptarkite knygų iliustracijas, paveikslus, skatinkite pastebėti smulkmenas bei atkreipkite dėmesį į pojūčius. Užduokite klausimus, susijusius su matomu vaizdu, pavyzdžiui: Kur skrenda drugelis? Koks ten galėtų būti kvapas? Ką girdi pasakos herojus? Kaip jaučiasi knygos personažas? Kas vyksta už iliustracijos ribų?

Mįslių kūrimas. Mįslių kūrimo schema yra labai paprasta. Pradedame nuo to, kad išsirenkame daiktą, kurį aprašysime. Tada sugalvojame tris ar keturias jo savybes ir pradedame formuluoti mįslę. Kiekvieną apibūdinimą paneigiame žodeliais „bet ne“ ir įvardijame kitą daiktą su tokia pat savybe ar charakteristika.

Pavyzdžiui:

Geltonas, bet ne viščiukas

Saldus, bet ne cukrus

Pailgas, bet ne agurkas

Auga, bet ne pas mus. (*bananas*)

Skraido, bet ne drugelis

Turi dvi kojas, bet ne žmogus

Turi sparnus, bet ne lėktuvas.

(*paukštis*)

Vaizdiniai abstrakcijose. Pasiūlykite vaikui stebėti debesis, gamtą, šešėlius, ornamentus ir ieškoti juose vaizdinių. Kartu pieškite „keverzones“ ir bandykite jose įžvelgti įvairias figūras. Papildykite piešinį, kad jis dar labiau primintų įvardintą objektą.

Žaidimas „Aš galiu įsivaizduoti 4...“. Pradedame sakinį žodžiais „Aš galiu įsivaizduoti 4...“ ir papildome sakinį vis kitokias objektais. Pavyzdžiui: Aš galiu įsivaizduoti keturias kates; keturis skirtingus puodelius; keturis namus; keturių aukštų namą; keturis žodžius iš K raidės ir pan.

LITERATŪRA

1. Agnieszka Biela "Trening kreatywności. Jak pobudzić twórcze myślenie"
2. Edward de Bono "Umysł kreatywny"
3. Krzysztof J. Szmidt "Trening kreatywności. Podręcznik dla pedagogów, psychologów i trenerów grupowych"
4. Gediminas Beresnevičius "Kūrybiškumo ugdymas kaip žaidimas. Patarimai ir užduotys"
5. Анатолий Гин "Сказки-изобреталки от кота Потряскина"
6. Светлана Гин "Занятия по ТРИЗ в детском саду. Пособие для педагогов дошкольных учреждений"
7. Геннадий Иванов "Денис-изобретатель"
8. Надежда Косолапкина "Моя первая книга ТРИЗ. Озадачки на каждый день"