

# **ТРЕНИНГ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ**

---

**курс внеурочной деятельности  
по развитию креативного мышления  
школьников**

**Тренинг креативного мышления направлен на развитие интеллектуального мышления, фантазии и воображения.**

**На занятиях дети изучают приёмы фантазирования и приёмы создания новых идей.**

**Курс строится на фронтальных беседах и задачах открытого (частично открытого) типа.**



# **ПРОГРАММА СОСТОИТ ИЗ 6 МОДУЛЕЙ КРЕАТИВНЫХ ЗАНЯТИЙ:**

- Модуль 1.** Психологическая инерция и ассоциативное фантазирование.
- Модуль 2.** Не алгоритмизированные методы генерирования идей.
- Модуль 3.** Приёмы фантазирования, основанные на действиях и функциях объектов.
- Модуль 4.** Приёмы фантазирования, основанные на противоположных свойствах.
- Модуль 5.** Приёмы и методы разрешения противоречий.
- Модуль 6.** Идеальный конечный результат и приёмы фантазирования.

# СТРУКТУРА ЗАНЯТИЯ КУРСА

Творческое начало  
занятия  
(мотивация)



1

Содержательная  
часть



2

Пауза-разминка  
(смена видов  
деятельности)



3

Интеллектуальная  
разминка



4

Содержательная  
часть



5

Резюме  
(подведение  
итогов)



6

## ПРИМЕР ЗАНЯТИЯ

### Приём «Фантастическое сложение и вычитание».

**Основная идея занятия:** можно придумывать сюжеты сказок и новые слова с помощью приёма «Фантастическое сложение и вычитание».

**Цель:** познакомить учащихся с приёмом фантастическое сложение и вычитание через систему творчески-ориентированных задач частично открытого и открытого типа.



# 1. ТВОРЧЕСКОЕ НАЧАЛО (МОТИВАЦИЯ).

Творческое вступление в занятие предполагает включение детей в образовательную деятельность через мотивационное начало в необычной форме: **проигрывание ролей, просмотр видео, прослушивание аудиозаписи, чтение стихотворения, сказки, рассказа, притчи и т. д.**





## **ИГРА НА ВНИМАНИЕ «КТО? – ЧТО?».**

- **Учитель называет слова, обозначающие живые и неживые объекты, а также может указывать на различные объекты в классе. Если называется или показывается «живое», дети хором говорят «Кто?», если «неживое» – «Что?».**
- **Игра проводится в быстром темпе на выбывание.**

## **2. СОДЕРЖАТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ.**

**Содержательная часть состоит из двух этапов:**

**1) знакомство с приёмом фантазирования или изобретения новых идей.**

**2) беседа и решение задач открытого типа, дающих представление о приёме и его применении в реальных или фантастических ситуациях.**



# 1) знакомство с приёмом фантастического сложения и вычитания.

## ФАНТАСТИЧЕСКОЕ СЛОЖЕНИЕ

Фантастическое сложение можно получить сочетанием свойств или частей двух или трех объектов.

Например, рыба + человек = русалка, лошадь + человек = кентавр...

Одна и та же пара объектов может дать различные идеи в зависимости от сочетаемых качеств.

# ФАНТАСТИЧЕСКОЕ ВЫЧИТАНИЕ

Фантастическое вычитание можно понять, вспомнив

- сюжет замечательного романа «Двенадцать стульев» (стулья распроданы с аукциона).
- сюжет сказки Светлова о человеке по фамилии Рубль, который упал с пятнадцатого этажа и разбился на десять гривенников. У каждого гривенника своя судьба. Один разменяли на копейки, другой стал большим начальником и выглядел важнее рубля, третий начал размножаться...



# 3. ПАУЗА-РАЗМИНКА

- может быть проведена в любом из предусмотренных сценарием занятия формате: от физкультминутки до игры, основанной на изучаемом приёме фантазирования или конструирования новых идей.



# ФИЗКУЛЬТМИНУТКА

Занимались мы, устали,  
А потом мы дружно встали.  
Ручками похлопали – раз, два, три.  
Ножками потопали – раз, два, три.  
Сели, встали, встали, сели  
И друг друга не задели.  
Мы немножко отдохнем  
И занятие начнем.

(Одновременно с произнесением текста дети выполняют соответствующие движения.)



# 4. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ РАЗМИНКА

**Представляет систему усложняющихся заданий, направленных на развитие мотивации, дивергентного и логического мышления и творческих способностей ребёнка.**



# ЗАДАНИЕ 1.

- Работа в парах.

Два ученика записывают по одному слову с разных сторон доски так, чтобы не видеть то, что пишет другой. Один из них записывает название живого существа, другой – неживого предмета. Затем доски открываются, и написанная пара слов становится отправной точкой для создания новой необычной истории.

- Например: **варежка – муха.**

# ЗАДАНИЕ 2.

При помощи различных предлогов составляются и записываются всевозможные словосочетания.

