*Автор-составитель*

*Бритвина Е.В.,*

*методист МУ ДО «ДЮЦ «Единство»*

**МЕТОДЫ АКТИВИЗАЦИИ МЫШЛЕНИЯ**

**(Методические рекомендации по развитию творческого мышления детей)**

В начале каждого учебного года перед многими классными руководителями стоит вопрос: как же составить план учебно-воспитательной работы? Какие мероприятия включить в него, чтобы детям было весело и интересно, не было однообразия в делах, как сделать так, чтобы все чувствовали себя полноценными участниками, творцами и сотрудниками в работе?

Многие воспитатели, учителя уже давно используют в своей работе методику Коллективно-творческого дела. Но существуют и другие методы, с помощью которых организация процесса воспитания будет облегчена.

Это методы «принудительного ассоциирования», «игры», «мозговой атаки», метод фокальных объектов и т.д.

Анализ работы вожатых в загородных лагерях, а также на практических занятиях в «Школе вожатых» показал, что теоретические знания и методы, представленные в данных методических рекомендациях, е только вызывают интерес и желание участвовать в делах, но и развивают творческие способности детей и взрослых, помогают самоутверждаться через процесс творчества.

Цель данных рекомендаций – помочь всем, кто занимается организацией учебно-воспитательного процесса в образовательных организациях, сделать его более интересным, современным, а также способствовать развитию творческого мышления воспитанников.

**Творческое мышление и его особенности**

Американский психолог Эрик Берн определил процесс творчества следующим образом: «творчество – это взрослый вариант детского любопытства, где с помощью известных для взрослого способов, достигаются его (взрослого) желания».

А как же обстоят дела с процессом творчества у детей?

По мнению А.Э. Симановского, существуют 3 основные стадии развития творческого мышления: наглядно-действенное, причинное и эвристическое.

1. **Наглядно-действенное мышление**

На данной стадии - мышление рождается из действия. В младенчестве и раннем возрасте оно неотъемлемо от действия. В процессе манипулирования с предметами ребёнок решает различные мыслительные задачи.

К 5-6 годам дети обучаются совершать действия в уме. В качестве объектов манипулирования выступают уже не реальные предметы, а их образы – представления. Чаще всего дети представляют наглядный зрительный образ предмета. Поэтому, мышление ребёнка-дошкольника называют наглядно-действенным.

Выделение отдельных компонентов образа позволяет ребёнку соединить детали разных образов, придумывая новые фантастические объекты и явления. Эта способность называется фантазией. В основе фантазирования лежат следующие психологические качества:

* чёткое и ясное представление образов предметов;
* хорошая визуальная и аудиальная память, позволяющая длительное время удерживать в сознании образ-представление;
* способность мысленно сопоставлять два и более предмета и сравнивать их по цвету, форме, размеру и количеству деталей;
* способность комбинировать части разных объектов и создавать объекты с новыми свойствами.

Также, одним их направлений развития творчества на этапе наглядно-действенного мышлении, является выход за рамки привычных мыслительных стереотипов. Это качество творческого мышления называют оригинальностью и оно зависит от умения мысленно связывать далёкие, не связываемые обычно в жизни образы предметов (например, в сюжетно-ролевой игре в «Магазин», дети заменяют листьями одуванчика селёдку, а деньги – лепестками цветов).

1. **Причинное мышление**

Известно, что предметы и явления действительности находятся в различных связях и отношениях: причинно-следственных, функциональных, временных, условных, пространственных и т.д.

Действительные причины событий и явлений найти очень трудно. Поэтому здесь важную роль играет исследовательская активность. Она характеризуется двумя качествами: ростом самостоятельности мыслительной деятельности и ростом критичности мышления.

Благодаря самостоятельности ребёнок научается управлять своим мышлением: ставить цели, задачи, выдвигать гипотезы. Эти способности являются основными предпосылками творчества на этапе причинного мышления. Критичность мышления проявляется в том, что дети начинают оценивать свою и чужую деятельность с точки зрения законов и правил природы и общества.

1. **Эвристическое мышление**

Мышление, которое опираясь на критерии избирательного поиска, позволяет решать сложные, неопределённые проблемные ситуации называют эвристическим.

Самая большая психологическая опасность при эвристическом мышлении – это слишком поспешное принятие кажущегося оптимальным варианта решения. Преодолеть эту опасность можно, если попытаться найти несколько вариантов решения и сравнить их для выбора наилучшего.

Помимо этого, учёные пришли к выводу о существовании двух стадий творческого процесса:

1. длительные размышления над изучаемыми фактами и явлениями;
2. короткое озарение и интуитивное принятие решения.

