Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа пос. Октябрьский городского округа Похвистнево Самарской области.

РАССМОТРЕНА И ПРИНЯТА
на методическом совете школы
протокол № 1 от 31.08.2021г.

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора школы
№ 70-од от 31.08.2021г.
_____ Т.А. Пахомова

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по внеурочной деятельности
для основного общего образования
общекультурной направленности
«Креативное мышление»
НА 2021-2022 ГОД

(9 класс – 0,5 часав неделю 17 часов в год)

Составлена
учителем русского языка и литературы
Н.И. Даниловой

2021г.

Аннотация

Рабочая программа учебного курса «Креативное мышление» (9 класс) составлена на основании следующих нормативно-правовых документов и материалов:

- Федеральный закон №273-ФЗ от 29.12.2012 г. «Об образовании в Российской Федерации»
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (ФГОС ООО).
- Приказ Минобрнауки России от 17 декабря 2010 г. № 1897, с изменениями и дополнениями 29 декабря 2014 г., 31 декабря 2015г.
- Учебный план ГБОУ СОШ пос. Октябрьский г.о. Похвистнево на 2021-2022 учебный год.
- Рабочая программа воспитания в ГБОУ СОШ пос.Октябрьский г.о.Похвистнево от 24.03.2021 №25-од.

Программа: Автор: Панарина Л.Ю. к.пс.н.. Министерство образования и науки Самарской области Государственное автономное учреждение дополнительного профессионального образования Самарской области «Институт развития образования», Самара 2021 год

Пояснительная записка

Актуальность

Все больше стран признают образование в интересах устойчивого развития (далее – ОУР) неотъемлемым элементом качественного образования и ключевым фактором для развития экономики страны. С 2015 года ОУР четко обозначено в последнем международном документе по устойчивому развитию – «Преобразование нашего мира: повестка дня в области устойчивого развития на период до 2030 года». Он включает 17 целей устойчивого развития. Одна из них – обеспечение всеохватного качественного образования и поощрение возможности обучения на протяжении всей жизни.

Чтобы быть успешными на протяжении длительного времени люди нуждаются сегодня в другом сочетании навыков, чем раньше. В дополнение к базовым навыкам, таким как грамотность и умение считать, им нужны такие навыки как сотрудничество, креативность и решение проблем, а также качества характера: настойчивость, любознательность и инициатива.
Квалифицированный специалист в различных сферах экономики все чаще сталкивается с решением неструктурированных проблем и необходимостью эффективного анализа
информации. Поэтому за последние 50 лет экономики многих стран стали свидетелями устойчивого снижения количества рабочих мест, связанных с рутинными ручными и когнитивными навыками, отмечая соответствующее

увеличение числа рабочих мест, требующих применения способностей к нестандартным аналитическим действиям и навыков межличностного общения. Кроме того, технологии становятся все более популярными, заменяя ручной труд и вливаясь в большинство аспектов жизни и работы. Многие силы способствовали этим тенденциям, включая ускорение автоматизации и оцифровка рутинной работы.
Соответственно, эти изменения на рынке труда усилили потребность всех людей, а не только некоторых, в этих навыках. Вместе с тем, лишь 6 % взрослых продемонстрировали высокий уровень владения навыками решения проблем в технологически наполненной среде.

С целью решения этой проблемы проектной группой Всемирного экономического форума была разработана и представлена в докладе «Новый взгляд на образование» модель, включающая в себя три типа образовательного результата: знания предметных областей с акцентом на функциональные грамотности, включая ИКТ-грамотность, компетенции 4К и качества характера.

Рисунок 1. Образовательная модель World Economic Forum

Фундаментальные (базовые) знания показывают, как обучающиеся применяют основные навыки для решения повседневных задач. Эти навыки служат основой, на которой впоследствии будут строиться более продвинутые и не менее важные компетенции и качества
характера. В эту категорию входят не только оцениваемые на глобальном уровне навыки грамотности и счета, но и способность человека осознавать и применять научные знания, грамотность в области ИКТ, финансовая, а также культурная и гражданская грамотности.

Исторически сложилось так, что способность понимать письменные тексты

и количественные отношения были достаточными для выхода на рынок труда. Теперь эти навыки представляют собой лишь отправную точку на путик овладению навыками 21 века.

Компетенции описывают способности человека принимать эффективные решения в разнообразных ситуациях, способствующих улучшению благополучия личности и общества, а также возможности участия в общественной жизни.

Например, критическое мышление – это умение выявлять, анализировать и оценивать ситуации, идеи и информацию в целом, чтобы сформулировать решение проблемы. Креативное мышление –способность воображать и изобретать новые инновационные способы решения проблем, находить ответы на вопросы или выражать новые смыслы через приложение, синтез или перепрофилирование знаний.

Общение и сотрудничество предполагают работу в координации с другими для передачи информации или решения задачи.

Компетенции становятся необходимыми для жизни в 21 веке, поскольку способность критически оценивать и передавать знания, хорошо работать с командой, уметь решать нестандартные задачи

Качества характера определяют возможности, обучающихся развиваться и действовать в быстро изменяющейся среде. Такие качества характера, как настойчивость и адаптивность обеспечивают большую устойчивость и успех в случае препятствий. Любознательность и инициативность служат отправными точками для открытия новых концепций и идеи. Лидерство, а также социальная и культурная осведомленность позволяют вовлекать в конструктивное взаимодействие других приемлемыми в социальном, этическом и культурном отношении способами.

