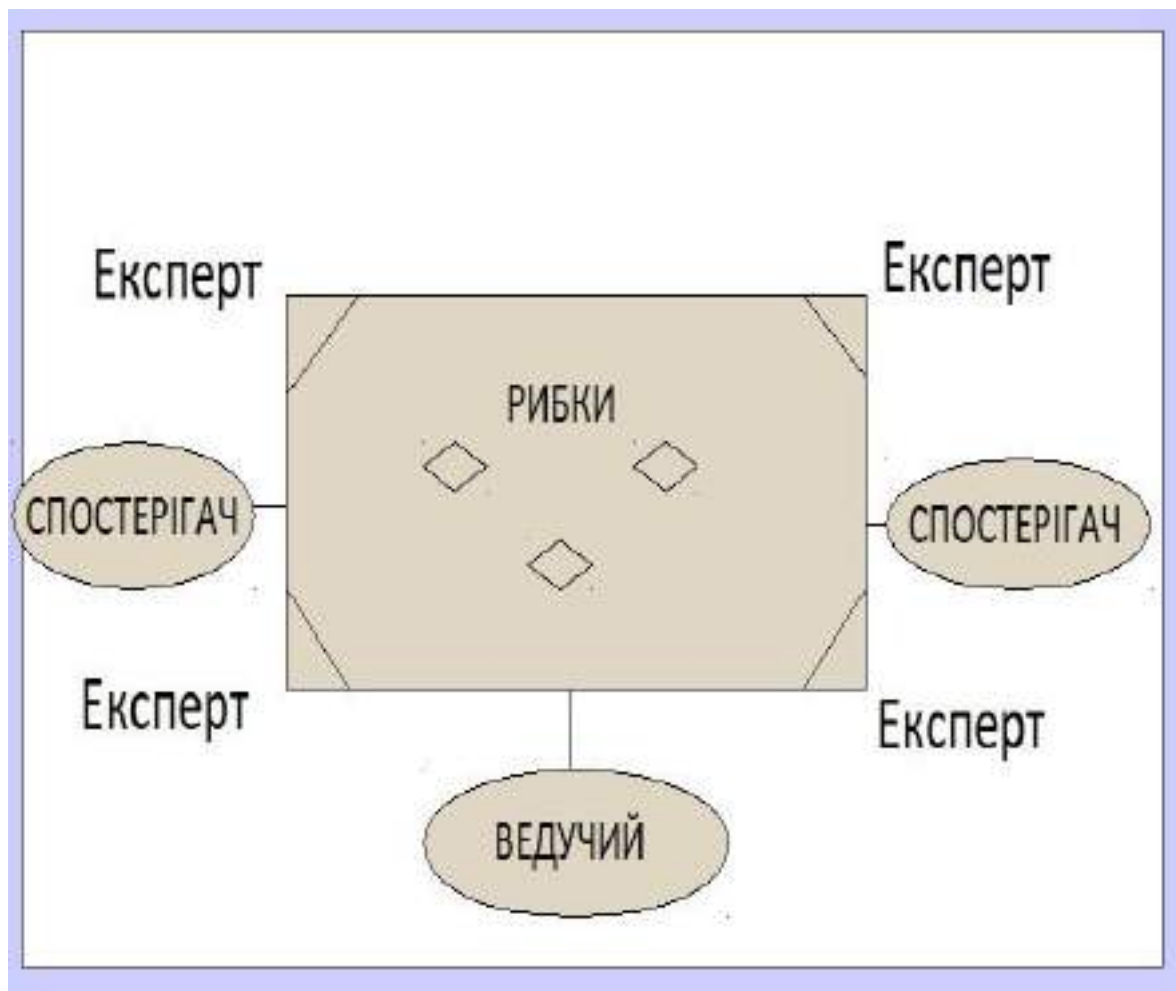


ДОДАТКИ

Дод. 1

Метод «Акваріум»

