

## **Основные подходы к оценке креативного мышления при организации работы кружков, внеурочной деятельности (заместитель директора по ВР Печкина О.А.)**

В век бурного роста научно-технического прогресса, быстрых изменений обществу необходимы люди, способные креативно мыслить в сложных жизненных ситуациях, видеть мир принципиально в другом свете, принимать нестандартные решения, находить новые пути использования различных вещей и ресурсов.

Формирование творчески активного ребенка, способного мыслить неординарно, создавать что-то новое и нестандартное одно из основных направлений деятельности, как в урочное, так и в внеурочное время. Достижение этой цели при проведении внеурочных занятий осуществляется через разные методы работы: использование во время занятия тренингов и тестов на определение креативного мышления, всевозможных упражнений, игр, проектную деятельность для развития креативности.

Существует множество методик и технологий развития креативности, которые можно представить их в виде отдельных упражнений и тренинга, которые могут с успехом применяться на каждом уроке или занятиях внеурочной деятельности и варьироваться в зависимости от целей и задач текущего момента. Упражнения могут применяться как в качестве небольших игровых «вставок» в различные учебные занятия, в воспитательные мероприятия, так и проводиться отдельным блоком.

Руководители курсов внеурочной деятельности МБОУ СОШ № 10 с. Орловки в основном при проведении занятий используют игры, направленные на развитие мышления. Именно игра дисциплинирует мышление, игра – это вовсе не напрасно потраченное время, вовсе не пустая забава, а исключительно сложный и психологически насыщенный вид деятельности, способный обеспечить заметное усовершенствование вашего мышления, повышение его скорости и глубины. Для большинства игр достаточно иметь под рукой лишь лист бумаги и карандаш.

Например, в рамках занятий по курсу «Развивающий русский язык» учитель использует игру «Составление предложений». Берутся наугад три слова, мало связанные по смыслу, например: озеро, карандаш и медведь. Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова. Ответы могут быть банальными (Медведь упустил в озеро карандаш), сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя словами и введением новых объектов (Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, который ловил в озере рыбу) и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи (Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь).

При подведении итогов игры важно найти «золотую середину»: с одной стороны, необходимо стимулировать большее число разнообразных ответов, с другой стороны, особого поощрения заслуживают оригинальные, творческие. Эта игра развивает способность быстро устанавливать разнообразные, иногда совсем новые связи и отношения между привычными предметами, творчески создавать новые целостные комбинации из отдельных разрозненных элементов.

Для учащихся 1-2 классов при проведении внеурочных занятий «В мире сказок» руководитель использует коллективную форму работы. Учащимся предлагается игра «Старая сказка на новый лад». Берется какая-то известная сказка, например, «Колобок», «Теремок» или «Красная шапочка», и изменяется. Сначала можно изменить сюжет, оставив прежних героев, потом, наоборот, нужно сохранить сюжет, но придумать других действующих лиц. В ходе этой же игры можно предложить выполнить упражнение «Угадай главного героя». Кто-нибудь из учащихся представит себя в роли того или иного литературного героя, обязательно хорошо известного всем присутствующим. Ребята будут задавать вопросы этому герою и все остальные попытаются угадать, кто же это.

Успешное развитие креативности возможно лишь при создании определенных условий, благоприятствующих его формированию. Педагогические условия эффективности процесса развития креативности у обучающихся во внеурочное время – это те обстоятельства и факторы, которые направляют педагогический процесс на достижение желаемого результата. К ним относят:

1. Изменение роли обучающегося.
2. Комфортная психологическая обстановка.
3. Создание внутренней мотивации учения.
4. Корректная педагогическая помощь ребенку.
5. Сочетание разнообразных форм работы.
6. Межпредметность.
7. Создание ситуации успеха.
8. Самостоятельность выполнения творческого задания.
9. Разнообразие творческих заданий.
10. Последовательность и системность в развитии творческих способностей обучающихся.

Подводя итог сказанному, хотелось бы остановиться на этапах выполнения заданий на креативность. Первый – выдвижение идей. Чем больше идей учитель предлагает, чем более они разнообразны, тем лучше. Важно на этом этапе помнить, что всегда будут оцениваться только осмысленные и реалистические идеи, причем имеющие непосредственное

отношение к заданию. Второй этап в выполнении заданий на креативность - оценка и отбор идей. Третий этап- доработка и совершенствование идеи.

С целью обогащения своего методического багажа новыми знаниями и приемами обучения, с целью совместной работы с учащимися по пути достижения значимого образовательного результата- пути формирования функциональной грамотности рекомендуем обратиться к учебному пособию «Креативное мышление. Сборник эталонных заданий».

## СЕРИЯ «ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ГРАМОТНОСТЬ. УЧИМСЯ ДЛЯ ЖИЗНИ»

- направлена на формирование умения применять в жизни знания, полученные в школе
- предлагает обучающие и тренировочные задания, основанные на реальных жизненных ситуациях
- выпуск 1 рассчитан на обучающихся 10—13 лет, выпуск 2 – на обучающихся 14—15 лет
- содержит развернутые описания особенностей оценки заданий и рекомендации по их использованию
- содержит комплекс задач для самостоятельного или коллективного выполнения
- приводятся комментарии, предполагаемые ответы и критерии оценивания



## ПАМЯТКА. КОМПЕТЕНТНОСТНАЯ МОДЕЛЬ: ПРИМЕРЫ ДЕЙСТВИЙ

### **Выдвижение идей**

- погружение в проблему
- рассмотрение с разных точек зрения
- различные интерпретации
- комбинирование различных идей, форм, аналогов...
- ориентация на разную аудиторию
- разные методы, способы, инструменты
- разные модели, гипотезы...

### **Оценка и отбор идей**

- оценка по критериям
- ранжирование идей
- сильные и слабые стороны
- аргументы "ЗА" и "ПРОТИВ"
- отбор креативной идеи

### **Доработка идеи**

- модификация в соответствии с дополнительной информацией
- модификация в соответствии с новыми критериями
- адаптация с учётом интересов аудитории
- улучшение с устранением замеченных недостатков
- усиление сильных сторон и устранение или смягчение слабых сторон