**КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ**

**ТЕХНОЛОГИИ, МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ**

В настоящее время от педагогов требуется решать  повседневные задачи, но каким-то особенным, нестандартным образом. И в связи с этим педагог должен развивать в себе креативность, чтобы побудить обучающихся к этим действиям!

 Существуют множество определений понятий **креативности:**

**- Креативность**- это способность человека генерировать идеи, создавать что-то новое и не стандартное.

**- Креативность** -это способность к неординарному мышлению и применению этого мышления на практике.

**- Креативность** – это смекалка, то есть способность человека в определенных критических ситуациях и, казалось бы, безвыходных находить ту самую лазейку, которая позволяет выровнять ситуацию и достигнуть желаемого результата

 **Креативное мышление** — компонент функциональный грамотности, под которым понимают умение человека использовать свое воображение для выработки и совершенствования идей, формирования нового знания, решения задач, с которыми он не сталкивался раньше.

**Креативное мышление характеризуют четыре основных качества:**

-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 завершенный вид своим мыслям).

Для развития креативного мышления необходимо применение современных педагогических технологий.

 **Игровые технологии**

Игра – самый эффективный способ развития креативного мышления у детей. Эффективность развития креативности через игру определяется как возрастными особенностями младшего школьного возраста, так и потенциальными возможностями игры, творческой по своей сути. Большой интерес для младших школьников представляют игры, заставляющие думать, предоставляющие человеку возможность проверить и развить свои способности, включающие его в соревнования с другими людьми.

И одна из техник развития креативности, как пример игровой технологии- это **игра «Друдлы».**

Друдлы представляют собой черно-белые незаконченные картинки в квадратной рамке на которой нарисованы абстрактные геометрические фигуры, волнистые, изогнутые, ломанные линии, смотря на которых совершенно точно невозможно сказать что это такое.

Каждая картинка является маленькой игрой, в которой надо придумать, как можно больше вариантов ведения картинки

Каждый может предложить несколько разных вариантов объяснений к изображению. Правильного ответа здесь не существует, здесь могут быть самые оригинальные и необычные ответы.

Объяснения могут называться по очереди – тогда выигрывает тот, кто дал свою интерпретацию к картинке последним. Или объяснения пишут за определенное время, например, за 2-5 минут, - тогда выигрывает тот, кто больше придумал вариантов к изображённому.

Можно добавлять баллы за самые оригинальные ответы.

Вот ещё возможные задания с друдлами:

**- упражнение «Что за зверь** (кухонный предмет и т.п.)» - если ребёнок не может придумать интерпретацию, то пробуем ограничить область ответов, сузив круг поисков. Если ребёнок продолжает испытывать затруднения, то можно предложить свои версии, объясняя, почему вы увидели то или иное. Если ребенок видит только единственное решение в задании, то картинку можно повернуть под разными углами.

**- упражнение «Дорисуй картинку»** - на готовой карточке с друдлом ребёнок может дорисовать детали и дать название получившемуся рисунку.

**- упражнение «Мой друдл»** - предложить ребёнку самостоятельно придумать и нарисовать друдл, а другие участники игры должны угадать, название картинки.

 **Развитию креативного мышления способствует и решение головоломок, ребусов, занимательных задач**. Однако тут важно быть готовым прийти на помощь ребёнку, подвести его к решению, чтобы не создавать для него ситуацию неуспеха.

**Подбирать ассоциации**

      Ассоциативность — или способность видеть связь между совершенно разными предметами и явлениями — придает мышлению ребенка гибкость, оригинальность и продуктивность, позволяет быстро найти нужную информацию в самых неожиданных воспоминаниях. Простое задание на развитие ассоциативного мышления: дать ребятам сравнить два предмета, найти общие черты и отличия. Сначала это могут быть близкие предметы — например, яблоко и капуста, затем — семантически далекие     Другой классический способ развития ассоциативного мышления — попросить за 1-2 минуты вспомнить как можно больше тематических слов: растений, видов движения, космических понятий. Из этого можно сделать тематическую игру в слова.

