***«Развитие креативных способностей младших школьников на уроках окружающего мира посредством творческих заданий*»**

Учитель начальных классов : Вилкова О.А.

Выступление

**«Развитие креативных способностей младших школьников на уроках окружающего мира посредством творческих заданий»**

**Слайд 1**

Креативность – это способность человека порождать необычные идеи, оригинальные решения, отклоняющиеся от традиционных схем мышления.

Набрав 1 класс, я обратила внимание, что у многих ребят возникают трудности при выполнении творческих заданий. Совместно с психологом школы провела диагностику по методикам:

**Слайд 2**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Методика | Автор |
| 1 | «Теста креативности Э.П. Торренса» | Элис Пол Торренс |
| 2 | «Самооценка творческих способностей» | автор Елена Евгеньевна Туник |
| 3 | «Творческие способности» | Вишнякова Наталья Федоровна |

С целью выявления уровня развития креативных способностей младших школьников.

**Слайд 3**

Анализ результатов диагностики по методике Э.П. Торренса «Закончи рисунок» показал, что высокий уровень творческой одаренности составляет 11 % от всех обучающихся в классе. При выполнении тестового задания они проявили беглость, гибкость, оригинальность в создании рисунков, каждую фигуру теста использовали как часть своего рисунка.

Средний уровень одаренности составил 56% от всех обучающихся в классе. Этим детям потребовалось больше времени на выполнение задания теста и только часть рисунков детей отличалась оригинальностью и разработанностью.

Низкий уровень творческой одаренности был выявлен у 33%. При выполнении задания они задействовали не все фигуры, представленные в тесте. Рисунки, в которых тестовая фигура была включена, отличались расплывчатостью и шаблонностью. Для начала работы им также требовалась помощь учителя.

У учащихся этого класса преобладает средний и низкий уровень развития креативных способностей, поэтому, я пришла к выводу о необходимости развития креативных способностей младших школьников с помощью творческих заданий и игр на уроках окружающего мира.

(Окружающий мир выбрала потому, что моя тема самообразования «Системно –деятельностный подход на уроках окружающего мира», решила пополнить копилочку)

**Слайд 4**

Была поставлена следующая цель: развитие креативных способностей у младших школьников на уроках окружающего мира.

На формирующем этапе были разработаны и реализованы уроки по окружающему миру с использованием творческих заданий направленных на развитие креативных способностей у младших школьников.

**Слайд 5**

**Ассоциативные творческие задания** —это способность видеть связь между совершенно разными предметами и явлениями — такие задания придают мышлению ребенка гибкость, оригинальность и продуктивность, позволяет быстро найти нужную информацию в самых неожиданных воспоминаниях.

а) Ассоциации по смежности.

Учитель называет предмет или явление, а играющие приводят примеры непосредственно связанных с ним объектов:  
в пространстве : глаз – очки, ресницы, брови; туча – молния, дождь.  
во времени : утро – восход солнца, роса, подъем и т. д.; болезнь – высокая температура, кашель, лекарство и т. д.

б) Ассоциации по подобию:

Мяч – солнце, мыльный пузырь, глобус, [воздушный шар](https://pandia.ru/text/category/vozdushnij_shar/) и т. д.

**Слайд 6**

**Выполняющие подобную работу:** утюг – ветер, расческа, [бульдозер](https://pandia.ru/text/category/bulmzdozer/).

**Вызывающие такие же эмоции:** радость – пятёрка, каникулы, подарки, праздник.

**Слайд 7**

**ЗАДАНИЕ: построить ассоциативную цепочку, связывающую понятия   
«огонь» и «заяц».**

ПРИМЕР: Огонь горит в камине, для этого необходимы дрова, которые берут в лесу, в лесу много животных, к примеру зайцев.

**Слайд 8**

**ЗАДАНИЕ: построить ассоциативную цепочку, связывающую понятия   
«компьютерная мышь» и «солнце».**

ПРИМЕР: Компьютерная мышь напоминает живую,   
мышей ловят в мышеловки, для этого туда кладут сыр,   
по своей форме сыр напоминает солнце.

**Слайд 9**

**Игра «Теремок»**

- На что похож предмет? Обычно задание такого типа используются для «приобретения билетов в сказочную страну» ( или на машину времени, или в страны Загадок,. Сказок).

В теремке живет ….Показывается или называется предмет. Если вы хотите получить билет, нужно доказать, что один из имеющихся у вас предметов похож на хозяина теремка, и рассказать, чем он похож.

Например, в теремке поселился мел. Ответ: Лист бумаги на него похож тем, что тоже белый, ручка – тем, что пишет, пенал, ластик имеет такую же форму и т. Д.

**Слайд 10**

-В теремке живет ….**молоко** . Если вы хотите получить билет, нужно назвать пищевые продукты, которые могут «дружить» с хозяином теремка. «Дружить» - встречаться в одном блюде, обладать похожими качествами, в том числе и вкусовыми, быть похожими по форме, способам обработки и т. д.

