

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И МЕТОДЫ РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ

Селиванова Елена Анатольевна,
кандидат психологических наук,
доцент КПиПс ГБУ ДПО ЧИППКРО



Модель оценки креативного мышления в исследовании PISA: четыре содержательные области оценки

Креативное самовыражение

письменное
или
устное

художественное
или
символическое

Получение нового знания/ Решение проблем

естественно
научные или
математические

социальные или
межличностные

ТЕХНОЛОГИЯ ПРОЕКТОВ

Исследовательские проекты имеют структуру и логику проведения, приближенную или полностью совпадающую с научным исследованием, а именно:

определение актуальной темы исследования для всех участников;

- ✓ формулирование проблемы;
- ✓ выделение объекта и предмета исследования;
- ✓ постановка конкретных целей и задач;
- ✓ выдвижение гипотез решения обозначенной проблемы;
- ✓ выбор и обоснование соответствующих методов, в том числе экспериментальных работ, методов обработки результатов;
- ✓ планирование исследования и проведение его;
- ✓ сбор, систематизация и анализ полученных результатов, корректировка плана исследования;
- ✓ подведение итогов, оформление результатов, их презентация;
- ✓ выдвижение новых проблем исследования.

Творческие проекты направлены на разработку новых оригинальных идей, продуктов совместной деятельности, представляемых в творческой форме (творческий отчет, выставка, проект дизайна помещений, видеофильм, печатная продукция – книга, альманах, журнал, компьютерная верстка, компьютерная программа и т.д.). Творческие проекты предполагают соответствующее оформление результатов. Они не имеют детально проработанной структуры совместной деятельности участников. При выполнении такого проекта участниками заранее оговариваются планируемые результаты и форма их представления (**газета, сочинение, видеофильм, праздник, экспедиция и др.**).

Роле-игровые проекты только намечают структуру, которая остается открытой до завершения работы. Участники принимают на себя определенные роли, обусловленные характером и содержанием проекта. Это могут быть литературные персонажи либо выдуманные герои, имитирующие социальные или деловые отношения, осложняемые ситуациями, придуманными участниками. Результаты этих проектов либо намечаются в начале их выполнения, либо вырисовываются лишь в самом конце. Степень творчества здесь очень высокая, но доминирующим видом деятельности является роле-игровая деятельность.

Перечень возможных продуктов проектной деятельности

- Web- сайт
- Анализ данных социологического опроса
- Атлас
- Атрибуты несуществующего государства
- Бизнес-план
- Видеофильм, видеоклип, телепередача
- Выставка
- Журнал, газета
- Законопроект
- Игра
- Карта
- Коллекция
- Костюм
- Концерт
- Макет, модель

- Наглядное пособие
- Письмо в...
- Сценарий праздника, спектакля
- Публикация, статья.
- Путеводитель, экскурсия
- Серия иллюстраций
- Сказка
- Справочник
- Сравнительно-сопоставимый анализ
- Воплощение (в роль человека, одушевленного или неодушевленного существа)
- Демонстрация видеофильма – продукта, выполненного на основе информационных технологий

Перечень возможных продуктов проектной деятельности

- Музыкальное произведение
- Мультимедийный продукт
- Диалог исторических или литературных персонажей
- Дегустация
- Защита на Ученом Совете
- Игра с залом
- Иллюстрированное сопоставление фактов, документов, событий, эпох, цивилизаций...
- Инсценировка реального или вымышленного исторического события
- Экскурсия

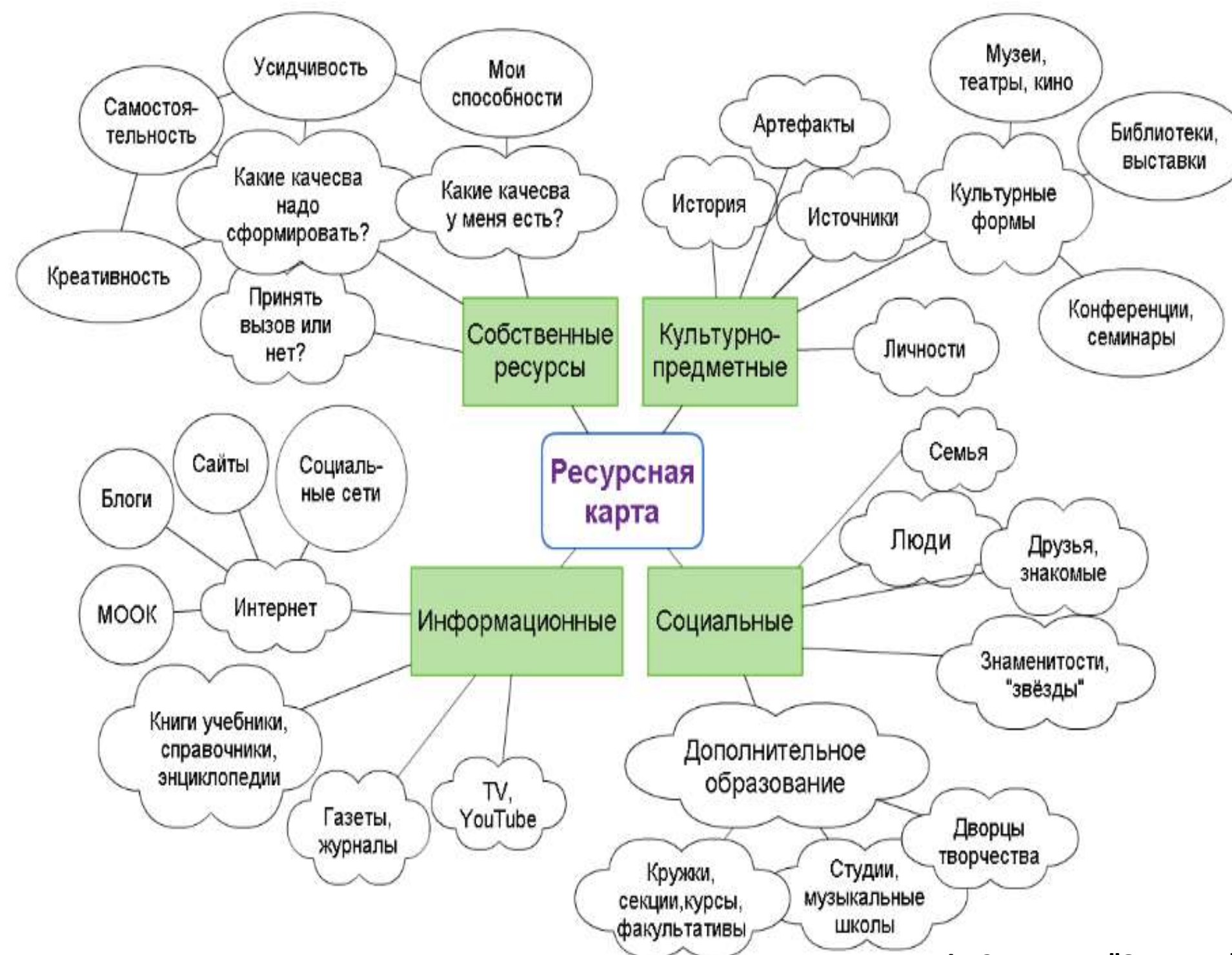
- Видеожурнал
- Деловая игра
- Научный доклад
- Отчет исследовательской экспедиции
- Пресс-конференция
- Путешествие
- Реклама
- Ролевая игра
- Соревнования
- Спортивная игра
- Учебное пособие
- Чертеж

ТЕХНОЛОГИЯ РАЗВИТИЯ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ

Кластер (англ. – гроздь) – это способ графической организации материала, позволяющий сделать наглядными те мыслительные процессы, которые происходят при погружении в тот или иной текст. Кластер является отражением нелинейной формы мышления. Иногда такой способ называют «наглядным мозговым штормом».

Последовательность действий при построении кластера проста и логична:

1. Посередине чистого листа (классной доски) написать **ключевое слово** или тезис, которые являются «сердцем» текста.
2. Вокруг «накидать» слова или предложения, выражающие **идеи, факты, образы**, подходящие для данной темы («планета и ее спутники»).
3. Эти слова или предложения соединить прямыми линиями с «сердцем» текста. У каждого из «спутников», в свою очередь, тоже появляются «спутники», устанавливаются **новые логические связи**. В итоге получается структура, которая графически отображает размышления, определяет информационное поле данного текста.