Как сказал изобретатель Томас Эдисон «Изобретение – это 99% пота и 1 % вдохновения 4, 11).

Каковы психологические составляющие творческой деятельности? К ним можно отнести:

- гибкость ума;

- диалектичность;

- систематичность и последовательность;

- способность рисковать.

Говоря о творческом мышлении, нельзя забывать и о таком понятии как «одарённость». Одарённость – способность человека относительно быстро и продолжительное время получать хорошие результаты, соответствую сложным и комплексным требованиям. Это специфическое проявление человеческого интеллекта и специфическая способность к творческим достижениям.

Существуют следующие виды одарённости: математическая, техническая, языковая, естественнонаучная, художественная, организаторская, психомоторная, спортивная. Все эти виды относятся к уровню специальной одарённости, выражающейся в способности к творческим достижениям, в чётко ограниченной области знаний или сфере деятельности.

Об индивиде с высокой степенью одарённости мы говорим тогда, когда он имеет высокий интеллект и может приходить к выдающимся успехам в многочисленных областях.

Как же определить: творческая перед вами личность или обычный человек?

Творческая личность характеризуется «упрямством» мышления, помогающим долго стоять на своих позициях и отстаивать их. Они приходят к успеху, потому что верят в найденную идею. Они отличаются оптимизмом, жизненной целеустремлённостью, высокими профессиональными целями, стремлением к творческим достижениям, высоким уровнем общественного сознания. Творческим личностям присуща открытая позиция по отношению к окружающему миру, они не разучились удивляться происходящему в нём, они и тогда познают новое, когда это новое не сразу включатся в имеющиеся представления. Им присущи: гибкость ума, риск, мужество. Творческие личности отличаются развитыми интересами, сильной мотивацией и высокой степенью понимания проблемы.

Способность к творческому мышлению и творческой деятельности является свойством интеллектуально развитой личности.

**Методы активизации мышления**

Организуя воспитательный процесс в образовательной организации, многие педагоги сталкиваются с безинициативностью, нежеланием детей участвовать в делах класса, школы. Иногда это происходит из-за заорганизованности учебно-воспитательного процесса, иногда из-за отсутствия интереса школьников участвовать в делах, придуманных взрослыми и не соответствующих их потребностям, уровню знаний.

Помочь в решении данной проблемы могут методы, активизирующие мыслительную деятельность. Они универсальны, поэтому ими можно воспользоваться как в организации воспитательной работы в школе, в загородном лагере, так и в учебном процессе.

1. **Игра**

Игра как феномен культуры обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает, даёт отдых, и она же пародирует, иронизирует, смеётся, публично демонстрирует относительность социальных статусов и положений.

Любой вид деятельности, связанный с определенными условностями можно назвать игрой. Игры бывают детские и взрослые. И в зависимости от этого они несут в себе различные цели, ценности, выполняют разные функции.

И действительно, на протяжении всей нашей жизни, выполняя те или иные условия – роли, мы играем. Есть определенные условия выпекания пирожков в детской песочнице и их продажи в игрушечном магазине, есть свои условия у игры в «Дочки-матери» и в «Больницу», «Волейбол» и «Хоккей». Выходя на улицу, выполняя определенные социальные роли, человек становится пешеходом или пассажиром, обучаясь в учебном заведении - учеником или преподавателем, на работе – руководителем или подчиненным, а придя домой – родителями или детьми и т.д.

Еще В. Шекспир писал:

*Весь мир театр,*

*Все женщины, мужчины в нем актеры,*

*У каждого свои есть выходы, уходы*

*И каждый не одну играет роль.*

Американский психолог и психиатр Эрик Берн утверждает, что вся общественная жизнь людей состоит из игр, что эти игры достаточно серьезны и социально ответственны. Он считает, что весь воспитательный процесс необходимо рассматривать как возможность обучить и ребенка и взрослого человека тому, в какие игры следует играть и как в них играть.

В игре люди усваивают основные социальные нормы и требования, приобщаются к культуре, получают знания. Игра, будучи феноменом культуры, развивает все стороны жизни человека, воспитывает и обучает его, способствует активному отдыху, вызывает интерес и азарт, здоровое соперничество, дает положительные эмоции и многое другое.

Как специфическая детская форма проявления творческого мышления и его развития, игра связана со всеми видами деятельности человека: познание, труд, общение, искусство, спорт. Она относится к косвенному методу воздействия, когда ребёнок не ощущает себя объектом воздействия взрослого, когда он – полноправный субъект деятельности. Поэтому, в процессе игры дети сами стремятся к преодолению трудностей, ставят задачи и решают их. Играя ту или иную роль, ребёнок не только фиктивно переносится в чужую личность, входя в роль, он расширяет, обогащает, углубляет свою собственную личность. Игра – это такое средство, где воспитание переходит в самовоспитание и является прекрасным методом развития творческих процессов каждого её участника.

