

# Мастер - класс



Развитие креативного мышления  
учащихся с использованием  
развивающих игр

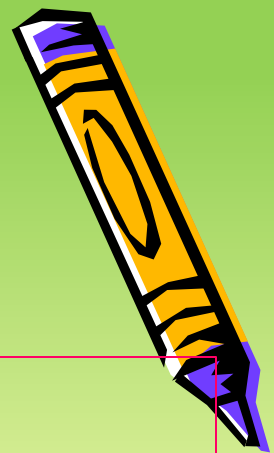
Подготовила  
учитель начальных классов  
Горбунова Ольга Михайловна



**Перед школой всегда стоит цель: создать условия для формирования личности, способной к творчеству и готовой обслуживать современное производство. Поэтому начальная школа, работающая на будущее, должна быть сориентирована на развитие творческих способностей личности.**

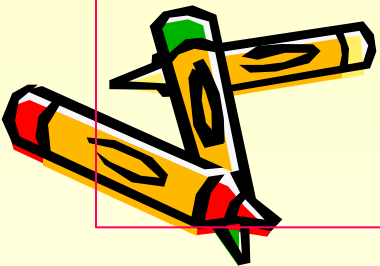


# креативность



(творческое мышление)

- это способность создавать множество идей, это возможность придумывать необычайно умные идеи и доводить их до совершенного вида



# Креативные способности учащихся



Под творческими (креативными) способностями учащихся понимают “...комплексные возможности ученика в совершении деятельности и действия, направленные на созидание”.

Креативность охватывает некоторую совокупность мыслительных и личностных качеств, определяющую способность к творчеству. Одним из компонентов креативности является способность личности.



# Отличительные черты творческого мышления



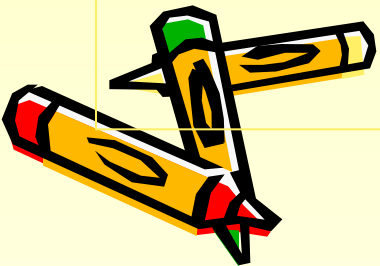
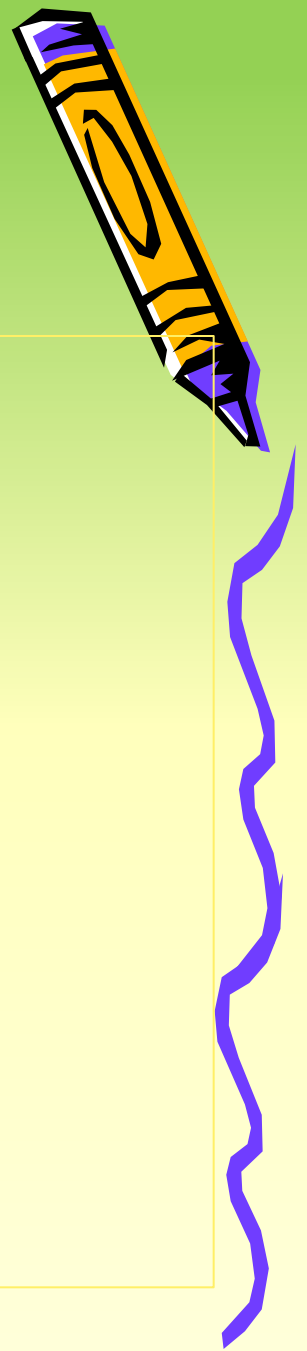
- Пластично, так как творческие люди предлагают множество решений в тех случаях, когда обычный человек может найти лишь одно.
- Подвижно, т.е. для творческого мышления не составляет труда перейти от одного вида аспекта проблемы к другому, не ограничиваясь одной точкой зрения.



Оригинально, оно порождает неожиданные, непривычные решения.

