

Креативное мышление

Федченко Анжела Валерьевна,
учитель русского языка и литературы
МБОУ «Тальская СОШ»

anzhelika.bardakova.1996@mail.ru




Зачем нужно
креативное мышление?



4 качества КМ:

- ▶ быстрота (способность высказывать максимальное количество идей в определенный отрезок времени),
- ▶ гибкость (способность высказывать широкое многообразие идей),
- ▶ оригинальность (способность порождать новые нестандартные идеи),
- ▶ точность (законченность, способность совершенствовать или придавать законченный вид своим мыслям).



В 2021 году в исследование PISA впервые в качестве одного из ведущих компонентов вводится оценка креативного мышления.



PISA-2021

Креативное мышление – способность продуктивно участвовать в процессе выработки, оценки и совершенствовании идей, направленных на получение инновационных и эффективных решений, и/или нового знания, и/или эффективного выражения воображения.

Модель оценки КМ

Тематическая
модель

Компетентностная
модель

Креативное
самовыражение

Креативное
решение
проблем

4 подобласти

Подобласти тематической модели:

- (1a) письменное или устное словесное самовыражение;
- (1b) изобразительное и символическое самовыражение;
- (2a) решение естественнонаучных и математических проблем;
- (2b) решение социальных и межличностных проблем.




Компетентностная модель

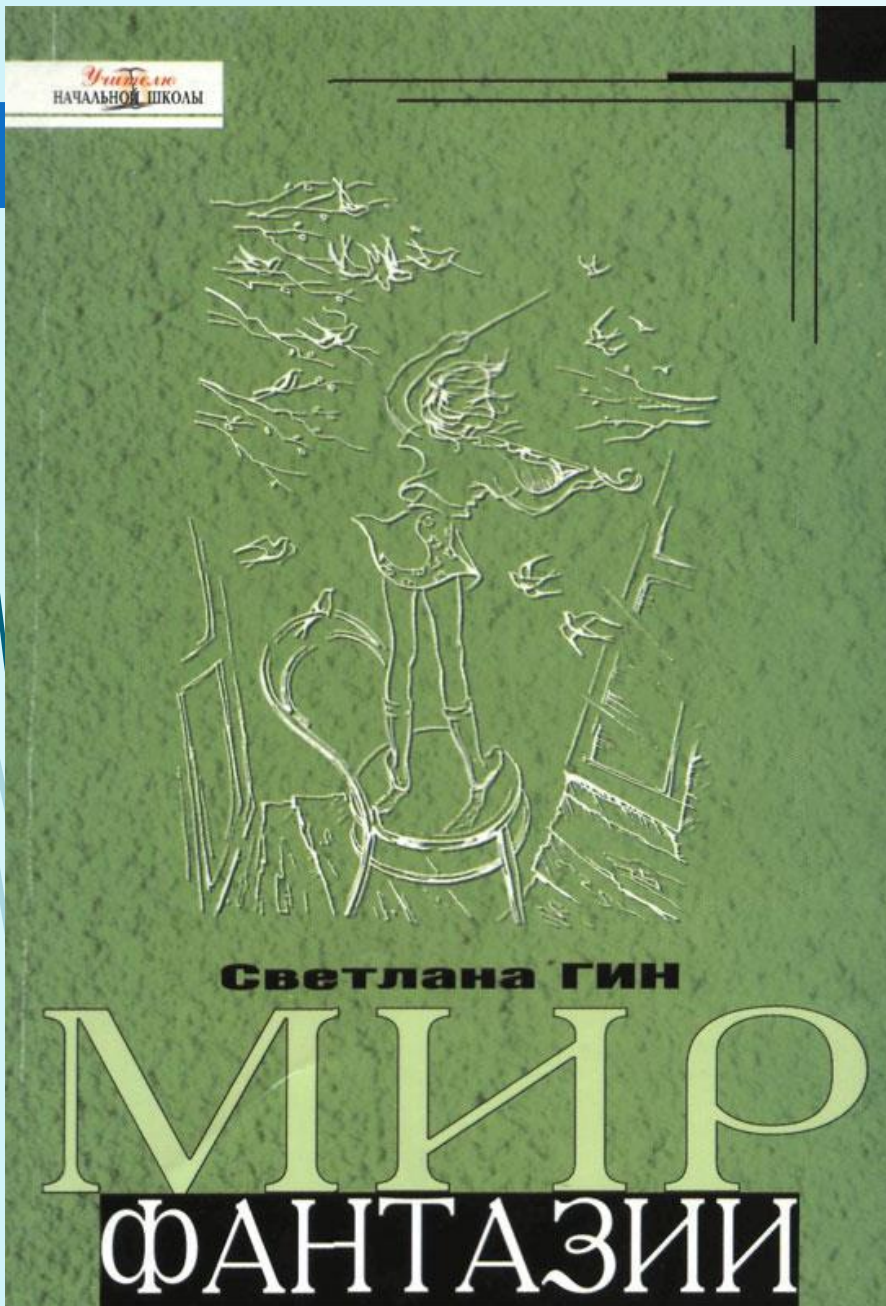
Модель предполагает, что процесс креативного мышления включает выдвижение и совершенствование разнообразных и креативных идей, их оценку и отбор тех, которые могут быть впоследствии доработаны и уточнены.