- Например: **муха на варежке, варежка из мух, муха в варежке, варежка без мухи, муха из варежки...**

# ЗАДАНИЕ 3.

Развитие темы – сочинение истории с соответствующим названием.

- **ПРИМЕЧАНИЕ.** Не все истории будут одинаково интересны. Увлекательность истории зависит не только от выбора слов, но – прежде всего – от умения детей увидеть нечто необычное в предложенном сочетании, использовать слова не только в прямом значении; не бояться «уходить в сторону», когда следуешь за возникшей ассоциацией.
- **НАПРИМЕР,** ситуацию «Муха на варежке» можно рассмотреть как совершенно обыкновенную: «На варежку села муха, потом улетела», а можно – и как сказочную.
- **НАПРИМЕР:** «Пятнышко на варежке напоминало муху, девочка стала с ним играть, и пятнышко ожило, превратилось в настоящую муху со своими желаниями, просьбами, капризами, которые девочке пришлось выполнять...



На занятии достаточно рассмотреть 2–3 различных пары.

# СОДЕРЖАТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ

2) БЕСЕДА И РЕШЕНИЕ ЗАДАЧ ОТКРЫТОГО ТИПА, ДАЮЩИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О ПРИЁМЕ И ЕГО ПРИМЕНЕНИИ В РЕАЛЬНЫХ ИЛИ ФАНТАСТИЧЕСКИХ СИТУАЦИЯХ.

Работа по решению ситуаций.

ПРЕДМЕТ 1	ПРЕДМЕТ 2
Результат 1: Рюкзак на солнце	<b>Как такое может быть?</b> Космический аппарат летел на Солнце и случайно выронил рюкзак
Результат 2: Солнце на рюкзаке	<b>Как такое может быть?</b> На рюкзаке рисунок солнца
Результат 3: Рюкзак в солнце	<b>Как такое может быть?</b> В игрушке в форме солнца спрятан школьный рюкзак
Результат 4: Солнце в рюкзаке	<b>Как такое может быть?</b> В школьном рюкзаке лежит модель Солнца



# Работа в группах по решению ситуаций.

Примени приём к следующим объектам.

ПРЕДМЕТ 1	ПРЕДМЕТ 2
Результат 1: Картина на столе	<b>Как такое может быть?</b> На стол поставили только что купленную картину
Результат 2:	<b>Как такое может быть?</b>
Результат 3:	<b>Как такое может быть?</b>
Результат 4:	<b>Как такое может быть?</b>

# Предложи своё фантастическое сложение.

ПРЕДМЕТ 1	ПРЕДМЕТ 2
Результат 1:	Как такое может быть?
Результат 2:	Как такое может быть?
Результат 3:	Как такое может быть?
Результат 4:	Как такое может быть?

# Работа в группах по решению ситуации «Фантастическая сказка»

Возьмём два слова: «пёс» и «шкаф».

Задача: придумать продолжение сказок:

1. По улице бежит пёс со шкафом на спине. Это его будка - значит, в этом нет ничего особенного. Он всегда её таскает на себе, как улитка раковину. ...

2. Шкаф пса: подобная идея, скорее всего, способна вдохновить архитектора, дизайнера, специалиста по богатым интерьерам. «Шкаф пса» предназначен для хранения собачьей одежды, набора намордников и поводков, тёплых тапочек, нахвостника с помпончиками, резиновых костей, игрушечных котят, путеводителя по городу (чтобы пёс ходил за молоком, за газетой для хозяина).



sos.na.ru



# ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

**ЗАДАНИЕ: ПРИДУМАТЬ РЕШЕНИЕ СКАЗОЧНОЙ ЗАДАЧИ (ПО СЮЖЕТУ СКАЗКИ ДЖ. РОДАРИ «ПЛАНЕТА НОВОГОДНИХ ЁЛОК»).**

«Во время космического путешествия корабль, на котором летел мальчик Марко, был подвергнут нападению собак-пересобак. От обычных собак их отличали громадные размеры, собаки были похожи на каких-то чудовищ, и при этом оглушительно лаяли. С кораблём они сделать ничего не могли, но их лай, казалось, заполнил всё вокруг.

К счастью, корабль двигался быстрее, чем собаки, и вскоре они остались далеко позади.

... Но вот однажды, когда Марко уже находился на Планете Новогодних Ёлок, вдруг раздался из громкоговорителя взволнованный голос:

– Внимание! Внимание! Армада лающих собак-пересобак снова несётся к нашей планете. Немедленно заткните уши и оставайтесь в таком положении до конца тревоги!..

Вред жителям планеты собаки причинить не могут, но их оглушительный лай долго выдержать невозможно.

**ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ, ЧТОБЫ СОБАКИ ПЕРЕСТАЛИ ЛАТЬ?»**



## 5. РЕЗЮМЕ. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ.

- Можно обсудить «фантастическое сложение и вычитание», связанное с неожиданным окончанием занятия.
- **НАПРИМЕР, «звонок + пантера», «перемена + таракан», «журнал + соловей»...**

**СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ!**