# Характеристика креативности

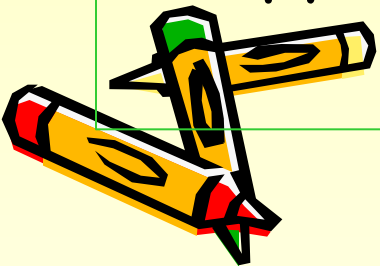
- Богатство мысли;
- Гибкость мысли;
- Оригинальность;
- Любознательность;
- Фантастичность;
- Умение видеть проблему
- Беглость;



# Факторы, определяющие проявление творческого мышления

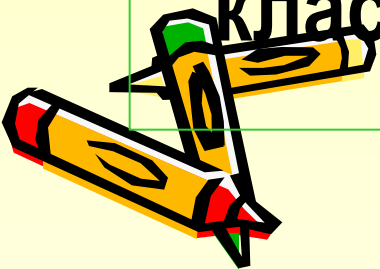


- Природные задатки и индивидуальные особенности;
- Влияние социальной среды;
- Зависимость креативности от характера и структуры деятельности;



# Принципы организации творческих уроков

1. Отсутствие заданного образца;
2. Эмоциональные переживания по поводу художественного образца, создаваемого в процессе совместной деятельности;
3. Развитие межличностных отношений в классе;

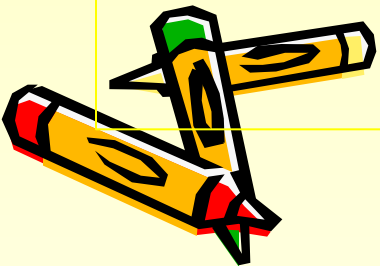




# Учитель должен :



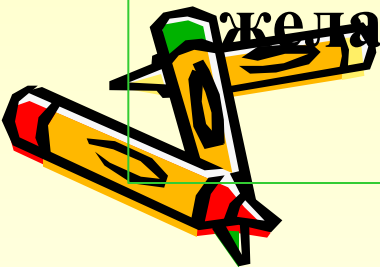
- Замечать любые творческие проявления учеников;
- Создавать условия для развития творческих способностей;



# Творческие задания в 1 классе

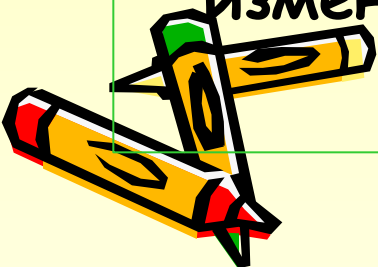


- Иллюстрация к прочитанному произведению;
- Участие в коллективном сочинительстве небольших сказок, историй, стихотворений;
- Разыгрывание небольших литературных произведений, участие в театрализованных играх;
- Чтение текста по ролям, рассказывание небольших сказок и историй от лица героев;
- Появление интереса к словесному творчеству, желания работать с детской книгой.



# Виды творческих заданий во 2 и 3 классах

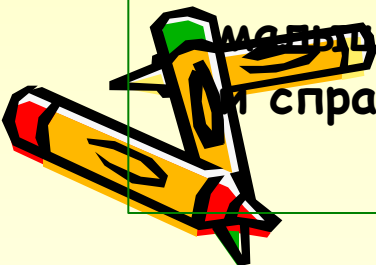
- План-схема, раздели и запиши или нарисуй;
- Участие в сочинительстве загадок, потешек, небылиц, сказок, забавных историй с героями изученных произведений;
- «Дописывание», «досказывание», сочинительство четверостиший;
- Придумывание продолжения произведения, изменение начала и продолжения произведения.



# Виды творческих заданий в 4 классе



- Умение составлять модельный, картинный, эскизно-модельный план, схемы «экологических отношений», сравнительные таблицы;
- Умение писать небольшие сочинения, изложения по текстам литературных произведений, сочинение сказок, загадок, потешек;
- Умение писать отзывы, аннотации по книге, сопоставлять каталожную карточку;
- Умение воспроизводить сценические действия в играх-драматизациях, игровых диалогах, театральных играх;
- Сочинение собственных произведений, создание книжек-мальчишек с авторскими работами, умение работать с книгой и справочниками.