СОСТАВЬТЕ РЕСУРСНУЮ КАРТУ РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОСТИ

ФЕСТИВАЛЬ "ЭВРИКА"
ГБОУ Школа №1450 "Олимп"
Проектная работа учащихся.

ТЕХНОЛОГИЯ РАЗВИТИЯ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ

ТАСК-анализ.

ТАСК – это аббревиатура слов «тезис – анализ – синтез – ключ». Его назначение – помочь обучающимся **научиться независимо размышлять об отдельных фрагментах текста**. Этот метод представляет собой 10 последовательно заданных вопросов, на которые в ходе чтения текста предстоит ответить обучающимся. Наиболее рациональный прием – внести вопросы и ответы в таблицу. Здесь мы встречаемся с культурой вычленения тезисов и антитезисов текста.

№	Вопрос	Ответ
1	Какая тема обсуждается?	
2	Каково основное утверждение по теме?	
3	Сформулируйте контрутверждение: что, скорее всего, выскажет оппонент для защиты либо для опровержения данного утверждения?	
4	Что поддерживает основное утверждение и контрутверждение? Перечислите эти доводы.	
5	Содержит ли этот текст непонятные, сложные или «перегруженные» слова и выражения? Если да, то найдите и поясните их.	
6	Проведите оценку защиты утверждения и контрутверждения. Определите спорные выводы, отвлеченные моменты, ошибочные заключения и другие слабые места спора.	
7	Видите ли Вы какие-либо допущения, ценности или идеологическое влияние в основном утверждении или доводах в его защиту? Найдите их и укажите, насколько они влияют на справедливость утверждения.	
8	Изложите свое утверждение полностью в следующей форме: Несмотря на то что ... (укажите контрутверждение либо один из самых сильных доводов в его защиту), ... (основное утверждение), поскольку ... (главные причины, побуждающие верить в истинность основного утверждения).	
9	Является ли полный тезис спорным, но в тоже время приемлемым для защиты, либо неприемлемым, либо слишком сложным для принятия?	
10	В случае необходимости пересмотрите Ваше основное утверждение и повторите все стадии ТАСК-анализа.	

ТЕХНОЛОГИЯ РАЗВИТИЯ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ

Прием «ПМИ» (Плюс Минус Интересно).

Данный прием нацелен на актуализацию **ЭМОЦИОНАЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ В СВЯЗИ С ТЕКСТОМ**. При чтении предлагается фиксировать в соответствующих графах таблицы информацию, отражающую:

- положительные стороны явления П +;
- отрицательные стороны явления М –;
- а также информацию, которая просто заинтересовала читателя

+	–	Интересно

«Двойной дневник».

Страница тетради делится пополам. На одной половине выписывается цитата из текста, вызвавшая воспоминания, протест, ассоциации, на другой половине помещается собственный комментарий, поясняющий, что заставило записать именно эту цитату, какие мысли она вызвала, какие вопросы.

Форма двухчастного дневника

Выписки из текста	Вопросы и комментарии
1. Цитата	1. Что заставило записать именно эту цитату?
2. Фраза	2. Какие мысли вызвала эта фраза?
3. Ключевое понятие	3. Какой вопрос возник в связи с ключевым понятием?
4. ...	4. ...

КЕЙС-ТЕХНОЛОГИЯ



интерактивная технология обучения, направленная на формирование у обучающихся знаний, умений, личностных качеств на основе анализа и решения реальной или смоделированной проблемной ситуации в контексте профессиональной деятельности, представленной в виде кейса.

КОНСТРУКТОР КЕЙСОВ

Ознакомление	Понимание	Применение	Анализ	Синтез	Оценка
Назовите основные части...	Объясните причины того, что...	Изобразите информацию о... графически	Раскройте особенности...	Предложите новый (иной) вариант...	Ранжируйте... и обоснуйте...
Сгруппируйте вместе все...	Обрисуйте в общих чертах шаги, необходимые для того, чтобы...	Предложите способ, позволяющий...	Проанализируйте структуру... с точки зрения...	Разработайте план, позволяющий (препятствующий)...	Определите, какое из решений является, на ваш взгляд, оптимальным для...
Составьте список понятий, касающихся...	Покажите связи, которые направлены на...	Сделайте эскиз рисунка (схемы), который показывает...	Составьте перечень основных свойств..., характеризующих... с точки зрения...	Найдите необычный способ, позволяющий...	Оцените значимость... для...
Расположите в определенном порядке...	Постройте прогноз развития...	Сравните... и..., а затем обоснуйте...	Постройте классификацию... на основании...	Придумайте игру, которая...	Определите возможные критерии оценки...
Изложите в форме текста...	Прокомментируйте положение о том, что...	Проведите (разработайте) эксперимент, подтверждающий, что...	Найдите в тексте (модели, схеме и т.п.) то, что...	Предложите новую (свою) классификацию...	Выскажите критические суждения о...
Вспомните и напишите...	Изложите иначе (переформулируйте) идею о том, что...	Проведите презентацию...	Сравните точки зрения... и... на...	Напишите возможный (наиболее вероятный) сценарий развития...	Оцените возможности... для...
Прочитайте самостоятельно...	Приведите пример того, что (как, где)...	Рассчитайте на основании данных о...	Выявите принципы, лежащие в основе...	Изложите в форме... свое мнение (понимание)...	Проведите экспертизу состояния...

Пример кейса для родителей:

«Кейс-игра для родителей «А как поступили бы ВЫ?»»

Кейс №1

[Свернуть ^](#)

1 Ситуация

Семья Гавриловых недавно переехала в другой город из-за работы отца. 13-летней Полине было непросто расставаться со школьными друзьями, но ей пришлось принять эту ситуацию и смириться, хотя она до сих пор немного обижена на родителей и при каждом удобном случае не забывает напомнить им про это. Чтобы смягчить ситуацию, родители недавно подарили ей новый дорогой телефон и многое стали разрешать. Полине в целом удалось встроиться в новый школьный коллектив и найти общий язык с учителями. Но в последнее время отношения между ней и мамой стали напряженными. Учеба у Полины стала хромать, посыпались двойки и замечания учителей, она все больше уходит с головой в общение с подругами по телефону вместо того, чтобы исправлять оценки, вообще перестала помогать по дому и периодически игнорирует просьбы родителей. После очередного напоминания мамы, что она должна была прибраться в своей комнате еще 3 дня назад, Полина грубо ответила: «Ну что ты пристала с этой комнатой? Я никому ничего не должна, мне сейчас некогда, потом уберусь. Никто же не умер, от того, что она не убрана. Меня лично вообще все устраивает».

Коучинг

Коучинг – это технология, которая основана на содействии, наставничестве, консультировании и саморазвитии в процессе беседы с экспертом менее опытного и нуждающегося в этом человека. Технология универсальна и используется во всех возможных областях. Может быть индивидуальной или парной или групповой. Формат беседы довольно широк и может варьироваться экспертом.

В технологии коучинга важное значение имеют вопросы. В обобщенном виде их смысл сводится к **4-ем главным:**

Постановка целей — «**Чего ты хочешь?**»

Анализ текущей ситуации — «**Что происходит?**»

Наработка вариантов — «**Что нужно сделать?**»

Реализация и контроль — «**Что ты будешь делать?**»

Но важным будет и использование других вопросов, которые позволяют наиболее полно развить мысли и идеи собеседника:

- Что еще?
- Если бы ты знал ответ, то что бы сказал?
- Какие могут быть последствия для тебя и других?
- Какими критериями ты пользуешься?
- Что для тебя в этом самое трудное?
- Что бы ты посоветовал другому, окажись он на твоём месте?
- Представь себе диалог с самым мудрым человеком, которого ты знаешь. Что он скажет тебе делать?
- Я не знаю, что делать дальше. А ты?
- В чем ты выиграешь / проиграешь, если так сделаешь / скажешь?
- Если бы так сказал / поступил кто-то другой, что бы ты почувствовал / подумал / сделал?
- Что ты будешь делать?
- Когда ты намереваешься это сделать?
- Достигнешь ли ты при этом своей цели?
- Какие возможны препятствия на пути?
- Кому следует знать об этом?
- Какая поддержка тебе нужна?