Хотя все из этих 16-ти навыков важны, по-прежнему сохраняется потребность в создании инструмента их развития и измерения. Особенно это касается компетентностей и качеств характера. Отсутствие сопоставимых индикаторов представляют собой проблему как для политиков, так и для педагогов в глобальном масштабе. С одной стороны, наблюдается значительный прогресс в инструментировании процесса обучения и диагностики в отношении фундаментальных (базовых) знаний, но формирование и измерение компетенций и качеств характера по-прежнему остается затруднительным.

Целеполагание

Основной целью программы является развитие и оценка креативного мышления обучающихся 9-х классов как индикатора качества и эффективности образования, обязательного результата образования наряду с различными видами грамотности, которые школа должна обеспечить своим выпускникам.

Программа нацелена на развитие:

— любознательности (активного интереса к обучению, заданиям) как способности к самостоятельному поиску ответов;
— воображения как способности к продуцированию собственных идей;

— способности оценивать предложенные идеи и умения быстро перестраивать свою деятельность в изменившихся условиях.

Планируемые результаты:

Метапредметные:

— Самостоятельно определяет цели обучения, ставит и формулирует новые задачи в учебе и познавательной деятельности, в т.ч. обучающийся сможет: выдвигать версии решения проблемы, формулировать гипотезы, предвосхищать конечный результат; ставить цели деятельности на основе определенной проблемы и существующих возможностей её решения.

— Самостоятельно планирует пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирает наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач, в т.ч. обучающийся сможет: определять необходимые действие(я) в соответствии с учебной и познавательной задачей и составлять алгоритм их выполнения; обосновывать и осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения учебных и познавательных задач; определять/находить условия для выполнения учебной и познавательной задачи; составлять план решения проблемы; определять потенциальные затруднения при решении учебной и познавательной задачи и находить средства для их устранения; описывать свой опыт, оформляя его для передачи другим людям в виде технологии решения практических задач определенного класса.

— Соотносит свои действия с планируемыми результатами, осуществляет контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определяет способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректирует свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией, в т.ч. обучающийся сможет: оценивать свою деятельность, аргументируя причины достижения или отсутствия планируемого результата; находить достаточные средства для выполнения учебных действий в изменяющейся ситуации и/или при отсутствии планируемого результата.

— Оценивает правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения, в т.ч. обучающийся сможет: определять критерии правильности (корректности) выполнения учебной задачи; анализировать и обосновывать применение соответствующего инструментария для выполнения учебной задачи; свободно пользоваться выработанными критериями оценки и самооценки, исходя из цели и имеющихся средств, различая результат и способы действий; оценивать продукт своей деятельности по заданным и/или самостоятельно определенным критериям в соответствии с целью деятельности; фиксировать и анализировать динамику собственных образовательных результатов.

— Организует сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе, в т.ч. обучающийся сможет: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

— Осознанно использует речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей для

планирования и регуляции своей деятельности, в т.ч. обучающий сможет: определять задачу коммуникации и в соответствии с ней отбирать речевые средства; соблюдать нормы публичной речи, регламент в монологе и дискуссии в соответствии с коммуникативной задачей; высказывать и обосновывать мнение (суждение) и запрашивать мнение партнера в рамках диалога; принимать решение в ходе диалога и согласовывать его с собеседником; создавать письменные оригинальные тексты с использованием необходимых речевых средств, отличать их от «клишированных»;использовать вербальные средства (средства логической связи) для выделения смысловых блоков своего выступления; использовать невербальные средства или наглядные материалы, подготовленные/отобранные под руководством учителя; делать оценочный вывод о достижении цели коммуникации непосредственно после завершения коммуникативного контакта и обосновывать его.

Личностные

Демонстрирует готовность к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию.

Характеристика образовательного процесса

Программа рассчитана на 1 год обучения, реализуется во внеурочной деятельности и может являться составляющим модулем программы по развитию функциональной грамотности обучающихся. Общее количество часов:17.

На каждом занятии обучающимся предлагается для решения учебная ситуация или учебное задание для применения и развития компетенции креативного мышления.

Основные характеристики учебного задания:

— предполагает больше одного или множество возможных решений;

— в центре задания лежит либо мини-проект, либо создание/конструирование некоторого продукта с использованием нестандартных средств;

— дает возможность для развития кратко очерченного сюжета в рамках заданной проблемы, при этом проблема может быть отнесена к следующим категориям: «Креативное самовыражение» (письменное или устное, художественное или символическое) или «Получение нового знания / Решение проблем» (математическое или естественнонаучное, социальное или межличностное);

— предполагает работу в группе с возможным выделением подзадач для автономной либо парной работы;

— требует самостоятельного поиска необходимой информации в открытых источниках; может включать поиск и использование информации из нескольких предметов/предметных областей.

Алгоритм работы с учебной ситуацией или учебной задачей описан Г.С. Ковалёвой, О.Б. Логиновой и др. в учебном пособии для общеобразовательных организаций «Креативное мышление. Сборник эталонных заданий» и представлен на рисунке 2.