# Игра

– самый эффективный способ обучения детей младшего возраста. Через специальные игры, задания можно ознакомить детей с приемами, методами и инструментами творчества. В качестве обязательных элементов эти игры должны содержать изобретательские задачи. Их можно использовать на всех уроках.



# Плюсами игровой формы являются



- 1. Реальность ситуации
- 2. Вовлеченность участников. Дух соревнования
- 3. Возможность погрузиться в детали и один и тот же инструмент посмотреть в разных ситуациях и с разных сторон.
- 4. Высокая мотивация и концентрация внимания к процессу обучения



# Пути решения



- **Развивать ассоциативное мышление**
- **Адаптировать основные модели составления загадок по Нестеренко для детей младшего школьного возраста..**
- **Побуждать детей находить противоречия в том или ином явлении и разрешать их.**



# Развитие ассоциативного мышления



**Цель:**

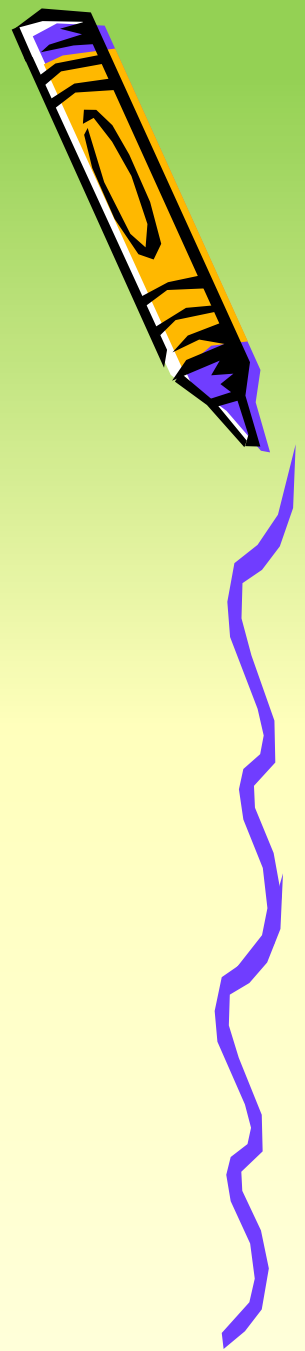
- приобретение навыков выхода за рамки привычных цепочек рассуждений;
- развивать связную речь, воображение.

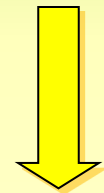
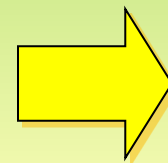
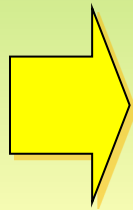




**ЗАДАНИЕ:** построить ассоциативную цепочку,  
связывающую понятия  
«**компьютерная мышь**» и «**солнце**».

**ПРИМЕР:** Компьютерная мышь напоминает  
живую,  
мышей ловят в мышеловки, для этого туда  
кладут сыр,  
по своей форме сыр напоминает солнце.





- **ЗАДАНИЕ:** построить ассоциативную цепочку, связывающую понятия «**ОГОНЬ**» и «**ЗАЯЦ**».

**ПРИМЕР:** Огонь горит в камине, для этого необходимы дрова, которые берут в лесу, в лесу много животных, к примеру зайцев.



# Работа в группах



## Игры «Ассоциации» Ассоциации по смежности.

Глаз



Глаза - очки, ресницы, брови.

**Утро:** восход солнца, роса,  
подъём.

**Болезнь:** высокая температура,  
кашель, лекарство.



## Что бывает круглым?

Мяч, шар, колесо, вишня, луна, солнце, яблоко.

## Что бывает глубоким?

Канавка, ров, овраг, колодец, река, ручей...

Вызывающие такие же эмоции: радость.

Праздник, каникулы, подарки, пятёрка...