Пирамида Бенджамина Франклина

Бенджамин Франклин разработал её в 20 лет и придерживался на протяжении всей жизни. Эта система организации времени помогла ему проделать путь от сына мыловара до выдающегося политика и дипломата.



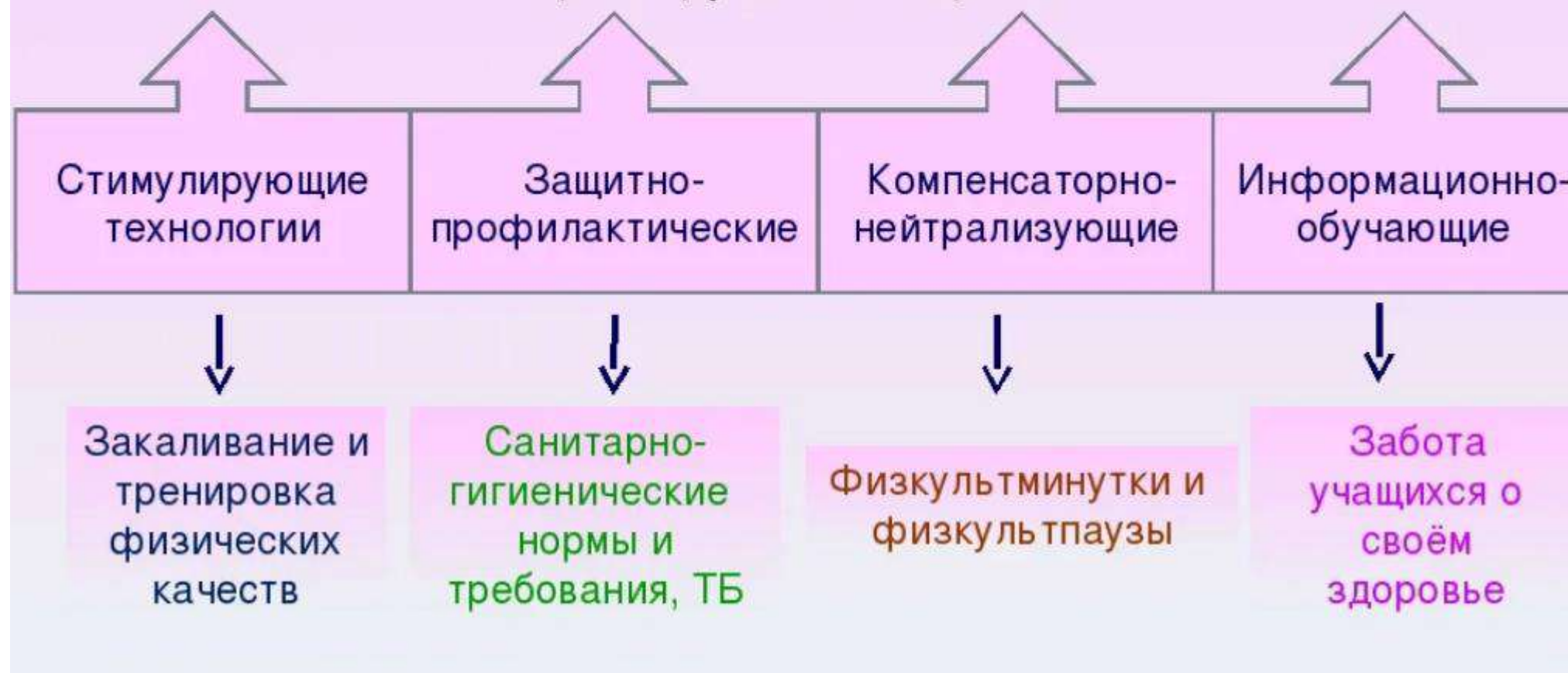
Любишь жизнь? Тогда не теряй времени, ибо время — ткань, из которой состоит жизнь. Бенджамин Франклин

Здоровьесберегающие технологии - это совокупность приемов и методов организации учебно-воспитательного процесса без ущерба для здоровья школьников и педагогов, система мер, включающая взаимосвязь и взаимодействие всех факторов образовательной среды, **ЧИППКРО** направленная на сохранение и укрепление здоровья школьника на всех этапах его обучения и развития.



Здоровьесберегающие технологии

По характеру действия различают :



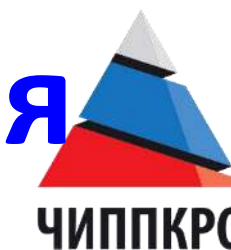
Цель здоровьесберегающих образовательных технологий обеспечить ребенку в условиях комплексной информатизации образования возможность сохранения здоровья, сформировать необходимые знания, умения и навыки не только общеобразовательного характера, но и здорового образа жизни, научить использовать полученные знания в повседневной жизни.



Средства двигательной направленности:

- физические упражнения; физкультминутки;
- эмоциональные разрядки; гимнастика (оздоровительная после сна); пальчиковая гимнастика, зрительная, дыхательная, корригирующая;
- лечебная физкультура; подвижные и спортивные игры;
- массаж; самомассаж; психогимнастика; сухой бассейн и др.

Здоровьесберегающая технология



Существует десять золотых правил здоровьесбережения:

1. Соблюдайте режим дня!
2. Обращайте больше внимания на питание!
3. Больше двигайтесь!
4. Спите в прохладной комнате!
5. Не гасите в себе гнев, дайте вырваться ему наружу!
6. Постоянно занимайтесь интеллектуальной деятельностью!
7. Гоните прочь уныние и хандру!
8. Адекватно реагируйте на все проявления своего организма!
9. Старайтесь получать как можно больше положительных эмоций!
10. Желайте себе и окружающим только добра!

СДЕЛАЙ СВОЙ ВЫБОР

@HIGHBENEFITS



ВМЕСТО ТОГО, ЧТОБЫ ...

- **СПАТЬ** допоздна
- **ПРОПУСКАТЬ** ТРЕНИРОВКИ
- **ПИТАТЬСЯ** ФАСТ ФУДОМ
- **ТРАТИТЬ** ВПУСТУЮ ДЕНЬГИ
- **"УБИВАТЬ"** СВОЕ ВРЕМЯ



ТЫ МОЖЕШЬ ...

- **СОБЛЮДАТЬ** РЕЖИМ ДНЯ
- **ЗАНИМАТЬСЯ** СПОРТОМ
- **СЛЕДИТЬ** ЗА СВОИМ ПИТАНИЕМ
- **СЛЕДИТЬ** ЗА ФИНАНСАМИ
- **ПРОВОДИТЬ** ВРЕМЯ С ПОЛЬЗОЙ





Использование арт-педагогики, арт-терапии в развитии креативности

- песочная терапия,
- музыкотерапия,
- оригами,
- фототерапия,
- библиотерапия,
- кинотерапия,
- танцевальная терапия,
- игротерапия,
- куклотерапия,
- маскотерапия,
- работа с пластилином, глиной,
- изотерпия и др.