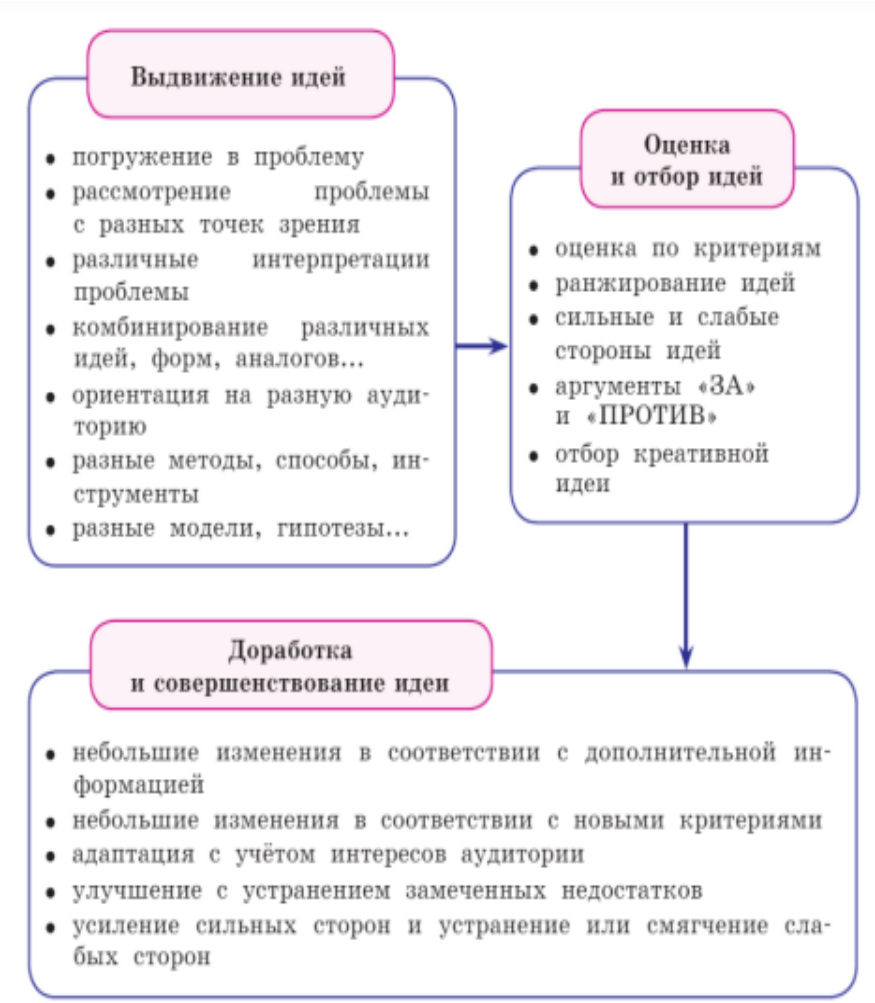


Рисунок 2. Действия, требуемые при выполнении заданий на креативность

При оценивании заданий учитывается, что креативная идея (решение) –это всегда идея:

− осмысленная;

− необычная (такая, которая придёт в голову не каждому или такая, которая обращает на себя внимание);

− тщательно представленная и оформленная;

− имеющая определённую художественную, научную или социальную ценность.

Таким образом, основными критериями для оценки креативных идей в заданиях на самовыражение являются нестандартность, выразительность, художественная ценность, а в заданиях на решение проблем– новизна, эффективность, научная ценность.

Общее продвижение (достижение) обучающегося за весь курс имеет качественную характеристику и оценивается на основе следующих умений:

1. Выдвижение идей:

— осознает описанную проблему, может задать уточняющий вопрос;

— способен рассмотреть проблему с разных точек зрения;

— дает различные интерпретации проблемы;

— при решении учебной задачи комбинирует различные идеи, формы (при

визуализации), аналоги;

— при создании продукта предлагает вариации с ориентацией на разную аудиторию; - применяет разные методы, способы, инструменты;

— выдвигает несколько (!) различных(!) моделей или гипотез.

2. Оценка и отбор идей:

— способен оценить идею (продукт) по заданным критериям;

— проводит ранжирование идей на основе определенных критериев;

— выделяет несколько сильных и слабых сторон идей (продукта)

— способен привести развернутые аргументы «за» и «против» собственной идеи; - в момент дискуссии учитывает интересы партнеров.

3. Доработка и совершенствование идеи:

— вносит изменения в идею (продукт) в соответствии с дополнительной информацией или новыми критериями;

— адаптирует идею с учётом интересов аудитории;

— совершает изменение идеи (продукта) для усиления сильных сторон и устранения или смягчения слабых сторон.

С целью формирования креативного мышления учитель может использовать целый комплекс педагогических приемов: проблемное обучение, игровые элементы, проектирование, экспериментирование, дискуссии.

Формы контроля

Входное тестирование

Для первичной диагностики эксперимента всем учащихся предлагается тест по методике Торренса (приложение 1).

На выполнение задания дается 10 минут.

Задание теста Е. П. Торренса формулируется следующим образом:

«На этих двух страницах нарисованы незаконченные фигуры. Если вы добавите к ним дополнительные линии, у вас получатся интересные предметы или сюжетные картинки. Постарайтесь придумать такую картинку или историю, которую никто другой не сможет придумать. Сделайте ее полной и интересной, добавляйте к ней новые идеи. Придумайте интересное название для каждой картинки и напишите его внизу под картинкой».

По истечении 10 минут выполнение заданий прекращается, листы быстро собираются и обрабатываются.