# Алгоритм составления загадок



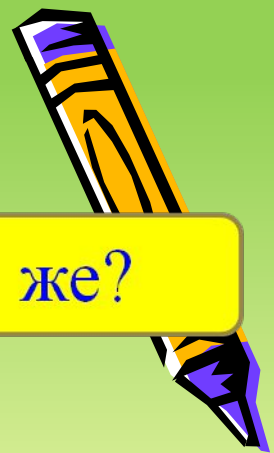
- Выбрать объект
- На что похож объект? Какой?(2-3 сравнения)

**Что такое же? Что делает? Кто делает так же?**

- Чем отличается?
- Вставить слова «Как», «но не», «а не»
- Прочитать загадку



# репейник



Какой?

колючий

лохматый

приставучий

Что бывает таким же?

ёж

собака

смола

Как

Но не

Колючий, как ёж,

Лохматый, как собака,

Приставучий, но не смола.



# свеча



Что делает?

Светит

тает

капает

Кто (что) делает так же?

лампа

снег

дождь

**НО НЕ**

Светит, но не лампа,

Тает, но не снег,

Капает, но не дождь.





# арбуз



Какой?

круглый

сочный

зелёный

Что бывает таким же?

мяч

апельсин

трава

Как

Но не

Круглый, как мяч,  
Сочный, как апельсин,  
Зелёный, но не трава.



# время



Что делает?

Кто (что) делает так же?

течёт

вода

бежит

человек

стоит на  
месте

столб

**НО НЕ**

Течёт, но не вода,  
Бежит, но не человек,  
Стоит на месте, но не  
столб.



- **Метафора** - это перенесение свойств одного предмета (явления) на другой на основании признака, общего для обоих сопоставляемых объектов.



# Метафора

- 1. Выбрать объект
- 2. Что делает?
- 3. На что похож?( выбрать другой объект, совершающий такое же действие)
- 4. Где? (назвать место, где обычно находится первый объект или происходит действие)
- 5. Пункт 4 (Прилагательное) + Пункт 3 (существительное)= метафора
- 1. холодильник
- 2. морозит
- 3. айсберг
- 4. в доме
- 5. холодильник- домашний айсберг



## Люстра

1. Освещает
2. Солнце
3. В доме
4. Люстра - домашнее солнце.



## Вентилятор

1. Освежает, дует
2. Ветер
3. В доме
4. Вентилятор - домашний ветер.



# Дождь

1. Льёт
  2. Слёзы.
  3. Небо.
- Дождь - небесные слёзы.



# Будильник

1. Будит.
2. Петух.
3. На столе.
4. Будильник - настольный петух.



# Понятие «Противоречие»



## Цель:

- Учить видеть хорошие и плохие качества предмета, полезные и вредные явления, их взаимосвязь;
- Развивать связную речь, воображение.



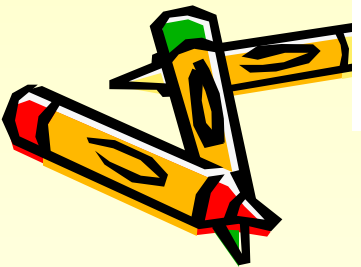
Постоянно открывать перед детьми «тайну двойного» во всем: в каждом предмете, каждом веществе, явлении, событии, факте. «Тайна двойного» - это наличие противоречия в объекте, когда что-то полезно, а что-то вредно. Здесь используются такие игры, как: «Суд», «Спор», «Сумей в плохом найти хорошее», и т.д.





Например: Один говорит: «драться плохо - сделаешь больно», другой возражает; «дерись - ты защищаешь слабого младшего товарища». От противоречий нельзя уйти, их надо решать или разрешать. Как, например « Как перенести воду в решете?»»



