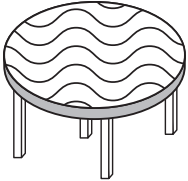
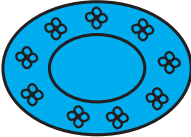
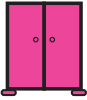
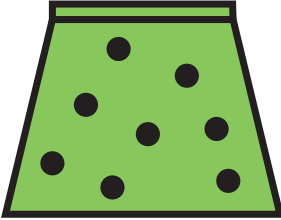
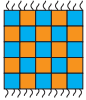

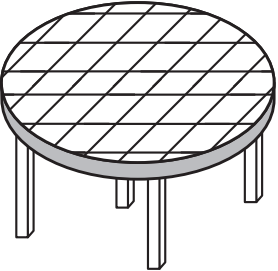
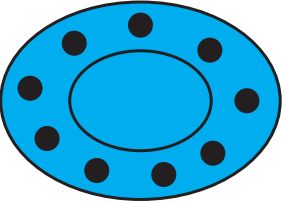
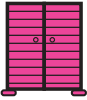

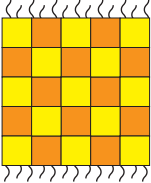

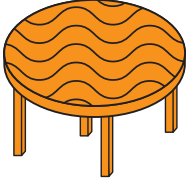
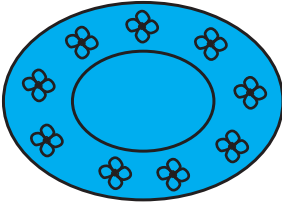
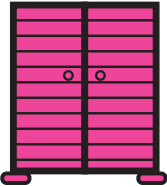

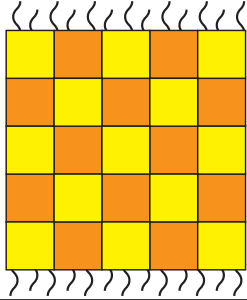
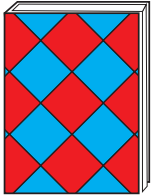


# Відчуй себе справжнім дизайнером!

ПРЕДМЕТ	ФОРМА	ВІЗЕРУНОК	РОЗМІР	КОЛІР	РЕЗУЛЬТАТ
СТІЛ					
ТАРІЛКА					
ШАФА					

ПРЕДМЕТ	<b>ФОРМА</b> 	<b>ВІЗЕРУНОК</b> 	<b>РОЗМІР</b> 	<b>КОЛІР</b> 	РЕЗУЛЬТАТ
СПІДНИЦЯ					
КИЛИМ					
КНИЖКА					

Завдання «Дизайнер» відмінно тренує логічне, образне мислення дитини, так як вимагає поєднати декілька параметрів одночасно і, утримуючи необхідні властивості предмету в голові, вибирати об'єкт серед варіантів.

Дитині пропонується спроектувати предмети: стіл, тарілку, шафу, спідницю, килимок, книжку, виконуючи всі умови завдання: форма, візерунок, розмір і колір. Спершу розрізаєте всі варіанти відповідей. Потім переходите до завдання. Перший у вас стіл - він повинен бути круглий, з візерунком хвиль, за розміром середній, білого кольору. Дитина дивиться на всі наявні столи і вибирає серед них необхідний. Якщо вона помиляється, не поспішайте вказувати на неточність. В даному віці вже можна гарно розмірковувати. Задайте дитині питання: «Скажи, а щодо представлених у завданні розмірів, якого розміру твоя книжка? Яка вона має бути?». Дитина ще раз звіряє, аналізує. Знаходить свою помилку. Так буде набагато ефективніше, ніж відразу вказати їй на те, що було зроблено неправильно. Замість слова «неправильно» я раджу використовувати «Подивись уважно», «Перевір ще раз», «Мені здається, що щось не так». А якщо помилку допустили в зауваженні Ви, не бійтесь перепросити: «Вибач, мені здалося, ти правий, все правильно». Діти дуже це цінують.

Завдання подібного типу дуже корисні дітям даного віку, так як мозок вже досить розвинений, щоб вміти синтезувати якості, при цьому не кожен малюк вже готовий утримувати в увазі декілька параметрів одночасно. Необхідне тренування.

Коли дитина вже буде виконувати вправи впевнено, придумуйте варіанти самостійно, навіть на слух, наприклад: «Назви тварину: великий, рогатий, швидкий» або «Предмет інтер'єру: високий, прямокутний, дерев'яний» і т.д.

Дітям дуже важливе тренування гнучкості мислення, щоб максимально якісно справлялись із завданнями різного типу, а також з цікавістю і завзяттям братись за будь-яку роботу!

Приєднуйтеся до нас у щотижневій розсилці корисних завдань на [study-smile.com](http://study-smile.com)! Буде корисно та пізнавально, я обіцяю!

Завжди рада відповісти на ваші запитання в розділі сайту «Запитання-відповідь».

Найцікавіших вам занять!

*З повагою, Олена Калита, автор проекту «Study-smile».*