Анализ результатов тестовых заданий.

1. Сначала следует определить, стоит ли ответ засчитывать, т. е. релевантен ли он заданию. Те ответы, которые не соответствуют заданиям, не учитываются. Нерелевантными считаются ответы, в которых не выполнено основное условие задания – использовать исходный элемент. Это те ответы, в которых рисунок испытуемого никак не связан с незавершенными фигурами.

2. Обработка ответов. Каждую релевантную идею (т. е. рисунок, включающий в себя исходный элемент) следует отнести к одной из 83 категорий ответов. Используя эти

списки, нужно определить номера категорий ответов и баллы за их оригинальность и записать их в соответствующих графах таблицы для каждого учащегося.
Если оригинальность ответов оценивается 0 или 1 баллом, категория ответов может быть определена по списку №1 (Приложение 2). В этот список вошли наименее оригинальные ответы для каждой из фигур теста. Для более оригинальных ответов (с оригинальностью 2 балла) составлен список № 2. В этом списке собраны категории, общие для всех фигур теста.
Затем определяются баллы за разработанность каждого ответа, которые заносятся в графу, отведенную для этих показателей выполнения задания. Показатели категорий оригинальности и разработанности ответов записываются на бланке, в строке, соответствующей номеру рисунка. Там же записываются пропуски или отсутствие ответов.
Показатель беглости для теста может быть получен прямо из номера последнего ответа, если не было пропусков или нерелевантных ответов. В противном случае следует сосчитать общее количество учтенных ответов и записать это число в соответствующей графе. Чтобы определить показатель гибкости, зачеркните повторяющиеся номера категорий ответов и сосчитайте оставшиеся. Суммарный балл за оригинальность определяется сложением всех без исключения баллов в этой колонке. Аналогичным образом определяется суммарный показатель разработанности ответов.
Беглость. Этот показатель определяется подсчетом числа завершенных фигур. Максимальный балл равен 10.
Гибкость. Этот показатель определяется числом различных категорий ответов. Для определения категории могут использоваться как сами рисунки, так и их названия (что иногда не совпадает). Далее приведен список № 2 (Приложение 3), включающий 99% ответов. Категории ответов, оцениваемых 0 или 1 баллом за оригинальность, значительно удобнее определять по списку № 1 отдельно для каждой стимульной фигуры.
Оригинальность. Максимальная оценка равна 2 баллам для неочевидных ответов с частотой менее 2%, минимальная – 0 баллов для ответов с частотой 5% и более, а 1 балл засчитывается за ответы, встречающиеся в 2–4,9% случаев. Данные об оценке категории и оригинальности ответа приведены в списке № 1 для каждой фигуры в отдельности. Поэтому интерпретацию результатов целесообразно начинать, используя этот список.
Премиальные баллы за оригинальность ответов, в которых испытуемый объединяет несколько исходных фигур в единый рисунок. Торренс считает это проявлением высокого уровня творческих способностей, поскольку такие ответы довольно редки. Торренс считает необходимым присуждать дополнительные баллы за оригинальность при объединении в блоки исходных фигур: объединение двух рисунков – 2 балла; объединение 3–5 рисунков – 5 баллов; объединение 6–10 рисунков – 10 баллов. Эти премиальные баллы добавляются к общей сумме баллов за оригинальность по всему заданию.
Разработанность. При оценке тщательности разработки ответов баллы даются за каждую значимую деталь (идею), дополняющую исходную стимульную фигуру, как в границах ее контура, так и за ее пределами. При этом, однако, основной, простейший ответ должен быть значимым, иначе его разработанность не оценивается.
Один балл дается за:

– каждую существенную деталь общего ответа. При этом каждый класс деталей оценивается один раз и при повторении не учитывается. Каждая дополнительная деталь отмечается точкой или крестиком один раз;
– цвет, если он дополняет основную идею ответа;
– специальную штриховку (но не за каждую линию, а за общую идею);
– тени, объем, цвет;
– украшение, если оно имеет смысл само по себе;
– каждую вариацию оформления (кроме чисто количественных повторений), значимую по отношению к основному ответу. Например, одинаковые предметы разного размера могут передавать идею пространства;
– поворот рисунка на 90° и более, необычность ракурса (вид изнутри, например), выход за рамки задания большей части рисунка;
– каждую подробность в названии сверх необходимого минимума. Если линия разделяет рисунок на две значимые части, подсчитывают баллы в обеих частях рисунка и суммируют их. Если линия обозначает определенный предмет – шов, пояс, шарф и т. д., то она оценивается 1 баллом.

Инструкция к тестированию.

Перед предъявлением теста педагог должен полностью прочитать инструкцию и тщательно продумать все аспекты работы. Тесты не допускают никаких изменений и дополнений, так как это меняет надежность тестовых показателей.

Необходимо избегать употребления слов «тест», «экзамен», «проверка» во всех объяснениях и инструкциях. Если возникает необходимость, то рекомендуется употреблять слова: упражнения, рисунки, картинки и т. д. Во время тестирования недопустимо создание тревожной и напряженной обстановки экзамена, проверки, соперничества. Напротив, следует стремиться к созданию дружелюбной и спокойной атмосферы теплоты, уюта, доверия, поощрения воображения и любознательности детей, стимулирования поиска альтернативных ответов. Тестирование должно проходить в виде увлекательной игры. Это очень важно для достижения надежных и объективных результатов.