Примеры заданий

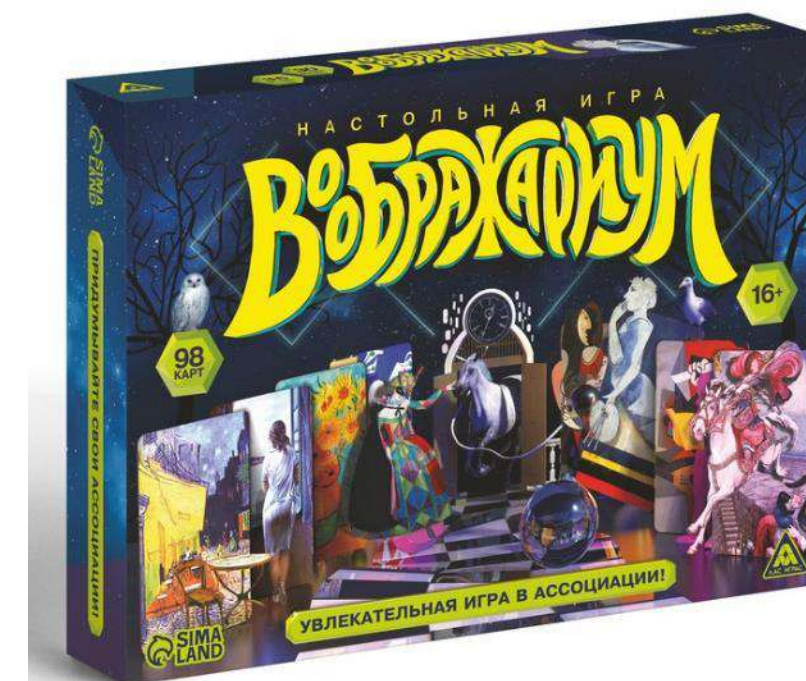
1. Придумай и нарисуй фантастическую страну
2. Сочини краткий рассказ про
3. Придумай текст благодарности учителю и красивую открытку



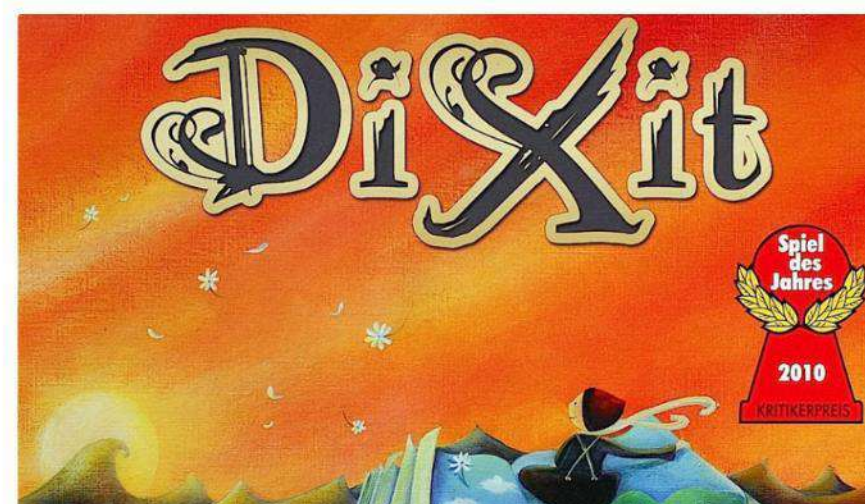
Игровая педагогическая технология — организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Это последовательная деятельность педагога по: отбору, разработке, подготовке игр; включению детей **игровую** деятельность; осуществлению самой игры; подведению итогов, результатов **игровой** деятельности.

Функции игровой деятельности таковы:

- Развлекательная - развлекает, поднимает настроение;
- Коммуникативная – способствует общению;
- Самореализационная – даёт возможность человеку проявить себя;
- Игротерапевтическая – помогает преодолеть различные трудности, возникающие в жизни;
- Диагностическая – позволяет выявить отклонения в развитии и поведении;
- Коррекционная – позволяет внести изменения в структуру личности;
- Социализационная – даёт возможность включить человека в систему социальных отношений и способствует усвоению им социальных норм.



«Диксит»

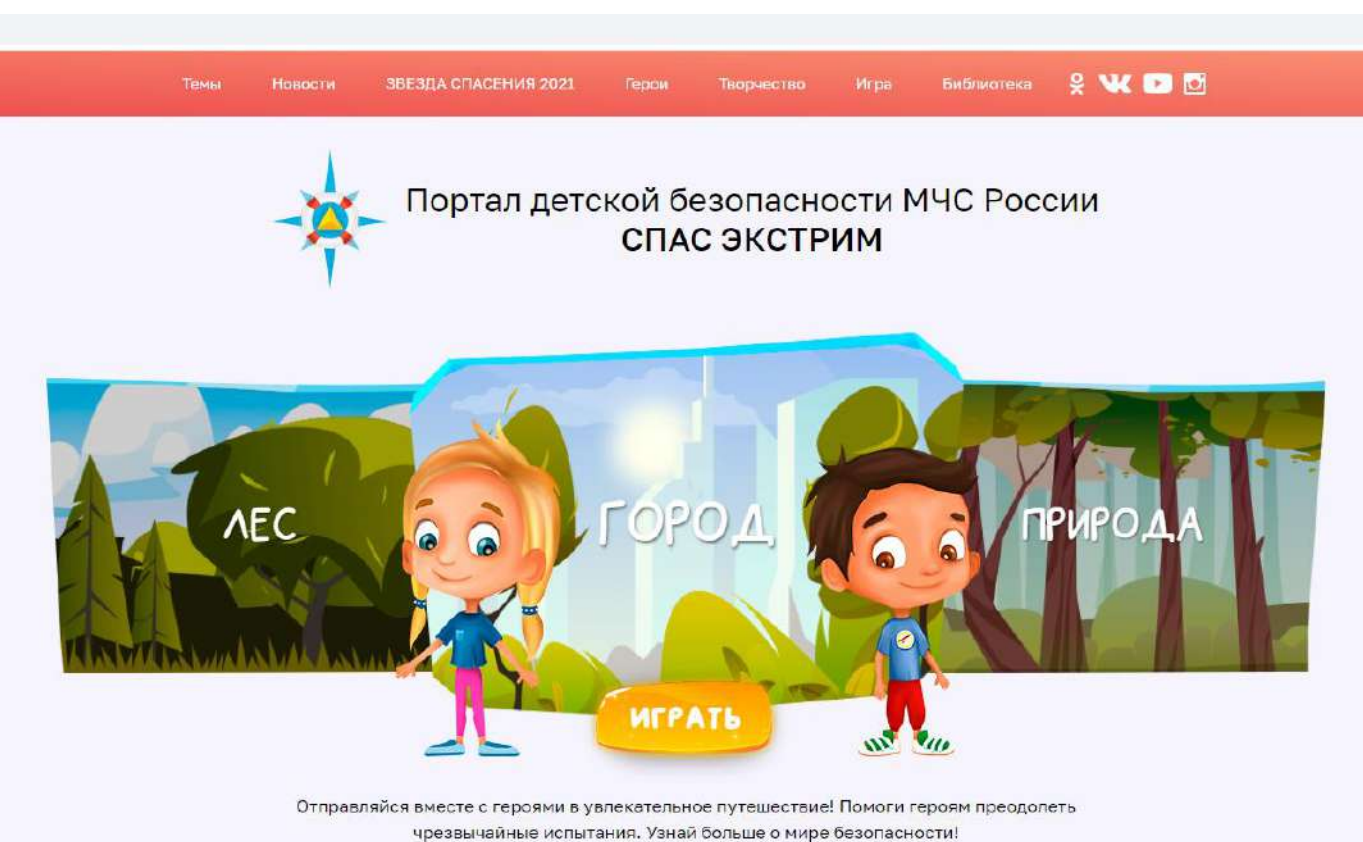


«Активити»



