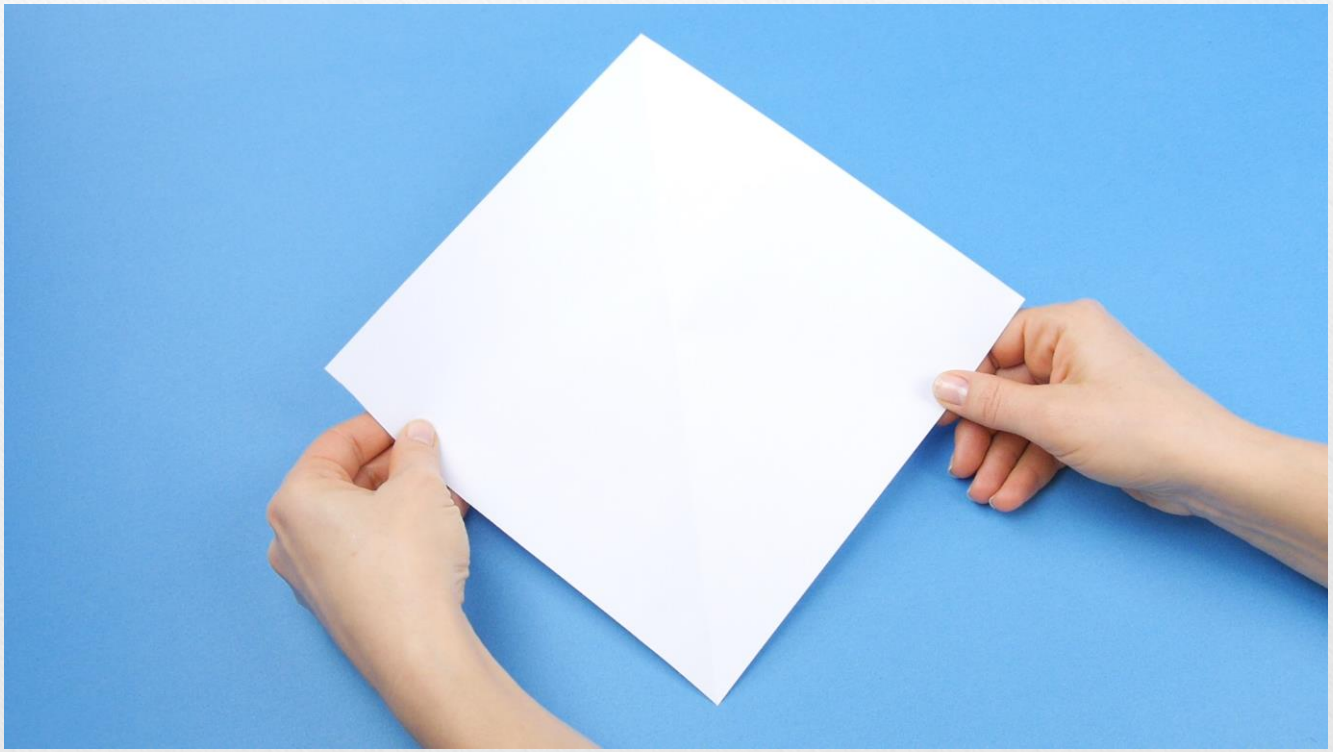
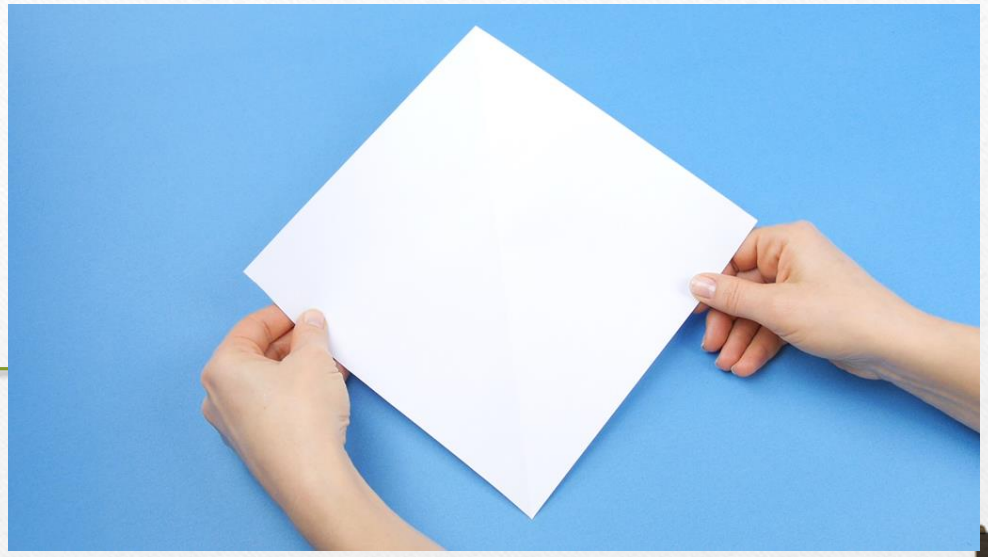
Назовите 10 способов использования обычного листа А4





веер, защита от солнца, письмо, конверт, коврик для мыши, что-то разжигать, самолётик, основа для картины, ещё на нём можно писать, открытка, воронка (налить воду), свернуть в кулёчек собирать ягоды, подложить под чашку с чаем, чтобы не испачкать стол, скрутить в трубочку и стрелять бумажками.

