Тема «Практики развития творческого мышления»

Педагог дополнительного образования

Морева Лариса Геннадьевна

Творческое мышление — это процесс, в котором человек придумывает и создает что-то новое. Он стремится, как создать что-то уникальное и неповторимое, так и решить какую-то нестандартную проблему.

Человек, который обладает творческим мышлением, умеет:

* смотреть на предметы и явления под необычным углом и находить нестандартные связи между ними;
* придумывать необычные концепции на базе этой информации;
* превращать эти идеи в нечто реальное, уникальное и новое.

Творчество раскрывается через творческое отношение и творческую задачу. Творческим, мы называем отношение к себе, к миру, к продуктам человеческого мышления, деятельности как к проблеме – как к тому, что могло бы быть и иным.

Я занимаюсь с детьми созданием мультфильмов. И вся наша деятельность это развитие творческого мышления обучающихся. Каждый ребенок выбирает идею для своего мультфильма и здесь начинается ТВОРЧЕСТВО.

**О творческом мышлении**

1. Творческое мышление создает что-то новое и уникальное или решает нестандартные проблемы.
2. Процесс творческого мышления включает бессознательные и спонтанные элементы.
3. Творческое мышление похоже на веер: от одной общей идеи-первоисточника отходит множество дополнительных идей.
4. Препятствия для творчества — СТЕРЕОТИПЫ, стремление к одобрению, выбор проверенных идей, недоверие к себе и страх неудачи.

Чтобы развить творческое мышление, можно использовать разные методики: **МОЗГОВОЙ ШТУРМ** - группа собирается и быстро генерирует много идей. Важно не оценивать идеи сразу. В этом методе главное — количество. И приветствуется любая идея, даже самая необычная; **МЕТОД ФОКАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ** - берем свойства случайных объектов и применяем их к тому, что нужно улучшить или создать. Это помогает находить новые идеи путем комбинирования несвязанных элементов; **ГИРЛЯНДЫ АССОЦИАЦИЙ** - ищем ассоциации и метафоры, чтобы решить проблему. Сначала записываем ассоциации к ключевым словам, потом ищем новые ассоциации к уже полученным. Так у нас получаются цепочки (гирлянды) последовательных ассоциаций, где последние элементы могут показать очень любопытную связь с первыми элементами; **АРТ-ТЕРАПИЯ** - сюда относятся рисование, лепка и создание коллажей. Всё это развивает воображение, снимает психологические блоки и стимулирует креативность; **ИНТЕЛЛЕКТ-КАРТЫ** /МЕНТАЛЬНЫЕ/- Этот метод предложил Тони Бьюзен. Суть метода в том, что мы визуализируем мышление: выделяем идеи как карточки, блоки или облака, которые соединяем между собой, обозначаем связи; **МЕТОД «ШЕСТИ ШЛЯП МЫШЛЕНИЯ»**- рассматриваем проблему с разных точек зрения. Факты, эмоции, позитив, негатив, творчество и управление — для каждой точки зрения предназначена шляпа определенного цвета. В каждой из шести шляп мы смотрим на проблему с новой стороны; **МЕТОД ИНВЕРСИИ** - не нравится стандартное решение проблемы? Предложите противоположное, чтобы взглянуть на проблему с другой стороны. Метод помогает выйти за рамки привычных шаблонов мышления.

1. Рациональное мышление основывается на фактах и логике, исключает эмоции и обеспечивает системный подход к решению задач.

При создании сценария к мультфильму задаю много вопросов ребенку.

Сценарий состоит из последовательности сцен и описывает словами то, что происходит в мультфильме. Это детальное описание каждой сцены. Сцена включает в себя действия персонажей на одном фоне. Смена фона или появление новых героев рождает новую сцену. Но если мы напишем, что наш герой встал, пошел туда-то, сделал то-то, то получится очень скучный мультфильм.

Например, возьмем стихотворение и с ним поиграем.