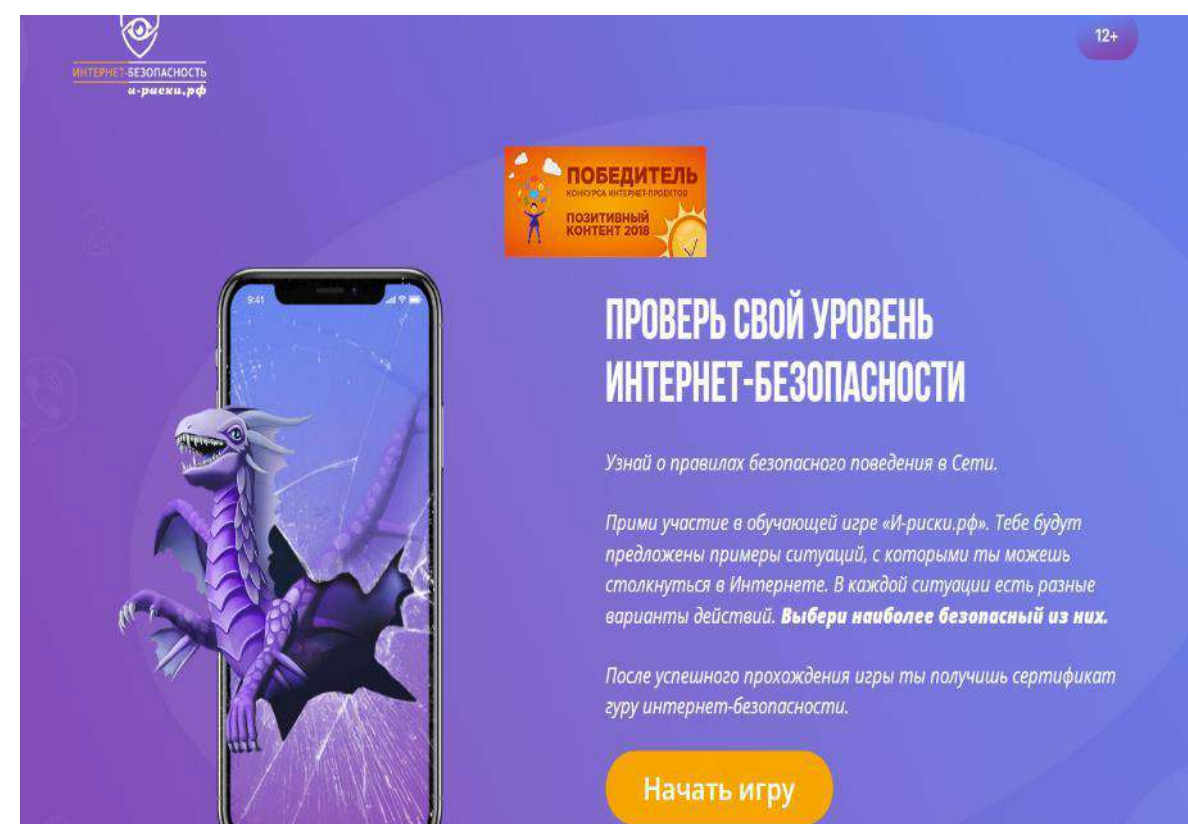
Онлайн игры для младших школьников и подростков по формированию навыков безопасного поведения

СПАС ЭКСТРИМ



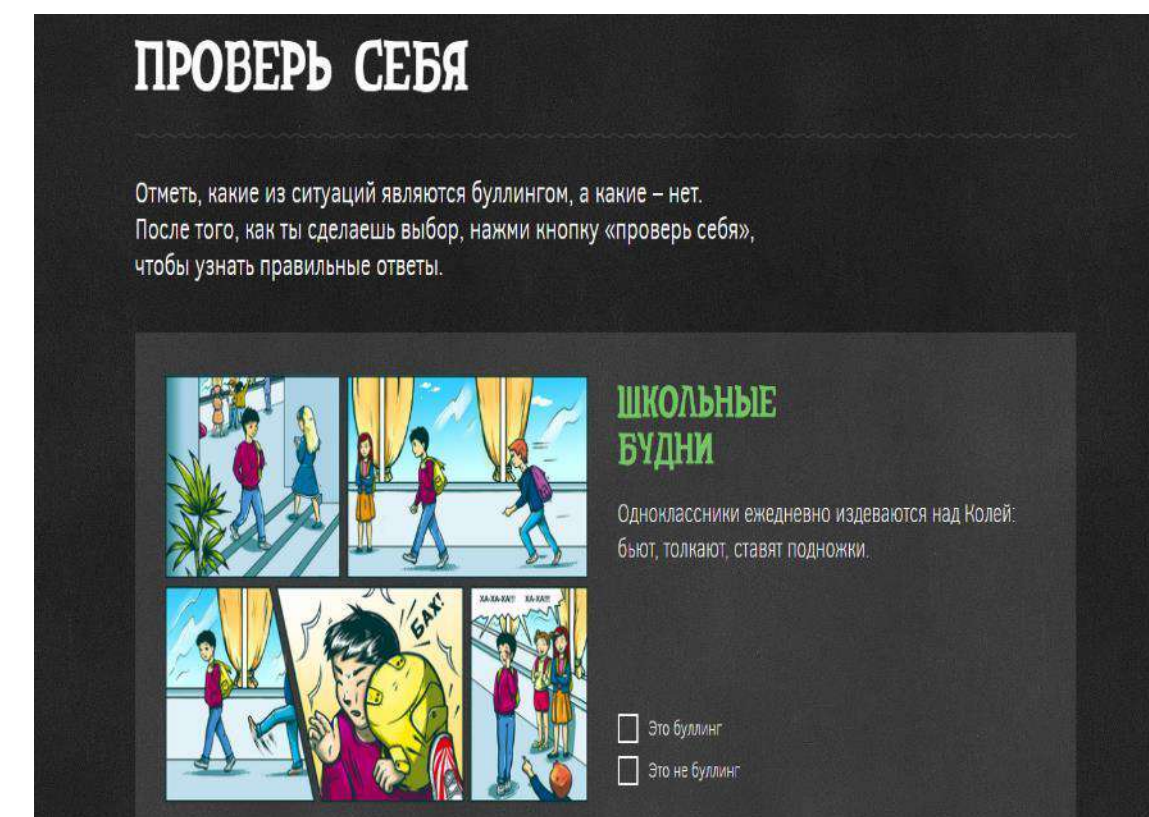
<https://spas-extreme.mchs.gov.ru/>

И-риски.рф



<https://i-riski.ru/>

«Игра для смелых»



<https://classgames.ru/>

МЕТОД «МОЗГОВОЙ ШТУРМ»

Смысл его в том, что участники штурма (оптимально от 4 до 10 человек) **накидывают идеи, связанные с решением задачи и потом из них выбираются самые подходящие.** Основные принципы штурма: на этапе генерации идей, никто из участников не дает им оценку, определяется модератор, который записывает абсолютно все идеи, даже те, которые кажутся самыми нереальными.

Идей должно быть максимально много, главная задача участников – не бояться высказывать свои варианты решения, какими бы абсурдными они не были. В конце штурма, на основании авторитетного мнения приглашенного эксперта, выбираются лучшие идеи, которые уже развиваются индивидуально ответственными за задачу.



ПРИМЕР: Предложите варианты для обуви, в которой не опасно ходить в гололед.

Упражнение «Мои цели»

Инструкция: подумайте и пропишите цель (цели), которую вы хотели бы достичь в течении года,.. пяти лет,.. десяти лет ... Выберите какую-либо цель, которую вы поставили себе на год.

Пропишите ее более подробно: при помощи каких шагов вы можете ее достичь, пропишите также временные рамки для каждого шага.

