

## Мастер-класс на тему «Развитие креативного мышления»

Автор Зукол Е.В.

**Цель:** Сформировать у участников мастер-класса представление о новых приемах развития креативности у обучающихся ДООП «Робототехника».

**Оборудование:** компьютер, презентация, экран и проектор.

### Ход мастер-класса

#### 1. Представление опыта.

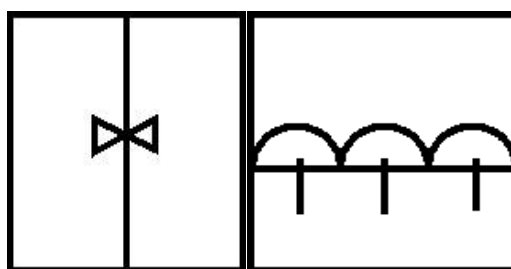
Педагог: Добрый день, уважаемые коллеги, я рада приветствовать вас на своем мастер-классе! Я педагог дополнительного образования Зукол Елена Валерьевна и реализую дополнительную образовательную программу «Робототехника».

Сейчас очень много говорят о том, что важно формировать у детей не только «жесткие», но и «гибкие навыки» (софт скилс), так как «гибкие навыки» помогут им приспособиться, адаптироваться и стать успешным человеком во взрослой жизни.

Как же их развивать? В рамках обновления содержания дополнительного образования на своих занятия я формирую и развиваю такие ключевые компетенции как креативность, командная работа, критическое мышление и коммуникацию. На этом мастер-классе я хочу познакомить вас с приемами по развитию креативности у детей.

Итак, в качестве разминки предлагаю сыграть в игру «Друдлы», что поможет вам также сосредоточиться и направить своё мышление в нужное направление. Друдл - это графическая головоломка, ее смысл - придумать как можно больше вариантов видения картинki, где правильного ответа просто не существует.

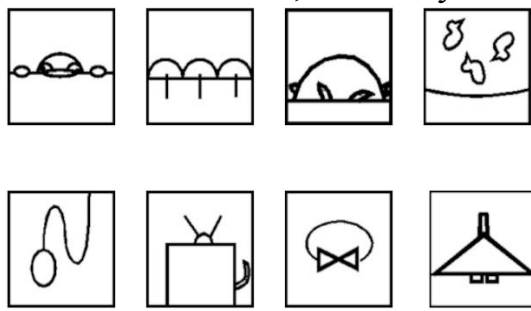
Посмотрите на рисунки:



С чем у вас это ассоциируется? Как вы считаете, что это такое, что это вам напоминает, на что похоже?..

## Ответы

Таких картинок очень много, они могут быть разными:



Но для разминки достаточно брать две-три.

Более подробно я бы хотела остановиться на креативной стратегии Уолта Диснея, которую он использовал в поиске идей для создания новых мультфильмов, а я использую на своих занятиях по робототехнике. Стратегия Диснея позволяет генерировать идеи и рассматривать задачу с позиции мечты, возможностей и рисков, а также принимать взвешенное решение.

Представьте, что вы попали в дом из трех этажей. На третьем этаже находятся «мечтатели». Здесь есть только одна задача — мечтать! Творить без ограничений!

На втором этаже живут «реалисты». Они не мечтают, а трезво оценивают ситуацию.

На первом этаже разместились «критики», они ищут каждый возможный изъян в идее.

Чтобы решить поставленную задачу, вам нужно посетить каждый из этажей.

Цели использования этой стратегии - сформулировать идеи, оценить перспективы практического воплощения и попутные риски каждой из них, сделать взвешенный выбор.

### **2. Деятельностный этап.**

Педагог: Для того, чтобы закрепить эту стратегию на практике, предлагаю поработать в двух командах по 4 человека. Я ставлю перед вами задачу: сделать фантастическое животное из набора Lego.

Здесь на этапе постановки задач будем использовать технику «Ассоциация». Применяется эта техника, когда есть уже обозначенная тематика или когда на занятии вы ограничены по времени и, конечно, чтобы направить ваше мышление в нужное русло. Придумайте свои ассоциации к слову «Дракон».

*Ответы по кругу (сначала отвечает одна команда, затем вторая)*

*Далее каждая команда работает отдельно.*

Педагог: Сейчас все группы находятся на этаже мечтателей и у вас есть 2 минуты, чтобы придумать самые нестандартные, интересные идеи: нарисовать, описать фантастическое животное. Правило одно: только мечтать, критиковать вообще нельзя. Вопросы, на которые отвечают мечтатели:

Чего мы хотим?

Как это должно выглядеть?

Почему мы хотим это сделать?

Девиз мечтателей: возможно все!

*Работа в командах (2 минуты)*

Педагог: Следующий этаж — этаж реалистов. Следующие 2 минуты все думают о том, как реализовать то, что вы придумали на этаже мечтателей. Реалисты разрабатывают конкретные шаги по воплощению идеи, стараются посмотреть на ситуацию объективно. Они трансформируют идеи в конкретные, реально возможные действия.

Вопросы, на которые отвечают реалисты:

- Как эта идея может быть воплощена в жизнь, что для этого нужно?
- Как мы узнаем, что цель достигнута?
- Кто это будет делать?
- Когда и как мы будем работать?

Девиз реалистов: предположим, что мечта осуществима! На этом этапе отсекаются фантастические, нереалистичные, нелогичные идеи.

*Работа в группах (2 минуты)*

После этого 2 минуты вы проводите на этаже критиков. Критики исследуют, что не сработает, что может помешать осуществлению мечты.

Вопросы, на которые отвечают критики:

- Как идея повлияет на окружение? Как окружение может повлиять на идею?
- Почему кто-то должен заинтересоваться этой идеей?
- Каковы риски?
- Если один из шагов воплощения идеи не осуществится, как это повлияет на саму идею?

Девиз критиков: а вдруг появится проблема?..

На этом этапе отсеивается слишком рискованное, остается наиболее надежное и прагматичное. Команды выбирают одну идею из оставшихся в последнем раунде, озвучивают и комментируют ее.

*Работа в группах (2 минуты)*

Педагог: Представьте свои разработки.

*Группы представляют результаты.*

### **3. Заключительный этап**

Педагог: Прошу вас ответить на вопросы:

Важны ли развиваемые с помощью стратегии Диснея навыки в программе Вашей направленности?

Возможно ли применять креативную стратегию Уолта Диснея на Ваших занятиях?

*Ответы*