 **Иллюстрировать**

    Креативное мышление подразумевает переход от слов к образам, а затем к действиям, и наоборот. Для того, чтобы визуализировать понятие, нужно прибегнуть к иллюстрациям. Предложите детям создать картинки к литературному тексту или по мотивам абстрактного понятия: например, объёма. Другие идеи: проиллюстрировать пословицу с помощью фигур или сделать скульптуру из многогранников. Интересные пословицы можно «изображать» даже с помощью эмоджи, не забывая про их переносный смысл. Все это способствует развитию воображения.

 **ТРИЗ-технология**

ТРИЗ расшифровывается как «теория решения изобретательских задач». Это комплекс приемов мышления, которые помогают человеку находить самое эффективное и нестандартное решение для проблемы, с которой он не имел дела раньше.

**Мозговой штурм** - оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать возможно большее количество вариантов решения.

Правильно организованный мозговой штурм включает **три обязательных этапа:**

1)Постановка проблемы. В начале этого этапа должна быть четко сформулирована проблема.

2) Генерация идей**.** Учащимся предлагается подумать и записать все, что они знают или думают, что знают, по данной теме

3) Группировка, отбор и оценка идей.

**Мозговая атака**

Для проведения мозговой атаки обычно создают две группы:

• учащиеся, предлагающие новые варианты решения задачи;

• учащиеся, обрабатывающие предложенные решения.

Различают индивидуальные, парные и групповые мозговые атаки. Парная мозговая атака очень помогает учащимся, для которых сложно высказать свое мнение перед большой аудиторией. Обменявшись мнением с товарищем, такой ученик легче выходит на контакт со всей группой. Разумеется, работа в парах позволяет высказаться гораздо большему числу учащихся.

**Игры и упражнения по методике ТРИЗ:**

 **Игра «Цепочка».**

(Проводится в кругу). Ведущий бросает мяч и называет любое слово (существительное). Ребенок возвращает мяч или передает мяч другому, называя признак или действие данного объекта (прилагательное).Следующий придумывает другой объект, обладающий таким же признаком или действием ,и бросает мяч следующему.

Пример: Облако - белое – вата– мягкая – трава – гладкая – бумага – лёгкая – задача – длинная – верёвка – мокрая – земля – грязная – одежда – дорогая – ваза – стеклянная.

 **Игра "Хорошо-плохо"**Цель: учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны. Правила игры: Ведущим называется любой объект, система, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.

Ход игры: В: Съесть конфету – хорошо. Почему? Д: Потому, что она сладкая. В: Съесть конфету – плохо. Почему?  Д: Могут заболеть зубы.То есть вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо – почему?", "что-то плохо – почему?".

 **Игра «Да–Нет»** — игроки разгадывают «тайну», заданную ведущим. Для этого игроки задают ведущему вопросы в такой форме, чтобы он мог ответить «Да» или «Нет». Ведущему разрешается давать следующие ответы на поставленные вопросы: «да», «нет», «и да, и нет», «это не существенно»

 **«Ментальные карты»**

Автор – Тони Бьюзен.

По мнению автора, креативность связана с памятью, а значит, укрепление памяти улучшит и качество креативных процессов. Бьюзен предложил поместить в центр листа ключевое понятие, а все ассоциации, достойные запоминания, записывать на ветвях, исходящих от центра. Не возбраняется подкреплять мысли графически. Процесс рисования карты способствует появлению новых ассоциаций, а образ получившегося древа надолго останется в памяти

Сейчас практически все сферы человеческой  жизни зависят от появления новых идей:  развитие общественное, развитие духовной и материальной культуры непрерывно связаны с появлением инновационных знаний, новых технологий, которые мы, как педагоги, способны заложить в наших обучающихся. И тогда они нас приведут в новый,  интересный, разнообразный мир!