Имя: _____ Дата: _____

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

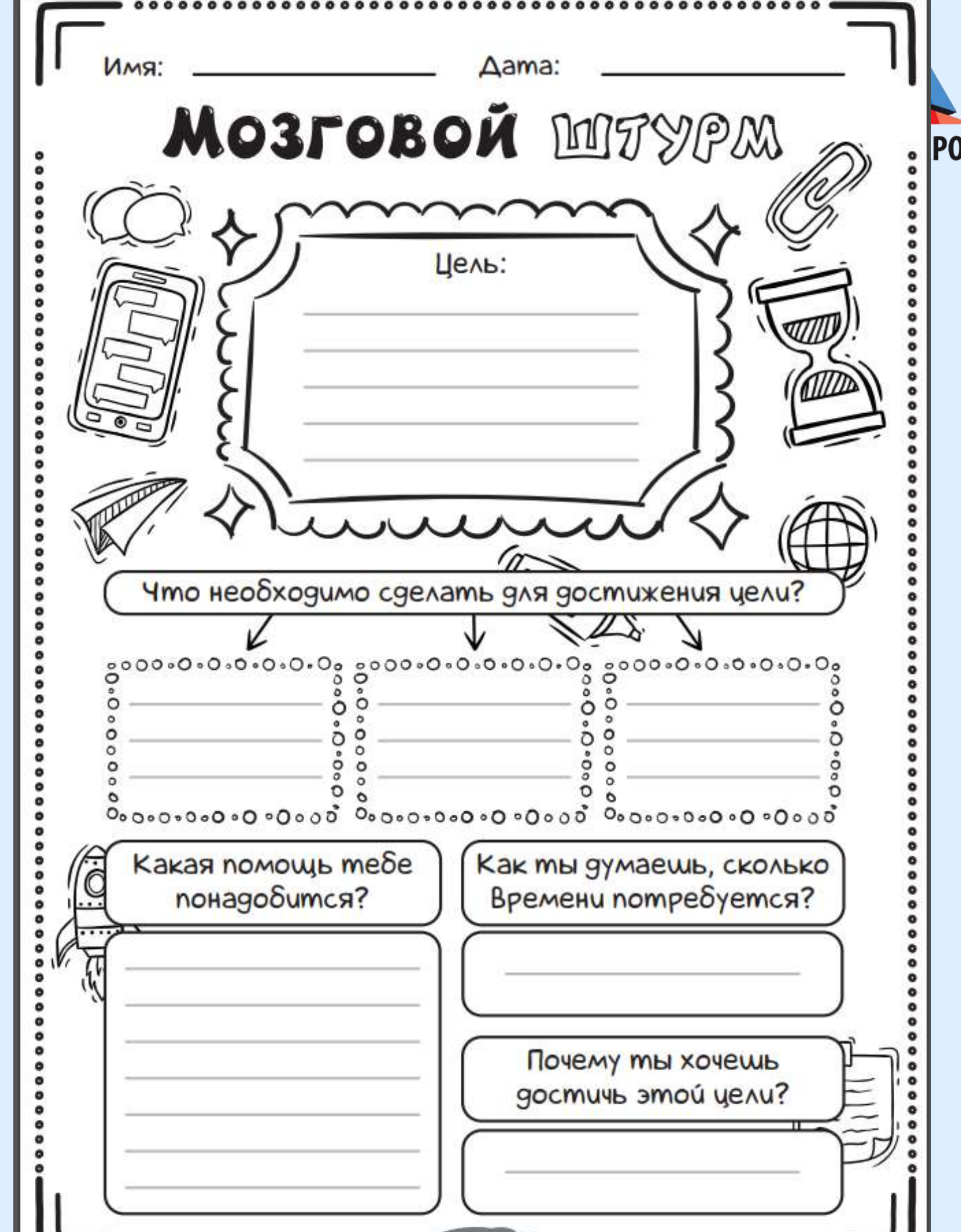
Цель: _____

Что необходимо сделать для достижения цели?

Какая помощь тебе понадобится?

Как ты думаешь, сколько времени потребуется?

Почему ты хочешь достичь этой цели?



МЕТОД: Составление карты памяти

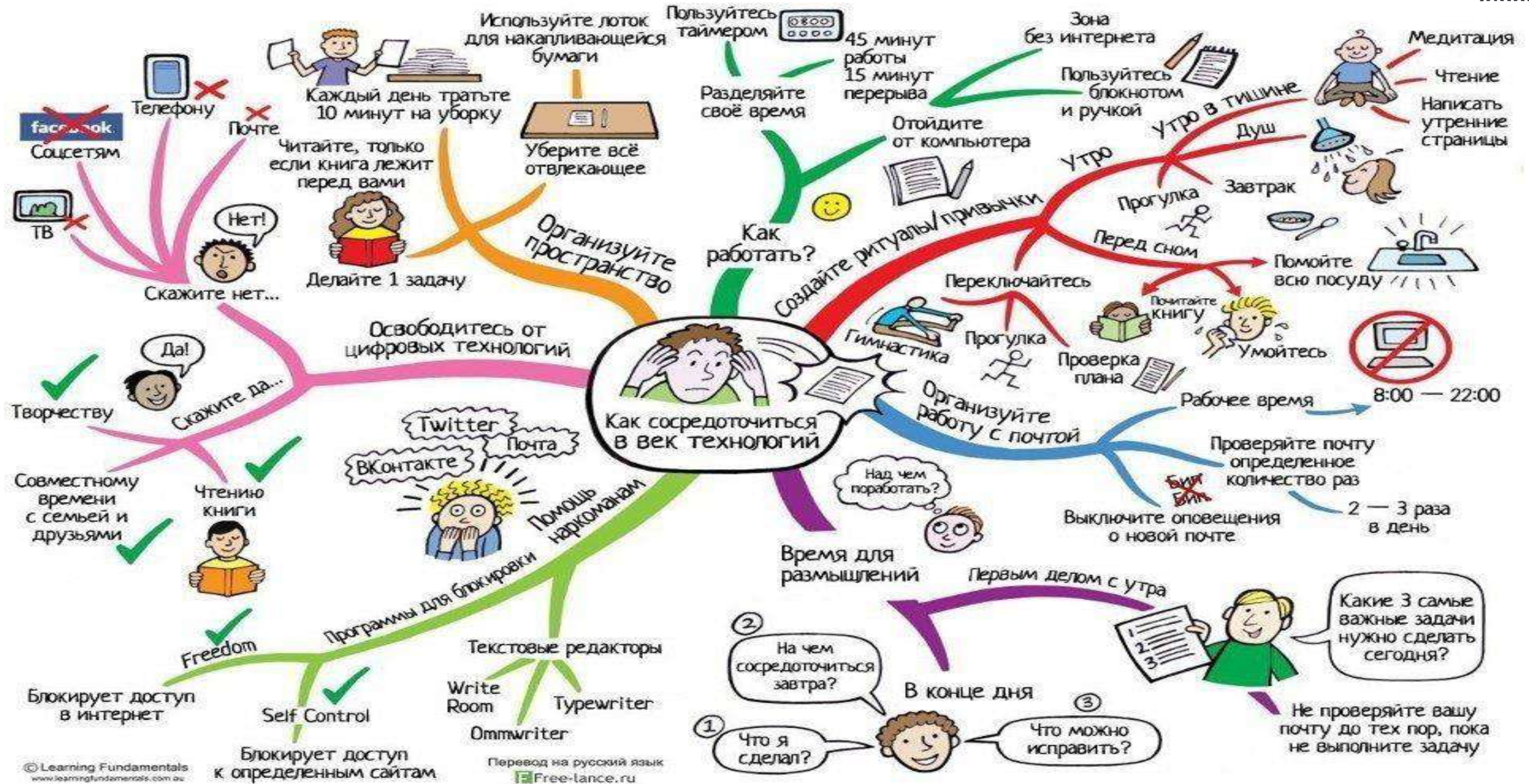
- Этот метод используется для более **быстрого понимания и запоминания большого количества разнообразной информации одного направления** (например, история, математика, химия) и позволяет разместить всю информацию о задаче на одном листе. Составление карт памяти помогает фиксировать ключевые моменты информации, лучше видеть взаимосвязь между объектами, оценивать информацию с разных точек зрения, восстанавливать в памяти и воспроизводить информацию спустя промежуток времени, лучше понимать абстрактный материал. **Карта создается от общего к частному**, то есть сначала в центре листа изображается основной предмет задачи (главная тема), далее от него отходят линии, которые обозначают основные признаки данного предмета, от них отходят линии, являющиеся свойствами признаков и так далее.

В изображении так же используются **геометрические фигуры, стрелки, абстрактные изображения**, удобные и понятные для того, кто будет использовать карту. Информация усвоится лучше, если при создании карт памяти, **пользоваться ручками или маркерами разных цветов**. Карты памяти применяются в различных сферах и для решения очень разноплановых задач: **подготовка к лекции, экзамену, презентации, публичной речи**

ПРИМЕР



ПРИМЕР ИНТЕЛЛЕКТ-КАРТЫ



Метод фокальных объектов

Этот дивергентный метод подразумевает **поиск новых решений** путем **сочетания основного объекта задачи со свойствами случайно выбранных объектов**.

Для начала необходимо **выделить основной объект задачи**, которому будут придумываться дополнительные свойства, затем **выбрать несколько случайных объектов** (чем больше, тем лучше, желательно от 4 до 10).

Для случайных объектов придумываются и записываются характерные свойства, которые потом переносятся на основной объект. В результате образуются новые интересные и креативные сочетания основного объекта и новых свойств, заимствованных от других понятий. Наиболее удачные из этих сочетаний **додумываются** и **развиваются**.