Необходимо обеспечить всех учащихся тестовыми заданиями, карандашами или ручками. Все лишнее должно быть убрано. Педагогу необходимо иметь инструкцию, образец теста, а также часы или секундомер.

Не следует проводить одновременное тестирование в больших группах учащихся. Оптимальный размер группы – это 15–35 человек, т. е. не более одного класса.

Время выполнения теста–10 минут. Вместе с подготовкой, чтением инструкций, раздачей листов и т. д. для тестирования необходимо отвести 15–20 минут.

Итоговая аттестация.
Комплексное задание «Солнечные дети» (4 задания).
Открытый банк заданий 2020 (http://skiv.instrao.ru)

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение

1. Креативное мышление. Сборник эталонных заданий. Выпуск 1: учеб. пособие для общеобразоват. организаций / [Г.С. Ковалёва, О.Б. Логинова, Н.А. Авдеенко, С.Г. Яковлева]; под ред. Г.С. Ковалёвой, О.Б. Логиновой. – 2-е изд. – М.; СПб. Просвещение, 2021. – 126 с.: ил. – (Функциональная грамотность. Учимся для

жизни). // URL:
https://media.prosv.ru/static/booksviewer/index.html?path=/media/ebook/398130/
2. Компетенции «4К»: формирование и оценка на уроке: Практические рекомендации / авт.-сост. М.А. Пинская, А.М. Михайлова. – М.: ООО Корпорация «Росучебник», 2019, 76 с.
3. Российская школа: начало XXI века. Под редакцией С.Г. Косарецкого, И.Д. Фрумина. Издательский дом Высшей школы экономики, Москва, 2019.
4. Функциональная грамотность. Креативное мышление: Разговор с экспертом. Группа компаний «Просвещение». 8 октября 2020 года // URL:
https://events.prosv.ru/uploads/2020/09/additions/iY8GBKcHsBy26MUUBbFfz7oSbRXL0uhouWxKMsHS

1. Ноутбук учительский
2. Ноутбук ученический
3. Экран настенный
4. Мультимедиапроектор
5. Диски DVD и CD
6. Плакаты
7. Принтер
8. Визуализатор
9. Система акустическая
10. Система контроля и мониторинга качества знаний PROClass
11. Программно-методический комплект для изучения правил русской орфографии, фонетики и графики
12. Комплект учебно-лабораторного оборудования, входящего в автоматизированное рабочее место педагога кабинета филологии

Учебно-тематическое планирование модуля «Креативное мышление»
Календарно-тематическое планирование разработано на основе примерной программе автора Панариной Л.Ю. к.пс.н.. Министерство образования и науки Самарской области Государственное автономное учреждение дополнительного профессионального образования Самарской области «Институт развития образования», Самара 2021 год

	Тема занятия/	**По программе**			**Категория заданной проблемы**
		Всего часов	**Теория**	**Практика**	
1	Введение	1	1		
	Входное тестирование (Тест Торренса).	1		1	Первичная диагностика
2-3	Газетная утка (Открытый банк заданий 2020http://skiv.instrao.ru)	2	1	1	Креативное визуальное самовыражение
4-5	Вещества и материалы (Открытый банк заданий 2020http://skiv.instrao.ru)	2	0	2	Решение естественнонаучных проблем
6-7	Социальная реклама (Открытый банк заданий 2020http://skiv.instrao.ru)	2	0	2	Креативное письменное самовыражение
8-9	Регенеративная медицина, задание 3(https://media.prosv.ru/content/situation/28/)	2	0	2	Креативное визуальное самовыражение
10-11	Такой разный звук, задание 1(https://media.prosv.ru/content/situation/73/)	2	0	2	Решение естественнонаучных проблем
12-13	Видеть глазами души (https://media.prosv.ru)	2	0	2	Решение социальных проблем
14-15	Кир Булычев «Новости будущего века» (отрывок) (https://media.prosv.ru/content/situation/ 145/)	2	0	2	Креативное письменное самовыражение
16-17	Итоговая аттестация	1		1	На основе материалов http://skiv.instrao.ru)
Итого		**17**	**2**	**15**	