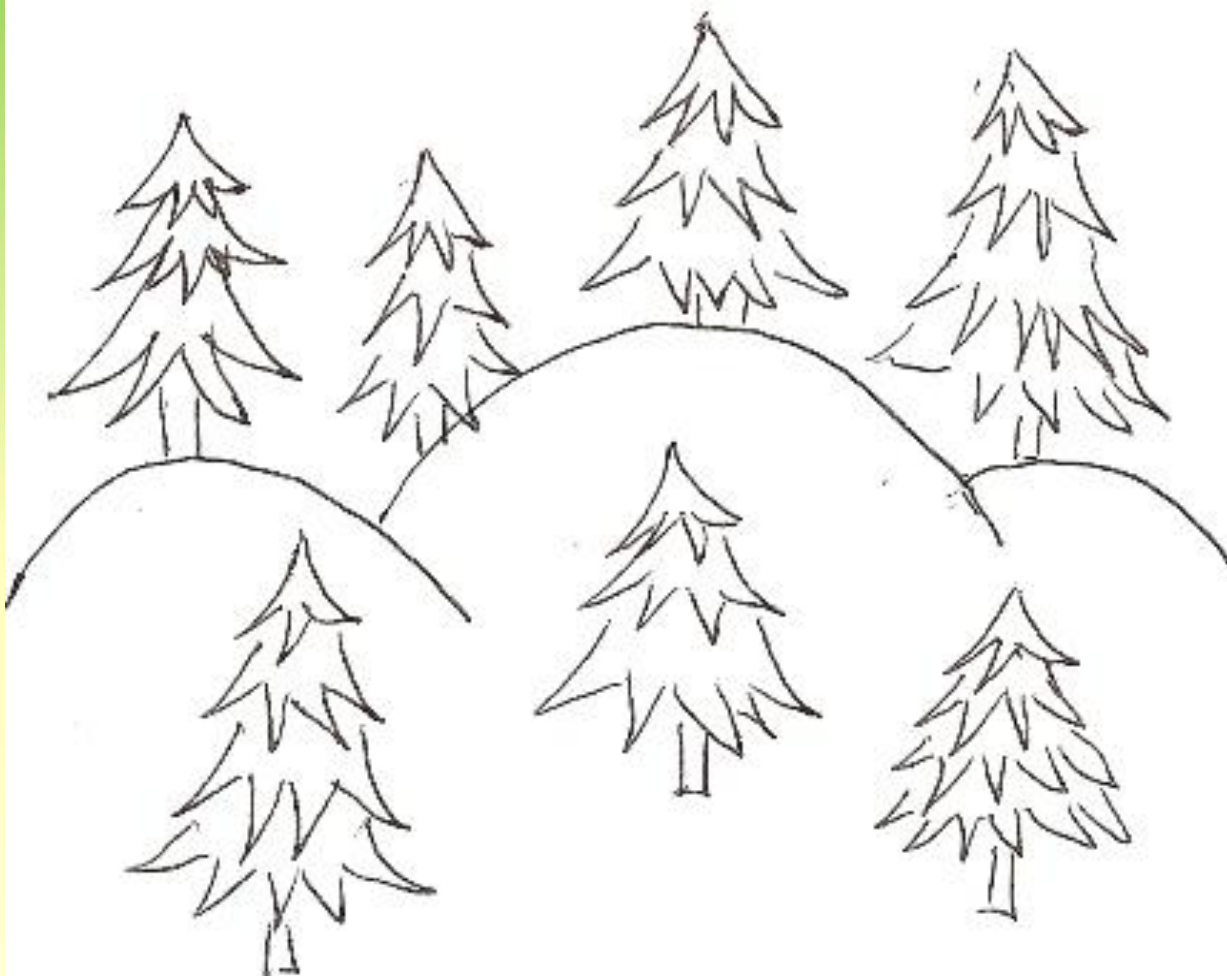


## Задания креативного типа на уроках математики.

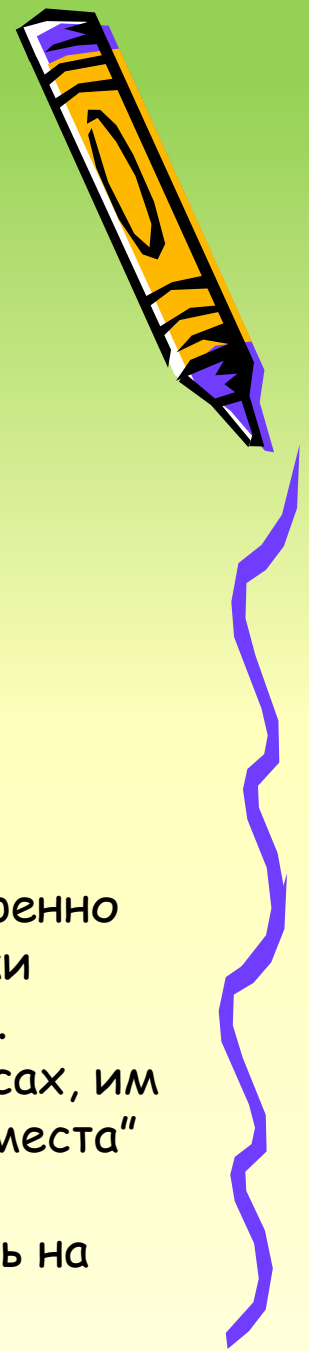


1) придумать обозначение числа, понятия; 2) дать определение изучаемому объекту, явлению; 3) сочинить задачу по схеме, математическую сказку; 4) сформулировать математическую закономерность; 5) составить математический кроссворд, игру, викторину, сборник своих задач; 6) изготовить модель, математическую фигуру, геометрический сад; 7) при работе в группах или парах по предложенным уравнениям, системам уравнений составить текст задачи и предложить их решить другим группам или парам; 8) создать презентацию, по определённой теме, изученной или изучаемой.





Игра «Учитель-ученик». Учащиеся заранее готовят друг для друга примеры для отработки приемов устного счета, задания и вопросы теоретического характера при отработке названий компонентов математических действий, их взаимосвязей.



**«Лови ошибку!»**

Объясняя материал, учитель намеренно допускает ошибки. Сначала ученики заранее предупреждаются об этом. Иногда, особенно в младших классах, им можно даже подсказать "опасные места" интонацией или жестом. Научите школьников мгновенно реагировать на ошибки.



# Заключение

- Используя развивающие игры, можно использовать стандартный учебный материал для формирования нестандартного творческого мышления.
- Элементы этих приемов можно использовать на уроках литературного чтения, русского языка, математики, окружающего мира.
- Такой подход к обучению повышает интерес ученика, формирует творческие способности, уверенность в себе.