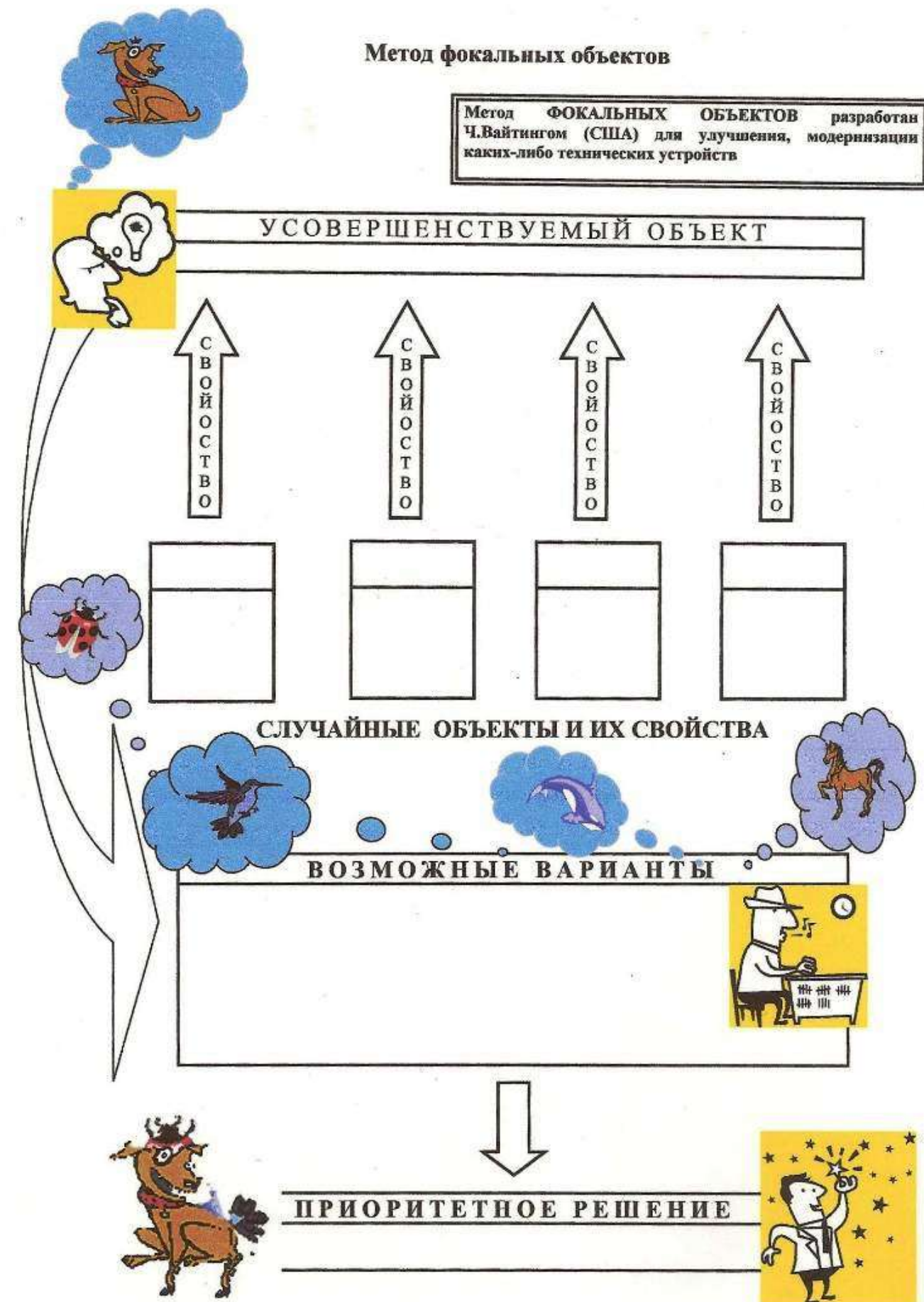
Пример: Объект — Мыло.

Случайные объекты: Трава (свежая, сочная, яркая);

Дождь (сильный, бодрящий, тропический);

Итог: Мыло свежее, бодрящее, яркое, тропическое, сильное.

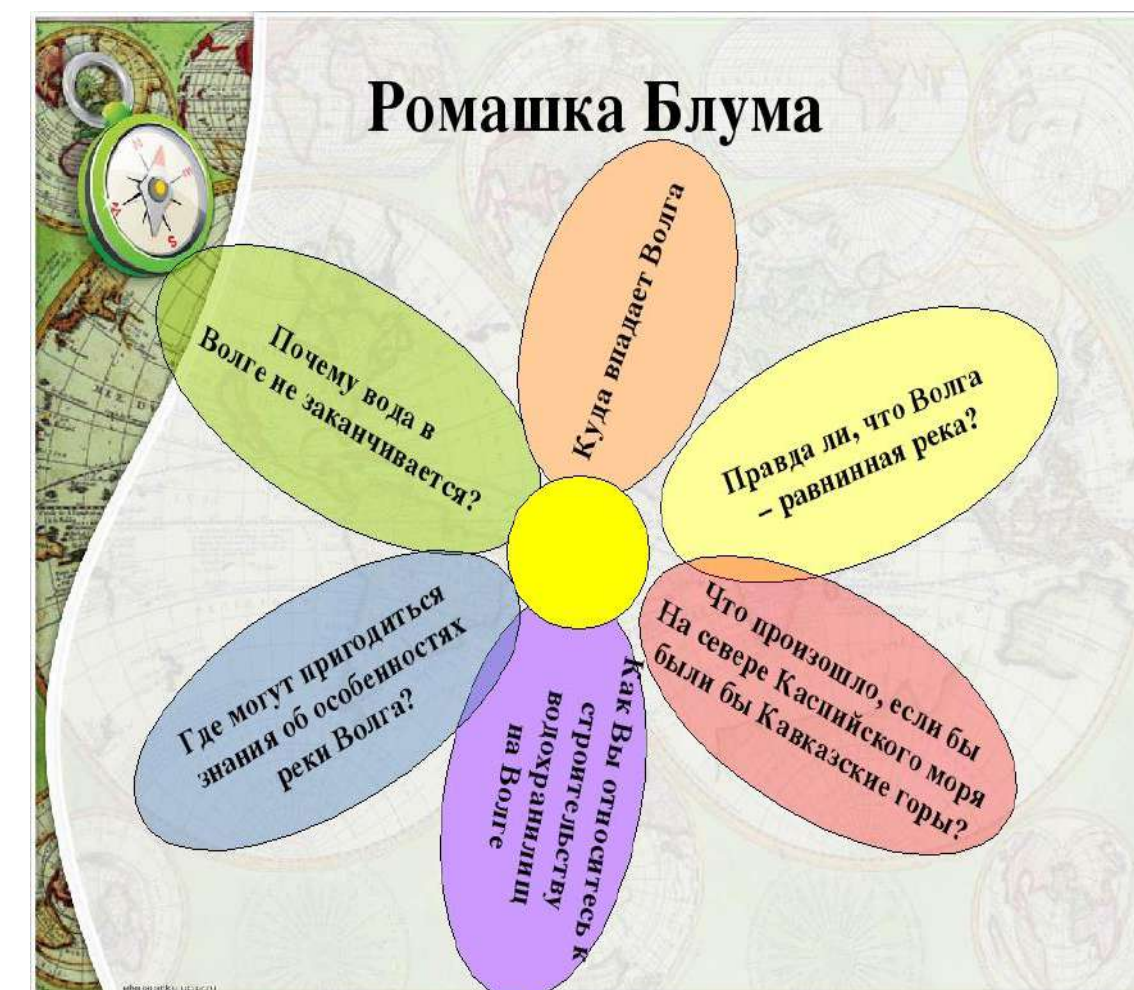
Метод фокальных объектов часто используется в рекламе, например, для создания Уникального торгового предложения (УТП).