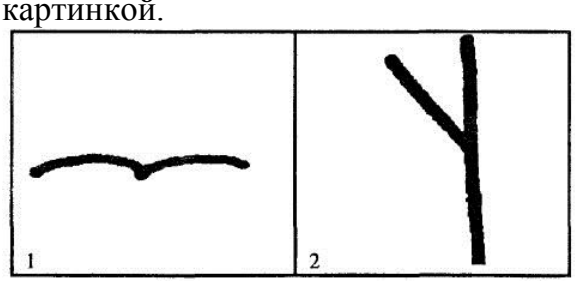
Приложение 1

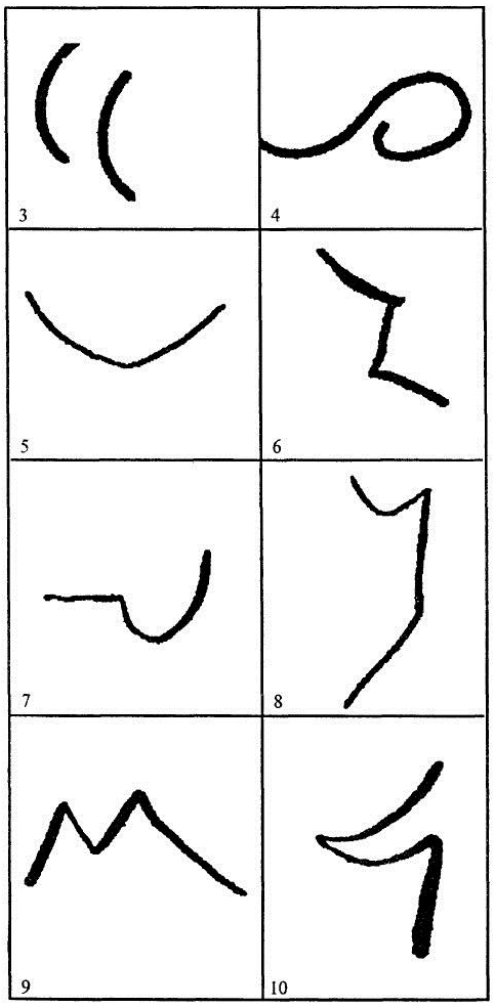
Тест Торренса.

Фамилия _____ Имя_____ Дата _____

Закончи рисунок

На этих двух страницах нарисованы незаконченные фигурки. Если ты добавишь к ним дополнительные линии, у тебя получатся интересные предметы или сюжетные картинки.
На выполнение этого задания отводится 10 минут. Постарайся придумать такую картинку или историю, которую никто другой не сможет придумать. Сделай ее полной и интересной, добавляй к ней новые идеи.
Придумай интересное название для каждой картинки и напиши его внизу под картинкой.



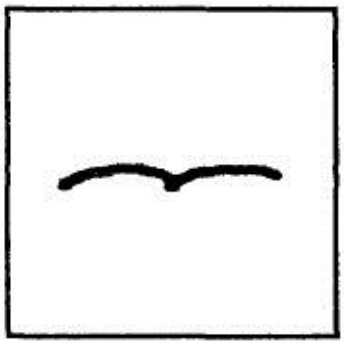


Приложение 2

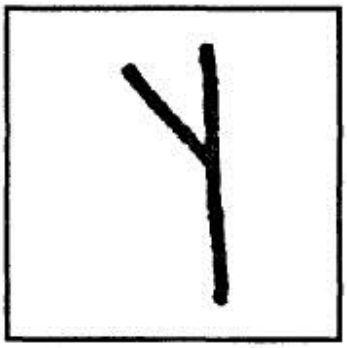
СПИСОК № 1

(Напомним: что ответы, не указанные в списке № 1, получают оценку по оригинальности 2 балла как нестандартные и встречающиеся реже, чем в 2% случаев. Категория этих ответов определяется по списку № 2). Ответы на задание с указанием номеров категории и оценок по оригинальности

Фигура 1

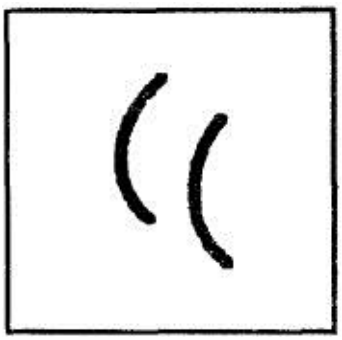


0 баллов (5% и более ответов)
(24) Абстрактный узор. (37) Лицо, голова человека. (1) Очки. (38) Птица (летящая), чайка.
1 балл (от 2 до 4,99%)
(10) Брови, глаза человека. (33) Волна, море. (4) Животное (морда). (4) Кот, кошка. (21) Облако, туча; (58) Сверхъестественные существа. (10) Сердце («любовь»). (4) Собака. (8) Сова. (28) Цветок. (37) Человек, мужчина. (31) Яблоко.



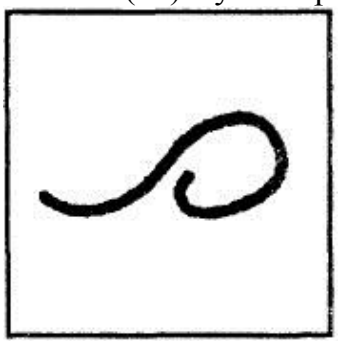
Фигура 2

0 баллов (5% и более ответов)
(24) Абстрактный узор. (64) Дерево и его детали. (67) Рогатка. (28) Цветок.
1 балл (от 2% до 4,99%)
(41) Буква: Ж, У и др. (13) Дом, строение. (42) Знак, символ, указатель. (8) Птица, следы, ноги. (45) Цифра. (37) Человек.



Фигура 3

0 баллов (5% и более ответов)
(24) Абстрактный узор. (53) Звуковые и радиоволны. (37) Лицо человека. (9) Парусный корабль, лодка. (31) Фрукты, ягоды.
1 балл (от 2 до 4,99%)
(21) Ветер, облака, дождь. (7) Воздушные шарики. (64) Дерево и его детали. (49) Дорога, мост. (4) Животное или его морда. (48) Карусели, качели. (68) Колеса. (67) Лук и стрелы. (35) Луна. (27) Рыба, рыбы. (48) Санки. (28) Цветы.