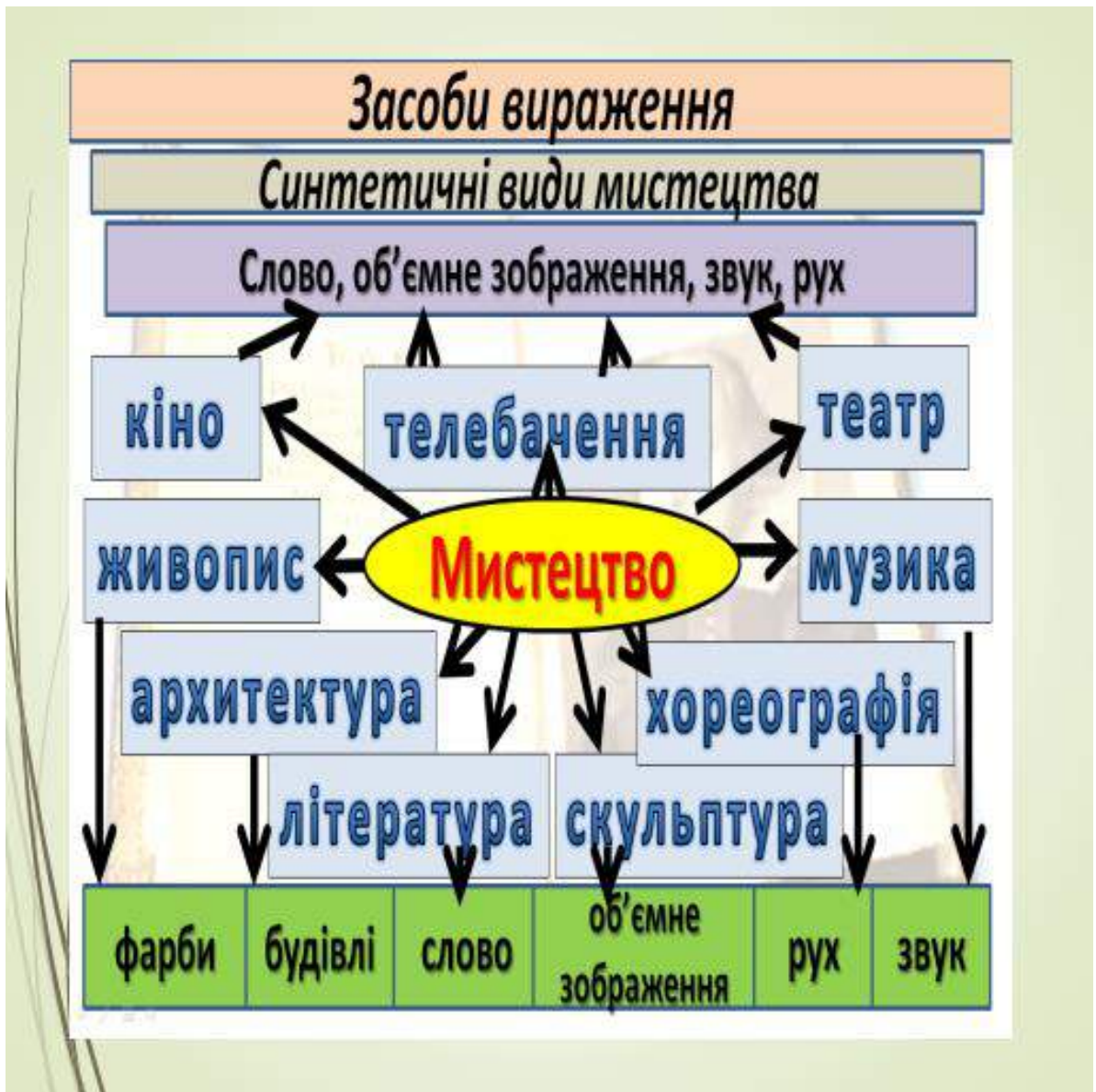


Дод.2

«Шість капелюхів мислення»