Визуальное самовыражение

В заданиях используются следующие модели:

- 1) выдвижение идей для своих проектов, основываясь на заданном сценарии и исходных установках (например, на тех деталях, которые должны быть включены в проект, или тех инструментах или способах, которые необходимо использовать) учащийся создает несколько различных визуальных объектов, разными способами комбинируя предоставленные формы;
- 2) оценка креативности собственных или чужих идей с позиций их ясности, привлекательности или новизны;

- 
- 3) совершенствование изображений в соответствии с данными инструкциями или дополнительной информацией;
 - 4) оценка сильных и слабых сторон идей (учащийся может указать как улучшить например дизайн, предложенный другим учеником);
 - 5) отбор креативных идей (учащийся ранжирует предложенные художественные дизайны, располагая их от наиболее до наименее креативного).



**Светлана Гин
«Мир фантазии».**

**Программа и
методические
рекомендации по
внеурочной
деятельности в
начальной школе.
Пособие для учителя.**

Игра на внимание «Мальчики или девочки?» (3 мин)

Учитель читает строчки стихотворения, которые дети должны заканчивать.

Весной венки из одуванчиков

Плетут, конечно, только...


Болты, шурупы, шестерёнки

Найдёшь в кармане у...

Коньки на льду чертили стрелочки,

Весь день в хоккей играли...

При этом нужно быть внимательными, чтобы не попасть в «ловушку»: если говорить «в рифму», получается несоответствие содержанию.



Учитель открывает на доске слова, из которых «убежали» имена, и предлагает их восстановить, вставив соответствующие имена.

Примеры слов: с...р, п...рник, п...т, ав...т, ...шка, ж...ф, ав...шина, м...р, ...мо, бах..., д..., кастр..., кварт..., м..., рав..., п...на, сере.....т, до...

Имена для вставки: Толя, Оля, Ира, Тома, Рома, Аля, Дина, Алина, Лина, Юля, Нина.

Ответы:

столяр, полярник, пират,
автомат, ромашка, жираф,
автомашина, маляр,
динамо, бахрома, длина,
кастрюля, квартира,
малина, равнина, поляна,
середина, томат, долина.

В. Хотомицкая
СТОНОЖКА


У про**100**го **100**рожа
непро**100**рный дом:
ча**100** в нём **100**ножка
ходит под **100**лом.

Дорожит **100**ножка
чи**100**тою ног
и **100**личной ваксой
чистит **100** сапог.

Вме**100** двух не про**100**
вычистить все **100**.

100нет: **100**лько обуви
не **100**птал никто!