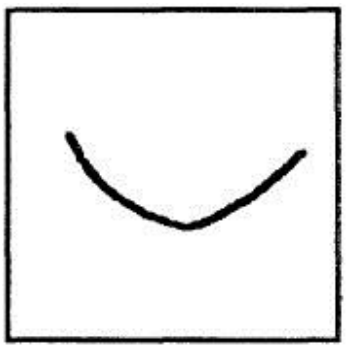


Фигура 4

0 баллов (5% и более ответов)
(24) Абстрактный узор. (33) Волна, море. (41) Вопросительный знак. (4) Змея. (37) Лицо человека. (4) Хвост животного, хобот слона.
1 балл (от 2 до 4,99%)
(4) Кот, кошка. (32) Кресло, стул. (36) Ложка, половник. (4) Мышь. (38) Насекомое, гусеница, червь. (1) Очки. (8) Птица: гусь, лебедь.

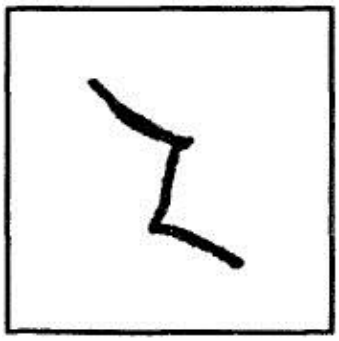
(27) Ракушка. (58), Сверхъественные существа. (1) Трубка для курения. (28) Цветок.

Фигура 5



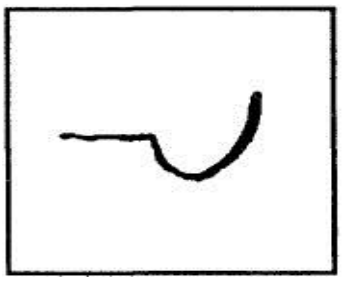
0 баллов (5% и более ответов)
(24) Абстрактный узор. (36) Блюдо, ваза, чаша. (9) Корабль, лодка. (37) Лицо человека. (65) Зонт.
1 балл (от 2 до 4,99%)
(33) Водоем, озеро. (47) Гриб; (10) Губы, подбородок. (22) Корзина, таз. (31) Лимон, яблоко. (67) Лук (и стрелы). (33) Овраг, яма. (27) Рыба. (25) Яйцо.

Фигура 6



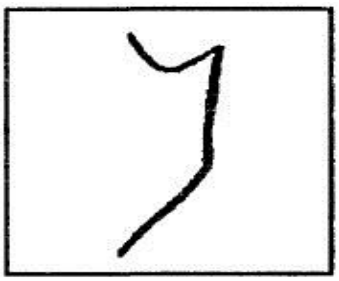
0 баллов (5% и более ответов)
(24) Абстрактный узор. (15) Лестница, ступени. (37) Лицо человека.
1 балл (от 2 до 4,99%)
(33) Гора, скала. (36) Ваза. (64) Дерево, ель. (19) Кофта, пиджак, платье. (66) Молния, гроза. (37) Человек: мужчина, женщина. (28) Цветок.

Фигура 7

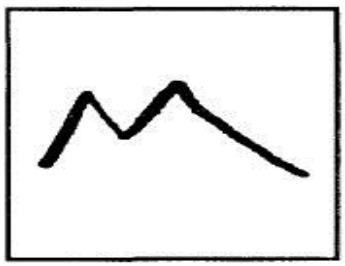


0 баллов (5% и более ответов)
(24) Абстрактный узор. (18) Автомашина. (36) Ключ; (62) Серп.
1 балл (от 2 до 4,99%)
(47) Гриб. (36) Ковш, черпак. (43) Линза, лупа. (37) Лицо человека. (36) Ложка, половник. (62) Молоток. (1) Очки. (18) Самокат.
(60) Символ: серп и молот. (48) Теннисная ракетка.

Фигура 8



0 баллов (5% и более ответов)
(24) Абстрактный узор. (37) Девочка, женщина. (37) Человек: голова или тело.
1 балл (от 2 до 4,99%)
(41) Буква: У и др. (36) Ваза. (64) Дерево. (11) Книга. (19) Майка, платье. (2) Ракета. (58) Сверхъестественные существа. (28) Цветок. (67) Щит.



Фигура 9

0 баллов (5% и более ответов)
(24) Абстрактный узор. (33) Горы, холмы. (4) Животное, его уши. (41) Буква М.
1 балл (от 2 до 4,99%)

(4) Верблюд. (4) Волк. (4) Кот, кошка. (4) Лиса. (37) Лицо человека. (4) Собака. (37) Человек: фигура.

Фигура 10

0 баллов (5% и более ответов)
(24) Абстрактный узор. (8) Гусь, утка. (64) Дерево, ель, сучья. (37) Лицо человека. (4) Лиса.
1 балл (от 2% до 4,99%)
(63) Буратино. (37) Девочка. (8) Птица. (58) Сверхъестественные существа. (45) Цифры. (37) Человек, фигура.