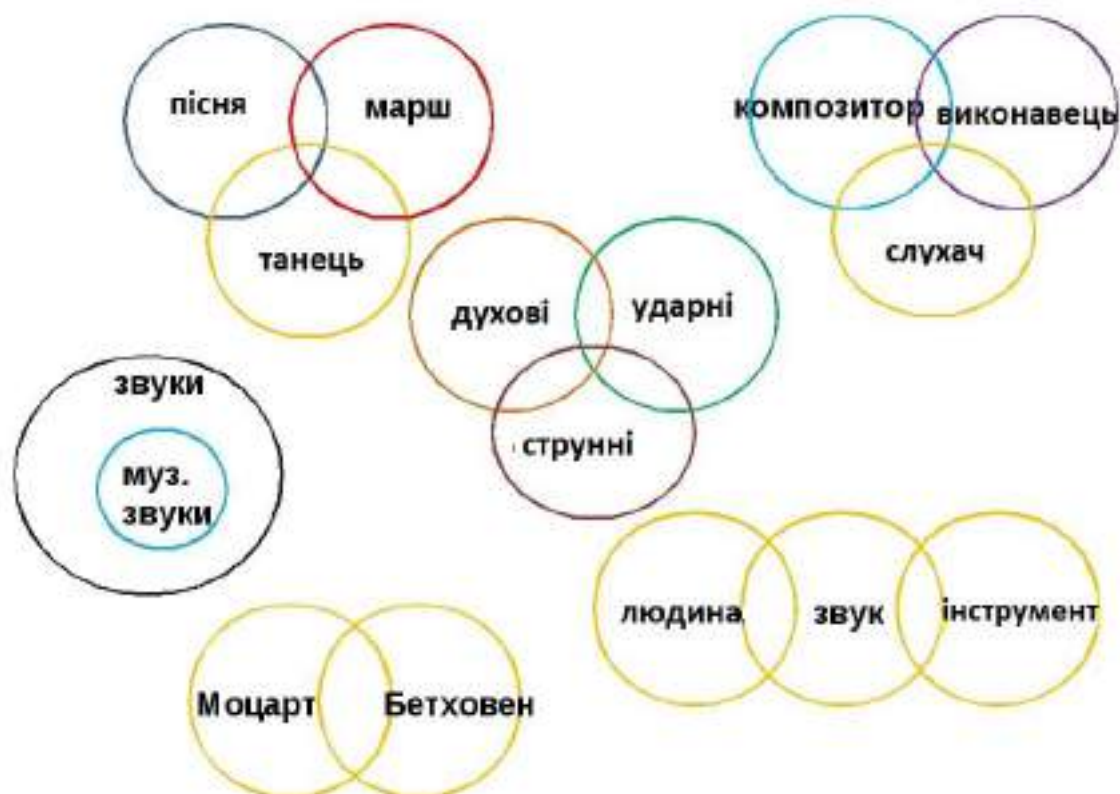


«Кластер»



Дод.4

«Кола Ейлера»



Дод.5

«Коло ідей»



Дод.6

«Круглий стіл»



Основні правила проведення «МОЗКОВОГО ШТУРМУ»

Головуючий (керівник «штурму»)

Зрозуміло і лаконічно формулює зміст проблемного завдання (не заглиблюючись у деталі). Проблемне завдання «штурмують» протягом 20 – 30 хвилин – генератори висловлюють свої ідеї і пропозиції.

Висловлені ідеї не критикують

Навіть якщо вони помилкові, нереальні чи жартівливі. Заборонена, також, прихована критика. Експерти записують усі без винятку ідеї, навіть не зважаючи на їх дивну форму.

У процесі «штурму»

Між усіма учасниками має бути доброзичлива співпраця. Для цього необхідно, щоб ідея, висунута одним учасником «штурму», одразу була прийнята і підтримана іншими. Також можна комбiнувати кілька ідей і розвивати їх далі.

Головне правило

Всі учасники повинні забути про особисті амбіції – розв'язок проблеми має бути лише колективний.

Дод.8

«Сінквейн»