«Мы должны воспитывать так, чтобы ребёнок чувствовал себя искателем и открывателем знаний. Только при этом условии однообразная, напряжённая, утомительная работа окрашивается радостными чувствами и приносит маленьким людям переживания творца».

В.А. Сухомлинский.



**Спасибо за внимание!**  
**Успехов в работе!**  
**С вами общалась**  
**Горбунова Ольга Михайловна**





# Информационные источники

- Азарова Л.Н. Как развивать творческую индивидуальность младших школьников // Начальная школа.- 1998 г.-№4.-с.80-81.
- Сидорчук Т.А. Формирование креативности личности на начальном этапе ее становления на основе системы творческих заданий: Дис. ... канд. пед. наук. - М., 1998. - 150 с.



- Педагогика: Учеб. пособие для студ. пед. вузов и пед. колледжей / Под ред. П.И. Пидкасистого. - М.: Пед. о-во России, 2000. - 640 с.
- Словарь-справочник педагогических инноваций в образовательном процессе / Сост. Л.В. Трубайчук. - М.: Изд. дом "Восток", 2001. - 81 с.



# Использованы материалы сайтов:

[www.trizminsk.org/e/prs/23201602.htm](http://www.trizminsk.org/e/prs/23201602.htm)

[www.sad4.trg.ru/p38aa1.html](http://www.sad4.trg.ru/p38aa1.html)

<http://www.trizminsk.org/e/prs/23201602.htm>

<http://www.trizway.com/art/primary/196.html>

[www.trizminsk.org/e/23105.htm](http://www.trizminsk.org/e/23105.htm)

[www.trisland.ru](http://www.trisland.ru)

<http://summerscamp.ru/index.php5/>

[www.altshuller.ru](http://www.altshuller.ru)

<http://www.trizland.ru/trizba.php?id=1>

<http://www.natm.ru/triz>