В связи с этим можно выделить следующие функции игры и игровой деятельности:

1. Обучающая - развитие общеучебных умений и навыков, таких, как память, внимание, восприятие информации, развитие определенных навыков;
2. Развлекательная – создание благоприятной атмосферы, организация досуга, придание всей жизни положительной эмоциональной окраски;
3. Коммуникативная – развитие коммуникативных навыков, установление эмоционального контакта с другими;
4. Релаксационная – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении;
5. Диагностическая – знакомство с окружающим миром
6. Психотехническая – формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, перестройка психики для усвоения больших объемов информации.
7. Развивающая – гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей;
8. Воспитательная – психотренинг и психокоррекция поведения в игровых моделях жизненных ситуаций.

В игре соединятся самые разнообразные виды деятельности. Участвуя в играх на добровольных началах и без принуждения, дети укрепляют своё здоровье, развиваются физически (спортивные и подвижные игры); получают знания (дидактические игры); накапливают опыт социальной жизни (сюжетно-ролевые игры «Больница», «Магазин» и т.п., а для старших ребят – всевозможные тренинги); получают удовольствие и радость от общения. В игре развивается координация движений, снимается напряжение, развивается чувство юмора (например: игры-шутки, розыгрыши, забавы и т.п.).

К основным структурным компонентам игры относятся (5, 77-93):

- содержание и сюжет игры;

- воображаемая ситуация;

- правила игры;

- игровые действия, ситуация;

- средства игры: пространство, речь, аксессуары;

- риск;

- выигрыш;

- роли в игре.

Включение в игру способствует развитию внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения, мотивации учебной деятельность, творческого мышления когнитивных функций.

1. **Метод контрольных вопросов**

Реализуя план воспитательной, работы педагогам и участникам воспитательного процесса зачастую приходится придумывать свои собственные сценарии. Метод контрольных вопросов также можно отнести к методам активизации мышления, так как он облегчает процесс творчества, позволяет удерживать общую логику в процессе сочинения рассказа или сказки, потому что основан на определённом алгоритме.

Алгоритм – система правил, предписаний для эффективного решения определённых задач. Это некоторая программа, определяющая способ поведения, а здесь - логика построения определённого сюжета.

Известный итальянский детский писатель Джани Родари, обучая детей и взрослых сочинению сказок, выделил 20 элементов, опираясь на которые можно придумать множество увлекательных сюжетов. Вот они:

- предписание или запрет;

- их нарушение;

- вредительство или недостаток;

- отъезд героя;

- задача;

- встреча с дарителем;

- появление героя;

- сверхъестественные свойства противника;

- борьба;

- победа;

- возвращение;

- прибытие домой;

- ложный герой;

- трудные испытания;

- ликвидация беды;

- узнавание героя;

- изобличение ложного героя;

- наказание противника;

- свадьба.

Кроме того, моно придумать ряд вопросов, отвечая на которые также выстраивается определённый сюжет, например:

- Кто это был? – Жил-был слонёнок…

- Как выглядел? - Он был маленький, оранжевый и очень одинокий…

- С кем он жил? – несмотря на то, что жил в большой семье со своими мамой и папой и старшими сёстрами и братьями…

1. **Мозговая атака**

Метод «Мозговой атаки» (Brainstorm) - это простой в реализации, универсальный и эффективный метод, используемый для решения различных задач, который может найти своё применение на стадии генерации идей, постановки проблемы, формулирования гипотезы и обоснования вариантов её решения.

Использовать данный метод генерации идей продуктивнее всего в небольшом кругу 25-30 человек, в течение непродолжительного времени – 15-20 минут. Участникам предлагается придумать новые или предложить старые, запомнившиеся интересные формы работы, в которых примет участие весь коллектив. Все высказанные идеи записываются, для чего выбирается секретарь, также можно воспользоваться диктофоном.

С помощью данного метода можно совместно спланировать работу в детском коллективе. Для детей младшего школьного возраста данный метод будет быстрее давать положительные результаты, если при планировании или сборе банка идей он будет осуществляться с помощью наглядности, например картинок, презентаций и т.п.