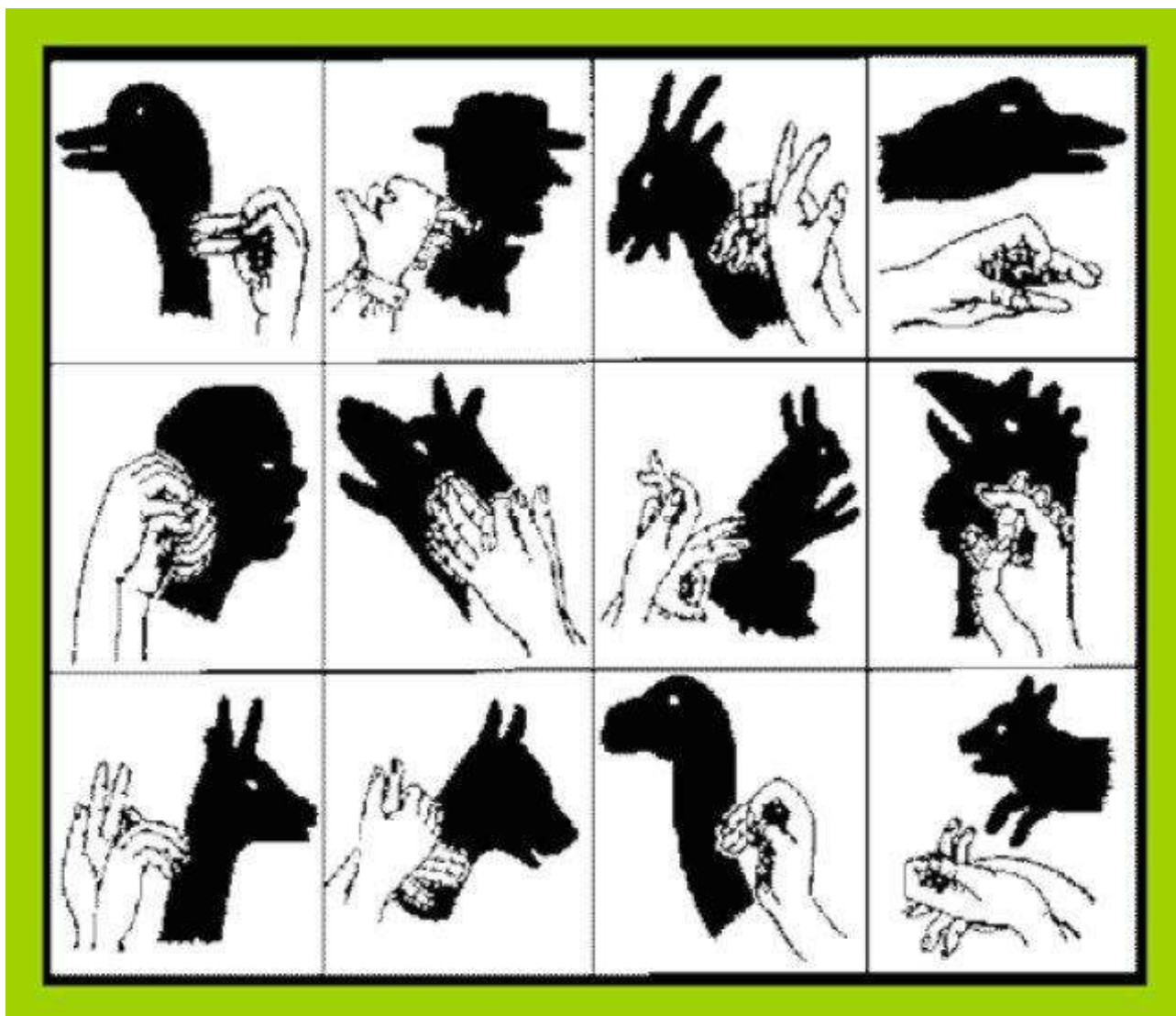
Пальчиковий театр



Тростинна лялька



Маріонетка



Додаток

Мал. 1.

<i>pp</i>	<i>p</i>	<i>mp</i>	<i>mf</i>	<i>f</i>
<i>крещендо</i>			<i>дімінуендо</i>	

Мал. 2.

Помірно

Музика В.Верховинця

p *p* *mp*



Пе- чу, пе-чу хліб-чик ді-тям на о- бід-чик, бе- ру, бе- ру

mp *mf* *f* *f*



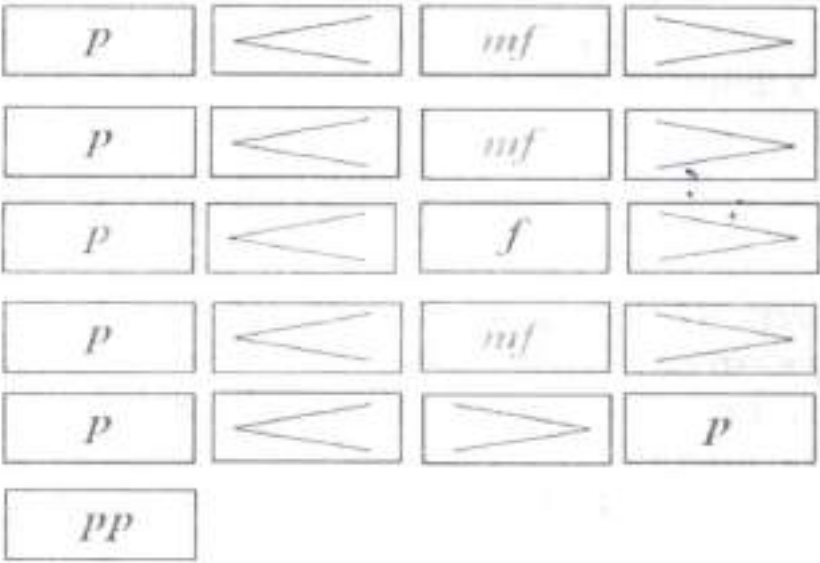
пап- ку, кла-ду на ло- пат-ку. Шусть у піч! Шусть у піч!

Мал. 3.

Варіанти карток:

<i>pp</i>	<i>p</i>	<i>mp</i>	
<i>mf</i>	<i>f</i>	<i>ff</i>	

Мал. 4.



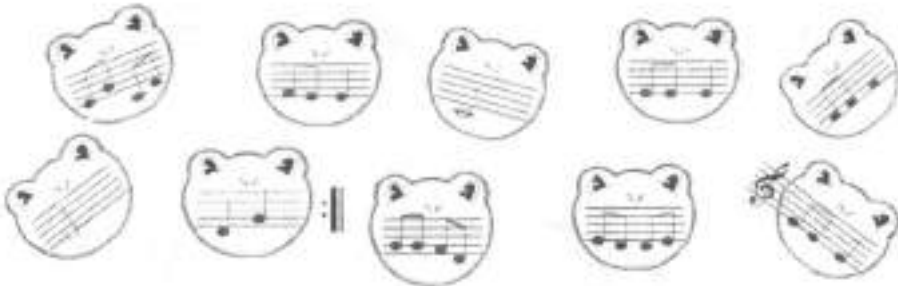
Мал. 5.



Мал. 6.



Мал. 7.



Мал. 8.