У про**100**й **100**рожки
100ит по**100**ять —
опыт той **100**ножки
100ит перенять!



Представьте себе, что мы с вами попали в зоопарк и переходим от клетки к клетке. Мы видим весёлых кенгуру, смешных медвежат, улыбающихся обезьян, а вот слоны почему-то стоят грустные. Как вы думаете, почему?

Давайте с вами попробуем придумать игру в мяч для слонов.

Для этого нужно ответить на несколько вопросов:

Какой частью тела слоны могут играть?

Что можно использовать вместо мяча?

С помощью каких предметов слоны могут ударять по мячу?

Учитель адресует по одному вопросу каждому ряду, а ученики отвечают на эти вопросы.

ПРИЕМ «МОРФОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ»

Признак	Варианты признаков
Количество игроков (или критерии отбора)	Два, три, группа, все девочки, средний ряд, светловолосые, у кого дома есть собака...
Предметы	Мяч, линейка, мел, воздушный шарик, конфета, бумага и ручка, учебник, указка, игрушка, наклейка...
Место проведения	У доски, возле двери, под партой, возле окна, на спине соседа, на портфеле...
Игровое действие	Идти, бежать, прыгать, сидеть, стоять, касаться, бросать, нести, искать, прятать, строить, катить, смешить, изображать, ловить...
Ограничение	С закрытыми глазами, на одной ноге, держась за стену, поворачивая голову в стороны, с поднятыми руками...
Учебное действие	Рассказать, ответить на вопросы, назвать как можно больше, придумать, проверить, повторить...


6. Упражнение «Если бы...» (7–8 мин)

– Давайте пофантазируем. Вот если бы люди были не такими, какие есть, а обладали другими признаками, как бы изменилась наша жизнь?

Например, все люди на Земле стали бы стеклянными. Чем бы они тогда питались? Где жили? Какая у них была бы одежда? Транспорт? Развлечения? Как бы они учились? Работали? Лечились? Чего опасались? Как бы они рождались и умирали?..

– ...

Упражнение можно провести несколько раз, называя разные признаки: деревянные, чернильные, ватные, огненные, снежные, сахарные, зеркальные, соломенные, песочные, магнитные, мыльные, резиновые и т. п.



Коллективно придумывается последовательность сочинения загадок по действиям, например:

- 1) выбрать объект;
- 2) придумать, какие действия он выполняет;
- 3) назвать, какие ещё объекты выполняют те же действия;
- 4) вставить слова-связки «...но не...» и прочитать загадку.

Примечание. По желанию учитель может предложить использовать таблицу для сочинения загадок:

Что делает?	Какой объект делает так же?

4. Работа в группах «Изобретаем игрушку» (10–12 мин)