МЕТОД: Ромашка Блума

Это простой метод понимания и усвоения информации, путем составления на ее основании вопросов разного уровня и ответов на них. Американский психолог Бенджамин Блум создал удобную и четкую классификацию вопросов:

- **Простые вопросы** (проверяют общее знание задачи или текста и подразумевают четкие однозначные ответы).
- **Уточняющие вопросы** (определяют понимание задачи и требуют ответы «да» или «нет»).
- **Объясняющие вопросы** (используются для анализа информации, как правило начинаются со слова «Почему» и подразумевают развернутый ответ на основании причинно-следственной связи, новый, не содержащий упоминавшуюся ранее информацию).
- **Творческие вопросы** (задаются в форме прогноза, фантазии или предложения, содержат частицу «бы» и подразумевают обобщение имеющейся информации).
- **Оценочные вопросы** (помогают пониманию оценки фактов и явлений, упоминавшихся в задаче).
- **Практические вопросы** (нацелены на применение полученной информации, на выводы и поиск взаимосвязи между теорией и практикой).



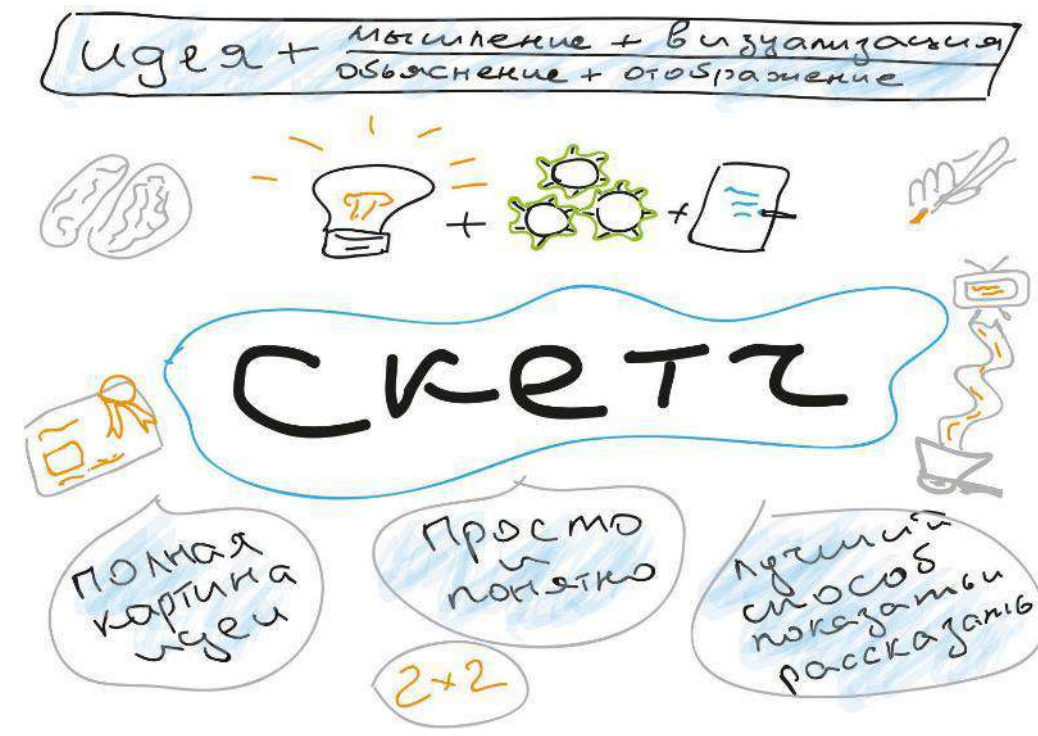
ПАМЯТКА. КРЕАТИВНОЕ САМОВЫРАЖЕНИЕ: СЮЖЕТЫ ЗАДАНИЙ



ПАМЯТКА. ПОЛУЧЕНИЕ НОВОГО ЗНАНИЯ. РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ: СЮЖЕТЫ ЗАДАНИЙ



Ресурсные техники в креативном подходе, различные способы визуализации информации





Конверт идей на тему: «Восстановление жизненных сил» или «Способы сохранения профессионального здоровья»

Задание участникам группы:

- ✓ Вам необходимо предложить по одной идее (рекомендации, способу) сохранения профессионального здоровья, восстановления жизненных сил.
- ✓ Эта идея должна быть осуществимой, полезной, подходящей для большинства или лично для Вас.
- ✓ Постарайтесь предложить такую идею, которую назвали бы немногие.

Распространенные рекомендации по теме восстановления жизненных сил

- Сон (7-9 часов)
- Релаксация
- Дыхательные упражнения
- Уединение
- Визуализация цвета
- Неспешная прогулка
- Плавание
- Питье воды
- Прослушивание классической музыки (и особенно в этом смысле ценна органная музыка)
- Ароматерапия (запахи леса, моря, поля, эфирных масел)
- Массаж
- Акупрессура
- Правильное питание

Рекомендуется предложить другие идеи, либо доработать предложенные

АНАЛИЗ ПРЕДЛОЖЕННЫХ РЕШЕНИЙ

1. ИДЕЯ СООТВЕТСТВУЕТ ТЕМЕ?
2. ИДЕЯ ОТВЕЧАЕТ ТРЕБОВАНИЯМ ЗАДАНИЯ?
3. ИДЕЯ ПРОДУКТИВНА?
4. ИДЕЯ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ДРУГИХ?
5. ИДЕЯ ПОНЯТНА?
6. ИДЕЯ РЕАЛИЗУЕМА?
7. ИДЕЯ ОРИГИНАЛЬНА?

29 СПОСОБОВ ОСТАВАТЬСЯ КРЕАТИВНЫМ

- 1 СОСТАВЛЯЙТЕ СПИСКИ
- 2 НОСИТЕ С СОБОЙ ЗАПИСНУЮ КНИЖКУ
- 3 ДЕЛАЙТЕ ЛЮБЫЕ ЗАМЕТКИ
- 4 УЙДИТЕ ОТ КОМПЬЮТЕРА
- 5 ПЕРЕСТАНЬТЕ КОРИТЬ СЕБЯ
- 6 ДЕЛАЙТЕ ПЕРЕРЫВЫ
- 7 ПОЙТЕ В ДУШЕ
- 8 ПЕЙТЕ КОФЕ
- 9 СЛУШАЙТЕ НОВУЮ МУЗЫКУ
- 10 БУДЬТЕ ОТКРЫТЫМ
- 11 ОКРУЖИТЕ СЕБЯ ТВОРЧЕСКИМИ ЛЮДЬМИ
- 12 ПОЛУЧАЙТЕ ОТЗЫВЫ
- 13 СОТРУДНИЧАЙТЕ
- 14 НЕ СДАВАЙТЕСЬ НЕ СДАВАЙТЕСЬ НЕ СДАВАЙТЕСЬ НЕ СДАВАЙТЕСЬ
- 15 ПРАКТИКА ПРАКТИКА ПРАКТИКА
- 16 ПОЗВОЛЯЙТЕ СЕБЕ ДЕЛАТЬ ОШИБКИ
- 17 СЪЕЗДИТЕ ПО НОВЫМ МЕСТАМ
- 18 РАДУЙТЕСЬ СВОИМ УДАЧАМ
- 19 СТАРАЙТЕСЬ МНОГО ОТДЫХАТЬ
- 20 РИСКУЙТЕ
- 21 НАРУШАЙТЕ ПРАВИЛА
- 22 НЕ ПЕРЕУСЕРДСТВУЙТЕ
- 23 ЧИТАЙТЕ СЛОВАРЬ
- 24 СОЗДАЙТЕ ОСНОВУ
- 25 НЕ ПЫТАЙТЕСЬ БЫТЬ ИДЕАЛЬНЫМ ДЛЯ КОГО-ТО
- 26 ЕСТЬ ИДЕЯ? ЗАПИШИТЕ ЕЕ
- 27 ЧИСТОЕ РАБОЧЕЕ МЕСТО
- 28 ВЕСЕЛИТЕСЬ
- 29 ДОВОДИТЕ НАЧАТОЕ ДО КОНЦА

Reference: paul2ll.tumblr.com/post/3340029995 www.vecteezy.com

Designed by: Islam Abudaoud
Islam.abudaoud@live.com | @islamabudaoud