- **«Формирование креативного мышления в рамках развития функциональной грамотности у младших школьников»**

Основные компоненты функциональной грамотности:

- Математическая грамотность
- Читательская грамотность
- Естественно-научная грамотность
- Финансовая грамотность
- Глобальные компетенции
- Креативное мышление

- Есть разные классификации видов мышления. Если мы возьмем шкалу по степени новизны и оригинальности – это творческое (креативное) и репродуктивное (стандартное) мышление.

- **Основные составляющие креативности**

- 1. Беглость мысли
- 2. Гибкость мысли
- 3. Оригинальность
- 4. Любознательность
- 5. Способность к разработке гипотезы
- 6. Удовлетворенность

- В понятие креативности входит как умение нестандартно решать проблемы, так и способность достигать цель, находить выход из сложных ситуаций, используя обстановку, предметы и обстоятельства каким-то необычным образом.
- **Главный принцип креативности – взять то, что уже существует, и использовать это по-другому.**

Три слова

Вставьте слово, которое служило бы окончанием первого слова и началом второго.

Например, обы(чай)ка.

- ме( )олад; у( )ова;
- фор( )ник; гор( )олад;
- жел( )син; на( )ня;
- за( )ец; кар( )на;

Три слова

Вставьте слово, которое служило бы окончанием первого слова и началом второго.

Например, обы(чай)ка.

- ме(шок)олад; у(гол)ова;
- фор(ум)ник; гор(шок)олад;
- жел(ток)син; на(род)ня;
- за(кон)ец; кар(тон)на;

Девять животных

Читай внимательно, найди в этом рассказе девять животных .

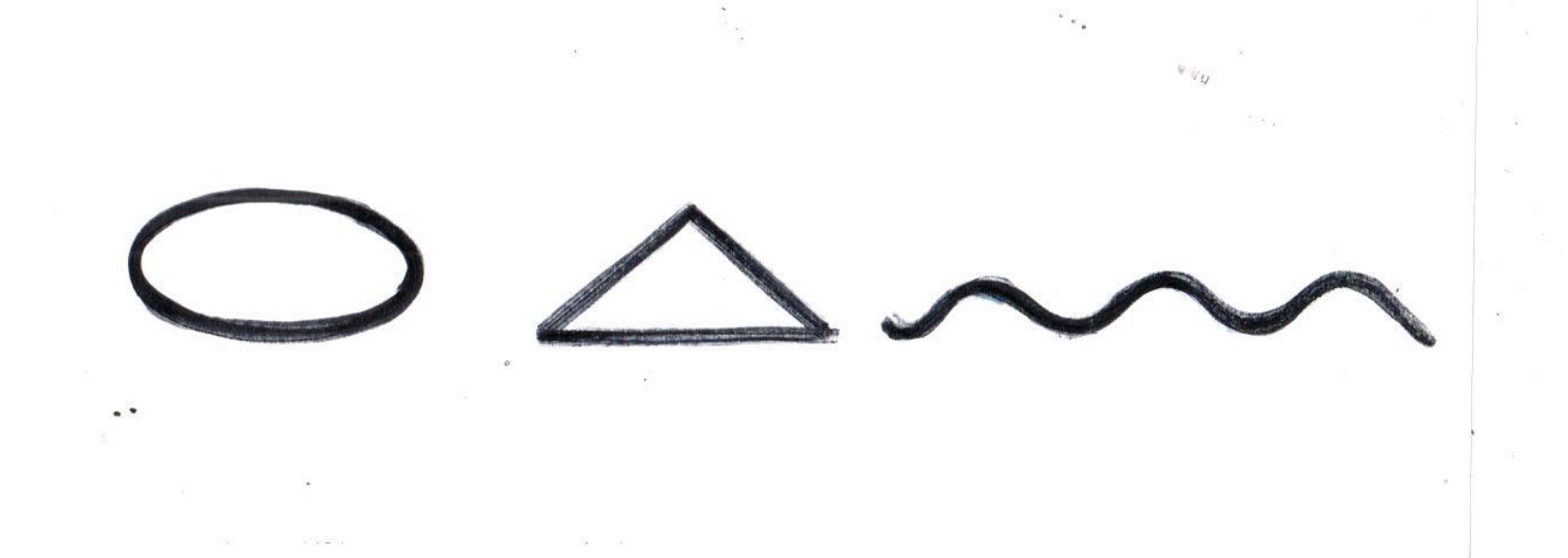
Вечер. Сижу как-то я на крылечке, только марь над лесом поднимается, туман густой, сыро. Скучно. Вижу – люстра у соседа только зажглась. Пойду его проведаю. А соседа моего зовут Капитоном Поликарповичем, он повар, любит пироги печь. Ох уж обрадовался он мне!

