

Таблица 3. – Формирование умения задавать вопросы

<p>Цель – развивать дивергентное мышление. Материал – субтесты № 1,6 «Необычные вопросы» и «Вопросы» теста Е. Торренса.</p>	
<p>Игровой практикум</p>	<p>Рефлексивный практикум</p>
<p>Содержание игры: нужно задать как можно больше разнообразных вопросов о предмете.</p> <p>Оборудование: заготовка фигуры, разделенной на 8 секторов; лист с перечнем категорий вопросов (см. далее); небольшой кубик, который можно подбрасывать; набор одинаковых фишек.</p> <p>Инструкция. На заготовке фигуры каждому сектору присваивается буква, которая означает категорию вопроса. Перечень категорий находится у ведущего (педагога).</p> <p><i>А(1 балл) – Вопросы, требующие простого ответа типа «Да-Нет».</i></p> <p><i>Б(1 балл) – Вопросы, требующие простого ответа из одного слова.</i></p> <p><i>В(1 балл) – Вопросы, требующие простого ответа из двух слов типа «Или..., или...».</i></p> <p><i>Г(2 балла) – Вопросы, требующие сложного ответа из двух и более слов.</i></p> <p><i>Д (2 балла) – Вопросы, требующие сложного ответа типа «Почему...? ...потому что...».</i></p> <p><i>Е (3 балла) – Необычный вопрос: об изменении свойств (характеристик) предмета (какие-то свойства могут исчезнуть или появиться).</i></p> <p><i>Ж (3 балла) – Необычный вопрос: о представлении предмета в новой, непривычной для него, ситуации.</i></p>	<p>Содержание задания: нужно сформулировать вопросы по определенной теме, проблеме.</p> <p>Критерии: 1. Гибкость. 2. Оригинальность. 3. Беглость (по желанию учителя).</p> <p>Инструкция. Учащемуся предлагается придумать как можно больше вопросов, которые помогли бы ему понять, что происходит на картинке. Необходимо предупредить не задавать таких вопросов, на которые легко найти ответ на рисунке.</p> <p>Вариант задачи. Посмотри на картинку. Что на ней происходит? О чем ты можешь сказать с уверенностью? Какой информации не хватает, чтобы понять, что происходит? Что могло быть причиной поведения героя? Что из этого может получиться дальше?</p> <p>Обработка результатов. Для обработки результатов учитель пользуется списком категорий:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Герой на картинке. 2. Герои, не изображённые на картинке. 3. Костюм, одежда героя в целом. 4. Отдельные детали одежды героя. 5. Эмоции, мысли (в т.ч. причины действий), личностные особенности героя. 6. Этические особенности героя. 7. Семья героя. 8. Местонахождение героя. 9. Волшебные силы героя и/или его окружения. 10. Профессиональные занятия

<p><i>3 (3 балла) – Необычный вопрос: о представлении предмета в новой, непривычной для него, роли.</i></p> <p>Ведущий называет любой предмет. Играющие по очереди подбрасывают кубик. Когда кубик остановится на каком-нибудь секторе – ведущий читает задание из списка с перечнем категорий. Участник, правильно задавший вопрос, получает фишку.</p> <p>Примечание: вопросы категории Д-3 поначалу довольно сложны для детей, поэтому первоначально можно использовать меньше категорий, соответственно, делить фигуру на меньшее количество секторов.</p> <p>Результат: Выигрывает тот участник, кто наберет больше баллов (фишек).</p>	<p><i>героя.</i></p> <p><i>11. Действия на картинке.</i></p> <p><i>12. Действия не изображённые на картинке.</i></p> <p><i>13. Физические объекты или характеристики ситуации.</i></p> <p><i>14. Окружающий пейзаж,</i></p> <p><i>15. Временные характеристики ситуации на картинке.</i></p> <p><i>16. Погода и стихийные бедствия.</i></p> <p><i>17. Картинка в целом и её художник.</i></p> <p>Максимум 17 баллов по критерию «гибкость», добавляется 3 балла за оригинальность (если есть вопросы, неподходящие ни к одной категории)</p> <p>0-4 балла – очень низкий уровень; 5-8 баллов – низкий уровень; 9-12 баллов – средний уровень; 13-16 баллов – высокий уровень; 17-20 баллов – очень высокий уровень.</p> <p>Примечание: Для открытого теста можно ввести оценку за беглость. Оценка за беглость равна количеству вопросов по картинке (за каждый вопрос – 1 балл).</p>
--	---