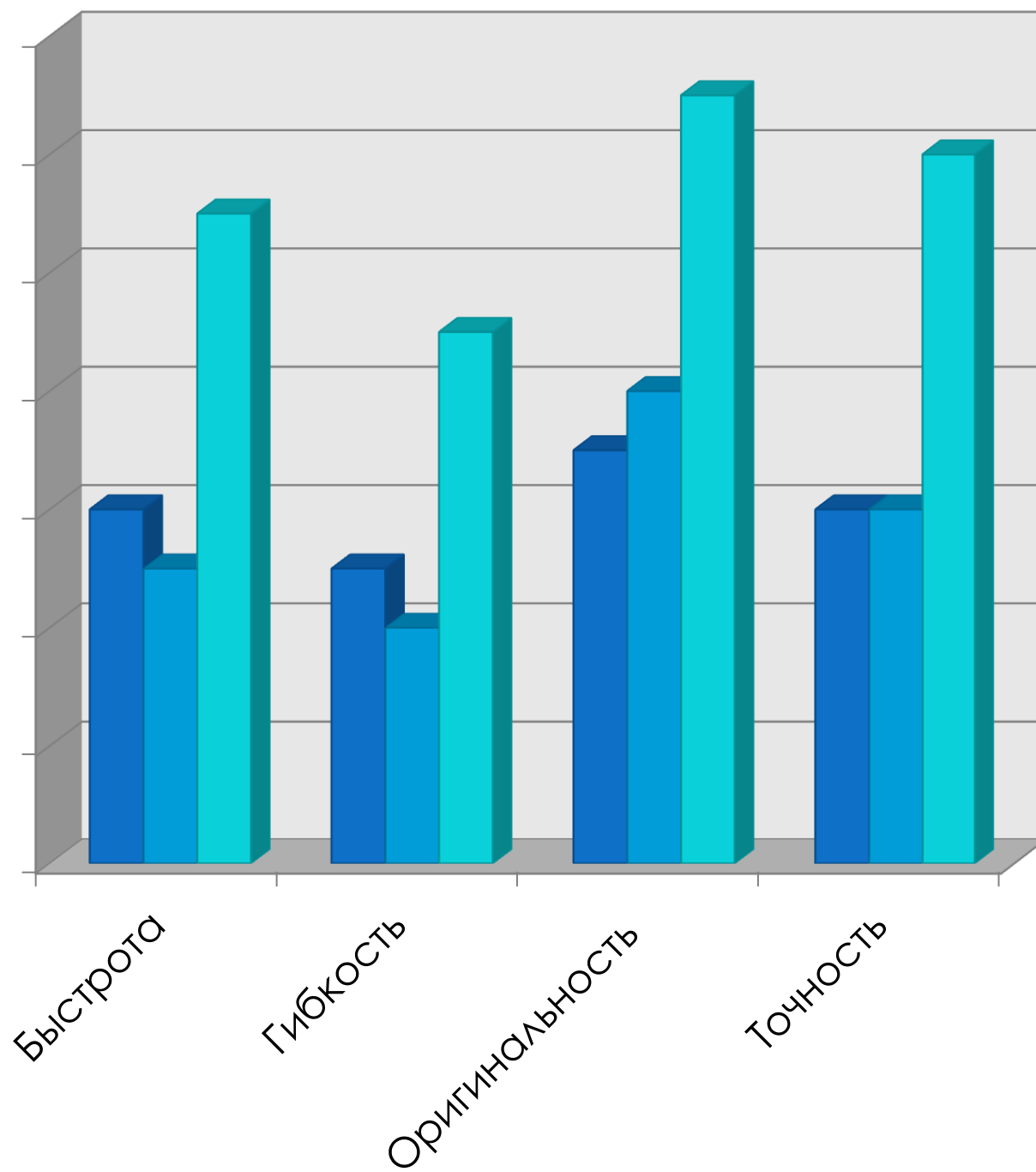
Все группы получают одинаковое задание: используя метод фокальных объектов, придумать необычную ёлочную игрушку (в качестве случайных объектов выбираются 1–2 слова, можно из предложенных учителем).

Примеры случайных объектов:

светофор, дорога, горох, космонавт, иголка, лестница, магнитофон, кузнечик, щипцы, скрипка, подсолнух, колбаса, фонтан, улей...