\*\*\*

Котенок возится  
С клубком:  
То подползет к нему  
Тайком,

То на клубок  
Начнет кидаться,  
Толкнет его,  
Отпрыгнет вбок…

Никак не может  
Догадаться,  
Что здесь не мышка,  
А клубок.( Агния Барто)

1. Где происходит действие? (в доме, в сарае, в лесу, на поляне, в бассейне, в кинотеатре). Когда ребенок определился, где происходит действие, возникает следующий вопрос.
2. Что увидит зритель, когда начнется мультфильм? (дети начинают описывать окружающую среду, педагог предлагает интересные моменты: муха прилетела, села на нос котенку, свет погас, коврик сбился, дождь пошел, упала ваза с цветами и т.п.). Ребенок включается в игру и начинает придумывать, что же происходит с его героем.
3. А какой герой у тебя будет? (черный, красный, с бантиком и т.п.)
4. Какое настроение у твоего персонажа?
5. Что будет происходить с персонажем, клубком?
6. Какие детали нам надо изготовить для мультфильма? Зачем их ты включаешь в интерьер?

**Подходы к творческому заданию:**

1. **Задание должна быть интересно и значима не только обучающемуся, но и педагогу**. Только тогда педагог может включиться в содержательную работу и выстраивать собственное мышление навстречу мышлению детей, а не только заниматься техническими действиями по организации детской активности. Тем самым и дети приобретают возможность увидеть во взаимодействии норму «взрослого», предметного мышления и выстроить в этом взаимодействии собственную норму.
2. **Задание должна входить в противоречие с образом мыслей ребенка** для того, чтобы побудить его к действительному мышлению, к мышлению как преодолению инерции мысли, а не к работе в привычных схемах, представлениях. Первый вопрос ребенка о том, как это сделать, вопрос в общем-то чисто технический, превращается в вопрос о том, как это возможно – вопрос, свидетельствующий о появлении теоретического мышления.
3. **Мир персонажа, о котором говорится в мультфильме, должен быть логически возможным**, но не реальным. Тогда этот мир вообще можно строить, а не описывать.
4. Поскольку удержать несуществующее привычным образом невозможно, **задача должна допускать «сказочность»** мира со всеми ее атрибутами – с плывущей границей знания и с возможностью «оживления» происходящего (поскольку сказка – это не только сказочная обстановка, но и сказочный сюжет). Во-первых, это актуализирует те слои детского сознания, которые связаны со «сказочным» возрастом.
5. **Задание должна не фиксировать «данное», но указывать то, что должно быть подвергнуто сомнению и заново проделано.** Этим мы сомневаемся, «известным и привычным» может стать: чудо, пространство, история, язык, эмоции...

Мультстудия это площадка, где дети видят взрослого в момент поиска, а не в момент, когда он рассказывает заранее известное «решение»; дети ищут это решение вместе со взрослым. И вместе создают новый мир, таким каким они его видят.

Литература

1. Анофриков П. И. Принцип работы детской студии мультипликации. Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск»/П. И. Анофриков. — Новосибирск, 2008. Электронная версия.
2. Возможные миры или создание практики творческого мышления. Пособие для преподавателей./Авт.: Ефимов В. С., Лаптева А.В., Ермаков С.В. и др./ М.: – Интерпракс, 1994. – 128 с.
3. Жакупова, Г. Ш. Педагогические условия формирования креативного мышления младших школьников / Г. Ш. Жакупова / Молодой ученый. — 2023. — № 12 (459).
4. Иванов, А. М. Эффективные практики развития творческого мышления у обучающихся / А. М. Иванов, Н. И. Мазурчук / Актуальные проблемы психологии личности: Сборник научных трудов. Том Выпуск 17. – Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет, 2020.
5. Макарова, Ю. В. Развитие творческого мышления младших школьников / Ю. В. Макарова, К. Н. Кузьмакова, И. Ю. Троицкая // Символ науки: международный научный журнал. – 2020. – № 3-4(15).
6. Муродходжаева Н. С., Амочаева И. В. Мультстудия «Мой мир» методические рекомендации. — Элти-КУДИЦ
7. Харагезова, Р. М. Проблема развития креативности младших школьников / Р. М. Харагезова / Педагогика и психология в современном мире: теоретические и практические исследования, Общество с ограниченной ответственностью "Интернаука", 2021.