Основные правила проведения «Мозговой атаки»:

1. Вопросы, которые могут задавать слушатели педагогу на уточнение проблемы, должны задаваться в такой форме, чтобы ответ на них мог быть дан в краткой форме (без объяснений);
2. Запрещается всякая критика участников «Мозговой атаки», а также идей или высказываний. Замечания и критические реплики не допускаются.
3. Озарениям и фантазиям отдаётся предпочтение перед систематическим мышлением;
4. Поощряются новые применения уже сделанных предложений и их комбинации.
5. Все высказывания фиксируются;
6. Все высказанные идеи объективизируются (т.е. лишаются авторской принадлежности).
7. **Метод комбинационного анализа**

В основе метода комбинационного анализа лежит матрица сочетаний двух рядов фактов (признаков объектов или самих объектов). Данным методом можно воспользоваться для изучения разных предметов. Например, изучая сложение или вычитание в 1м классе, обучающимся можно предложить следующую матрицу:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| + | 2 | 3 | 4 |
| 5 |  |  |  |
| 6 |  |  |  |
| 7 |  |  |  |

На занятиях по изобразительному искусству развитию творческого мышления может помочь следующая матрица:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Виды птиц | Части тела птиц | | | | | |
| Голова | Хвост | Тело | Особые части тела | Лапы | Крылья |
| Лебедь | 1 | 6 | 11 | 16 | 21 | 26 |
| Пингвин | 2 | 7 | 12 | 17 | 22 | 27 |
| Страус | 3 | 8 | 13 | 18 | 23 | 28 |
| Малиновка | 4 | 9 | 14 | 19 | 24 | 29 |
| Фламинго | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 |

Задание: выберите наугад из каждого столбца по одной цифре и попытайтесь представить и нарисовать новую птицу, например: 1, 10, 12, 19, 23, 30.

Получается: голова как у лебедя, хвост как у фламинго, тело как у пингвина, брюшко как у малиновки, лапы как у страуса, крылья как у фламинго.  
 После выполнения 1го задания, обучающимся можно предложить ответить на следующие вопросы:

- Сможет ли такая птица жить?

- Чем будет питаться?

- Сможет ли она летать?

- Где эта птица будет жить?

И т.п.

1. **Метод принудительного ассоциировния**

Использование метода принудительного ассоциирования - помогает творчески подойти к составлению не только отдельного конкурса, но и целой веселой развлекательной программы.

Ассоциирование – это сравнение, сопоставление предметов, вещей и представителей жив ого мира, по сходным признакам, свойствам, поведенческим характеристикам и т.п.

Суть метода заключается в том, чтобы на основе здоровых ассоциаций, возникающих у организаторов конкурсной программы из смысла слова, понятия, предмета, способа его употребления, применения, способности действовать, размера, масштабов, структуры, придумать веселые конкурсы.

Например - «Авоська». Она ассоциируется с наличием дырок, с тем, что в нее можно положить множество предметов или продуктов, а также с тем, что при перекладывании в нее каких-либо предметов, возникают существенные затруднения и т.п. Конкурс, таким образом, может заключаться в том, чтобы переложить как можно больше предметов, лежащих на столе, в авоську и обратно. В авоське могут находиться шары, кубики и другие предметы с номерами лотереи.

Придумать ассоциативное соединение или взаимодействие предметов, людей может следующая таблица:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Предмет | Вспомогательные предметы | Ассоциативное соединение или взаимодействие |
| Орех | Ложка | Перенести в ложке орех, поиграть им  в хоккей, подбросить как можно больше раз, перекатить, нарисовать орех правильной формы с завязанными глазами, сбить, забросить куда-либо, определить сколько орехов в мешке, определить «на глазок» сколько их в стакане; использовать  в качестве маракаса, положив их в какую либо емкость; сыграть орехом  в наперстки, сбить орехом матрешку (как в кегельбане), сделать поделку  из орехов, выловить из таза с водой, поймать на лету, попасть  орехом в небольшое кольцо, расставить несколько матрешек на расстоянии друг от друга и при помощи носа прокатить орех между ними, не сбив их и т.п. |
| Ручка |
| Кольцо |
| Шляпа |
| Мешок |
| Матрешка |
|  |

**Литература:**

1. Игра как педагогическое средство: Методические рекомендации студентам, учителям, педагогам дополнительного образования, воспитателям /Сост. И.В. Батракова. – Вологда, 1997.
2. Игры – обучение, тренинг, досуг… /Под ред. В.В. Петрусинского //В четырех книгах. – М.: Новая школа, 1994.
3. Каникулы: игра, воспитание: О пед. руководстве игровой деятельностью школьников: Кн. для учителя /Под ред. О.С. Газмана. – М..: Просвещение, 1988.
4. Симановский А.Э. Разведка творческого мышления детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль: Академия развития, 1996.
5. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994.
6. Чудновский В.Э., Юркевич В.С. Одарённость: дар или испытание. – М.:

Новое в жизни, науке и технике. - № 12, 1990.