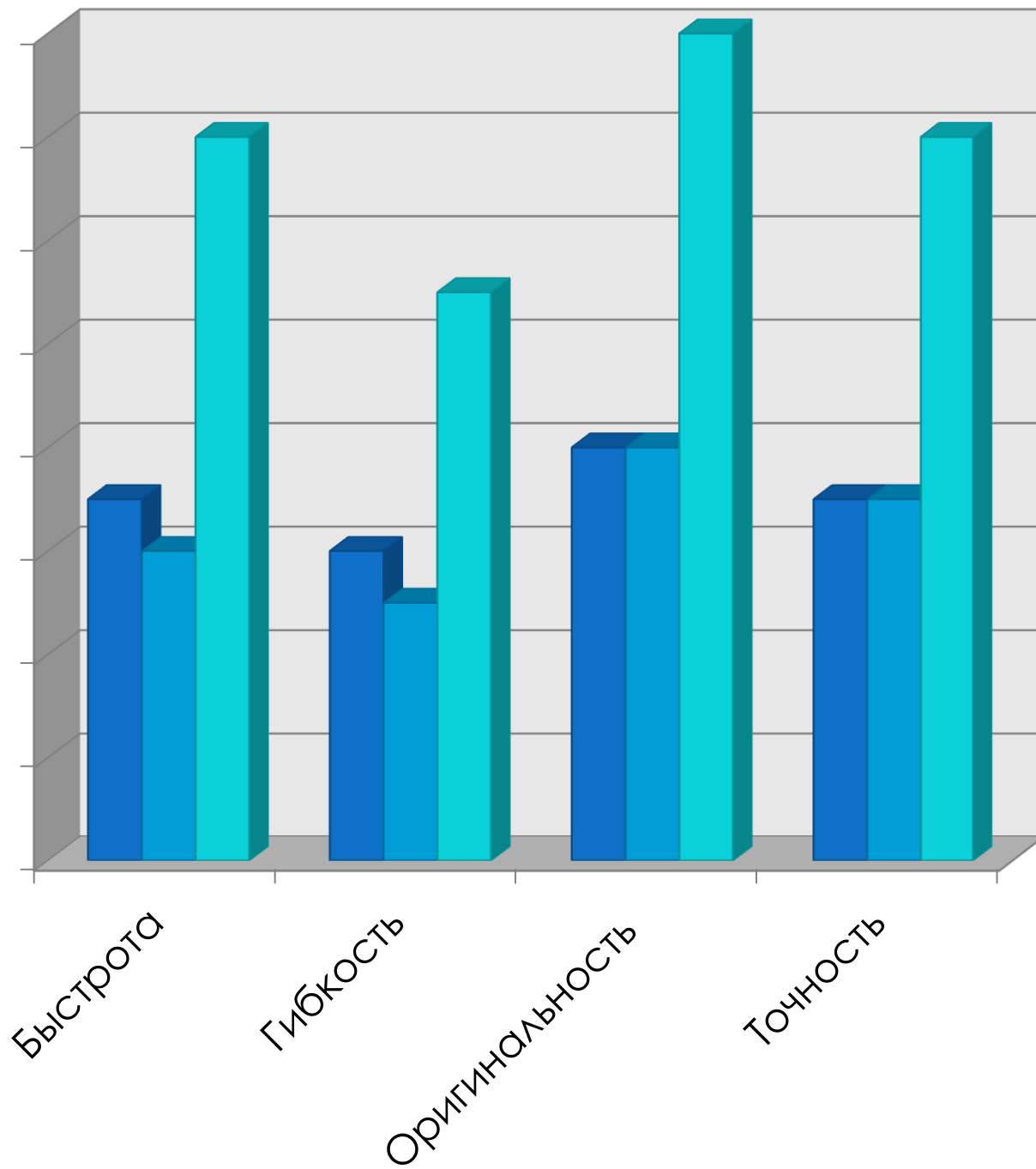
При подведении итогов учитывается новизна и разнообразие игрушек.

Сентябрь
2020



- Средний показатель девочки
- Средний показатель мальчики
- Всего

Декабрь
2020



- Средний показатель девочки
- Средний показатель мальчики
- Всего



Проблемы:

➔ Оценивание;




«аутентичное» оценивание

Вид **оценивания**, применяющийся в практикоориентированном образовании и предусматривающий оценивание сформированности умений и навыков учащихся в условиях помещения их в ситуацию, максимально приближенную к реальной жизни – повседневной или профессиональной.



Проблемы:

- Шаблонность мышления;
 - «правильность ответа»;
- 

Креативное мышление

Федченко Анжела Валерьевна,
учитель русского языка и литературы
МБОУ «Тальская СОШ»

anzhelika.bardakova.1996@mail.ru