Девять животных

Читай внимательно, найди в этом рассказе девять животных .

Вечер. Сижу как-то я на крылечке, только марь над лесом поднимается, туман густой, сыро. Скучно. Вижу – люстра у соседа только зажглась. Пойду его проведаю. А соседа моего зовут Капитоном Поликарповичем, он повар, любит пироги печь. Ох уж обрадовался он мне!

- **Для изучения уровня креативного мышления я предлагаю дорисовать и подписать фигуры (для работы с детьми можно использовать фигуры из теста Торренса). Предлагаю вам дорисовать фигуры, так, чтобы получился законченный образ-картина, старайтесь придумать что-то новое и необычное.**



Можно выделить несколько уровней выполнения заданий:

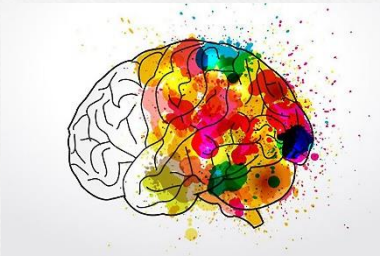
- **1 уровень (ВЫСОКИЙ)-** неожиданные, оригинальные идеи: «Так придумал один!»
- **2 уровень (СРЕДНИЙ)** –интересные, не совсем обычные идеи: «Так придумали некоторые!»
- **3 уровень (НИЗКИЙ)** – неоригинальные, стандартные идеи: «Так могут придумать все!»
- Таким образом больше всего психологическая инерция, стандартность мышления выражена в работах **3 уровня.** Около 50% детей рисуют животных, домик (крышу), море.

Работы детей (3 уровень)

Работы детей (2 уровень)

Работы детей (1 уровень)

- **Закономерно, что с развитием творческого мышления повышается самооценка учащихся, растут уверенность в себе, социометрический статус, учебная мотивация.**



- **Таким образом, в образовательном процессе на уроках и во внеклассных мероприятиях, я стараюсь применять различные виды заданий, способствующих развитию креативности младшего школьника.**

Для развития креативного мышления использую на уроках разнообразные методические приемы:

- Задачи «Да-нетки»
- Сочинение загадок
- Придумывание метафор
- Парная мозговая атака
- Групповая мозговая атака
- Верные и неверные утверждения
- Корзина идей и др.

ЗАДАЧИ «ДА-НЕТКИ»

- **«Да-нетки»** (игра в ситуации) — разновидность игры в загадки. В классическом варианте водящий описывает странную ситуацию, а угадывающие должны, задавая уточняющие вопросы, выяснить её.
  - **ПРИМЕР ЗАДАЧИ «ДА-НЕТКИ»**
- **В деревне живет человек, который каждое утро за завтраком съедает по два яйца. Этот человек не покупает, не занимает, не выменивает, не выпрашивает, не ворует и не находит эти яйца. Он не держит кур, и ему не дают эти яйца соседи.**
  - **Как же он их получает?**

ОТВЕТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

- **1. Сам высиживал. НЕТ**
- **2. Закупил ранее. НЕТ**
- **3. Были курочки… НЕТ**
- **4. Давно купил. НЕТ**
- **5. Игрушечные яйца. НЕТ**
- **6. Шоколадные яйца. НЕТ**
- **7. Не куриные яйца. ДА**
- **8. Яйца домашнего животного. ДА**
- **9. Страусиные яйца. ДА, МОЖЕТ БЫТЬ**
- **10. Перепелиные яйца. ДА, МОЖЕТ БЫТЬ**
- **11. Утиные яйца. ДА**

ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ

- **У человека были утки, и его слуга собирал яйца каждое утро.**

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

свеча

Что делает?

Кто (что) делает так же?

Светит

тает

капает

НО НЕ

Светит, но не лампа,

Тает, но не снег,

Капает, но не дождь.

лампа

снег

дождь

арбуз

Какой?

Что бывает таким же?

круглый

сочный

зелёный

Как

Но не

мяч

апельсин

трава

Круглый, как мяч,

Сочный, как апельсин,

Зелёный, но не трава.

•Метафора

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

АЛГОРИТМ СОСТАВЛЕНИЯ МЕТАФОРЫ

- 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

1. Люстра

2. Освещает
3. Солнце
4. В доме
5. Люстра – домашнее солнце.

1. Вентилятор

2. Освежает, дует
3. Ветер
4. В доме
5. Вентилятор – домашний ветер.

1. Дождь

2. Льёт

3. Слёзы.

4. Небо.

5. Дождь – небесные слёзы.

1.Будильник

2. Будит.

3. Петух.

4. На столе.

5. Будильник – настольный петух.

Заключение

- **Применяя развивающие игры, приемы можно использовать стандартный учебный материал для формирования нестандартного творческого мышления.**
- **Элементы этих приемов можно использовать на уроках литературного чтения, русского языка, математики, окружающего мира, во внеурочной деятельности.**
- **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!