СПИСОК № 1\2. Категории ответов, оригинальность которых оценивается 2 баллами с указаниями категории.
(18) Автомобиль: машина легковая, гоночная, грузовая, повозка, тележка, трактор. (3) Ангелы и другие божественные существа, их детали, включая крылья. (1) Аксессуары: браслет, корона, кошелек, монокль, ожерелье, очки, шляпа. (20) Бельевая веревка, шнур. (41) Буквы: одиночные или блоками, знаки препинания. (7) Воздушные шары: одиночные или в гирлянде (39) Воздушный змей. (33) Географические объекты: берег, волны, вулкан, гора, озеро, океан, пляж, река, утес. (34) Геометрические фигуры: квадрат, конус, круг, куб, прямоугольник, ромб, треугольник. (24) Декоративная композиция: все виды абстрактных изображений, орнаменты, узоры. (64) Дерево: все виды деревьев, в том числе новогодняя ель, пальма. (49) Дорога и дорожные системы: дорога, дорожные знаки и указатели, мост, перекресток, эстакада. (4) Животное, его голова или морда: бык, верблюд, змея, кошка, коза, лев, лошадь, лягушка, медведь, мышь, обезьяна, олень, свинья, слон, собака. (5) Животное: следы. (53) Звуковые волны: магнитофон, радиоволны, радиоприемник, рация, камертон, телевизор. (65) Зонтик; (63) Игрушка: конь-качалка, кукла, кубик, марионетка. (62) Инструменты: вилы, грабли, клещи, молоток, топор. (46) Канцелярские и школьные принадлежности: бумага, обложка, папка, тетрадь. (11) Книга: одна или стопка, газета, журнал. (68) Колеса: колесо, обод, подшипник, шина, штурвал. (50) Комната или части комнаты: пол, стена, угол. (22) Контейнер: бак, бидон, бочка, ведро, консервная банка, кувшин, шляпная коробка, ящик. (9) Корабль, лодка: каноэ, моторная лодка, катер, пароход, парусник. (12) Коробка: коробок, пакет, подарок, сверток. (54) Космос: космонавт. (16) Костер, огонь. (23) Крест: Красный крест, христианский крест, могила. (40) Лестница: приставная, стремянка, трап. (2) Летательный аппарат: бомбардировщик, планер, ракета, самолет, спутник. (32) Мебель: буфет, гардероб, кровать, кресло, парта, стол, стул, тахта. (43) Механизмы и приборы: компьютер, линза, микроскоп, пресс, робот, шахтерский молот. (44) Музыка: арфа, барабан, гармонь, колокольчик, ноты, пианино, рояль, свисток, цимбалы. (6) Мячи: баскетбольные, теннисные, бейсбольные, волейбольные, комочки грязи, снежки. (59) Наземный транспорт – см. «Автомобиль», не вводить новую категорию. (38) Насекомое: бабочка, блоха, богомол, гусеница, жук, клоп, муравей, муха, паук, пчела, светлячок, червяк. (35) Небесные тела: Большая Медведица, Венера, затмение Луны, звезда, Луна, метеорит, комета, Солнце. (21) Облако, туча: разные виды и формы. (30) Обувь: ботинки, валенки, сапоги, тапки, туфли. (19) Одежда: брюки, кальсоны, кофта, мужская рубашка, пальто, пиджак,

платье, халат, шорты, юбка. (67) Оружие: винтовка, лук и стрелы, пулемет, пушка, рогатка, щит. (48) Отдых: велосипед, каток, ледяная горка, парашютная вышка, плавательная доска, роликовые коньки, санки, теннис. (29) Пища: булка, кекс, конфета, леденец, лепешка, мороженое, орехи, пирожное, сахар, тосты, хлеб. (66) Погода: дождь, капли дождя, метель, радуга, солнечные лучи, ураган. (36) Предметы домашнего обихода: ваза, вешалка, зубная щетка, кастрюля, ковш, кофеварка, метла, чашка, щетка. (8) Птица: аист, журавль, индюк, курица, лебедь, павлин, пингвин, попугай, утка, фламинго, цыпленок. (26) Развлечения: певец, танцор, циркач. (47) Растения: заросли, кустарник, трава. (27) Рыба и морские животные: гуппи, золотая рыбка, кит, осьминог. (58) Сверхъестественные (сказочные) существа: Аладдин, баба Яга, бес, вампир, ведьма, Геркулес, дьявол, монстр, привидение, фея, черт. (42) Светильник: волшебный фонарь, лампа, свеча, уличный светильник, фонарь, электрическая лампа. (60) Символ: значок, герб, знамя, флаг, ценник, чек, эмблема. (52) Снеговик. (57) Солнце и другие планеты: см. «Небесные тела». (55) Спорт: беговая дорожка, бейсбольная площадка, скачки, спортивная площадка, футбольные ворота. (13) Строение: дом, дворец, здание, изба, конура, небоскреб, отель, пагода, хижина, храм, церковь. (15) Строение, его части: дверь, крыша, окно, пол, стена, труба. (14) Строительный материал: доска, камень, кирпич, плита, труба. (17) Тростник и изделия из него. (51) Убежище, укрытие (не дом): навес, окоп, палатка, тент, шалаш. (31) Фрукты: ананас, апельсин, банан, ваза с фруктами, вишня, грейпфрут, груша, лимон, яблоко. (28) Цветок: маргаритка, кактус, подсолнух, роза, тюльпан. (45) Цифры. одна или в блоке, математические знаки. (61) Часы: будильник, песочные часы, секундомер, солнечные часы, таймер. (37) Человек, его голова, лицо или фигура: девочка, женщина, мальчик, монахиня, мужчина, определенная личность, старик. (56) Человек из палочек: см. «Человек». (10) Человек, части его тела: брови, волосы, глаз, губы, кость, ноги, нос, рот, руки, сердце, ухо, язык. (25) Яйцо: все виды, включая пасхальное, яичница.