Например:

«Другом для молока является рис, так как они встречаются в каше»

«Другом для молока является сыр, так как его делают из молока»

**Слайд 11**

**Сочинение загадок.**

С помощью признаков и действий можно придумывать загадки про разные предметы.  
а) По признакам

На доске заранее начерчена таблица КАКОЙ? ЧТО бывает таким ЖЕ

1) выбрать объект (например, репейник)

2) заполнить левую часть таблицы, ответить на вопрос «Какой?» (репейник какой? – колючий, лохматый, приставучий.)

3) заполнить правую часть таблицы «Что бывает таким же? (колючим может быть еж, лохматый как собака, приставучим как смола ….).

4) вставить слова – связки «…но не».

5) прочитать готовую загадку по таблице КАКОЙ  
ЧТО бывает таким ЖЕ

Колючий,как ёж,

Лохматый, как собака,

Приставучий, но не смола.

**Слайд 12**

б) Последовательность сочинения загадок по действиям:

1) выбрать объект;

2) придумать какие действия он выполняет;

3) придумать, какие еще объекты выполняют те же действия;

4) вставить слова связки «но не» или «а не» и прочитать загадку.

Что делает? Какой объект делает так же

Светит, но не лампа,

Тает, но не снег,

Капает, но не дождь.

**Слайд 13**

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

**Метафора**

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

-Попробуем составить метафору к предмету

**Слайд 14**

**1.Дождь**

2.Льёт

3. Слёзы.

4. Небо.

5.Дождь – небесные слёзы.

**Слайд 15**

**1.Вентилятор**

2. Освежает, дует

3. Ветер

4. В доме

5. Вентилятор – домашний ветер

**Слайд 16**

**Игра «Путаница»**

Класс делится на две группы. Одна группа записывает на отдельных листочках имена существительные, другая глаголы. Затем учитель наугад берет листочки из каждой группы и прикрепляет полученное сочетание. Например: «Стол летает», «мороженое танцует», «облако стреляет» и т. д.

а) попытаться объяснить последствия получившихся нелепиц;

б) объяснить, как такое может быть на самом деле, используя переносное значение слов и аналогии. Например: объяснить, как дождь может играть – стук капель напоминает игру на барабане, и можно сказать, что дождь играет.

**Слайд 17**

**Игра «Наводить мосты» или «Поиск соединительных звеньев».**

Задаются два предмета, например: лопата и автомобиль. Надо назвать предметы, являющиеся как бы «переходным мостиком» от первого ко второму. Они должны иметь четкую логическую связь с обоими заданными предметами. Например, в нашем случае это могут быть «экскаватор» (с лопатой сходен по функции и транспортное средство, как автомобиль), «рабочий» (он копает лопатой и одновременно владелец автомобиля) и др.

Допускается использование и двух-трех соединительных звеньев (лопата - тачка - прицеп - автомобиль). Особое внимание обращается на четкое обоснование и раскрытия содержания каждой связи между соседними элементами цепочки. Побеждает тот, кто найдет наибольшее число разнообразных и четко аргументированных вариантов решения.

Игра формирует возможность легко и быстро устанавливать связи («наводить мосты») между явлениями, кажущимися на первый взгляд далекими друг от друга, а также находить предметы, имеющие общие признаки одновременно с несколькими другими предметами.

***Что общего между листом бумаги и дверью?(дерево)***

**Слайд 18**

***«Выражение мысли другими словами».***

Берется несложная фраза, например: **Нынешнее лето будет очень теплым.** Надо предложить несколько вариантов передачи той же мысли другими словами. При этом ни одно из слов исходного предложения не должно употребляться (представьте себе, что эти слова вдруг исчезли из языка, но мысль все равно надо как-то выразить). Важно следить, чтобы не

искажался смысл высказывания, чтобы хранилась его суть. Побеждает тот, у кого больше трех вариантов.

**В этом году с июня по август холодных фронтов не ожидается.**

**С шестого по восьмой месяц две тысячи двадцать третьего года** **наступит аномальная жара.**

Игра направлена на развитие способности легко оперировать словами, точно выражая свои мысли и передавая чужие. Известно, что критерий понимания - свобода формы его выражения: то, что мы хорошо понимаем, мы легко можем выразить своими словами, используя для этого разные варианты (а если нет ясности, то цепляемся за словесную формулировку и боимся от нее отойти). Но такая связь имеет и обратное проявление: понимание нередко достигается в тот момент, когда мы можем выразить непонятную фразу другими словами, «перевести на свой язык» (чтобы убедиться в этом, проследите, как к вам приходит понимание какого-либо сложного, малопонятного отрывка текста). Именно такой навык нужно получить в игре.

**Слайд 19**

ПОДХОД К ПОНЯТИЮ «ПРОТИВОРЕЧИЕ»

Игра «Хорошо - плохо»,   как нельзя лучше готовит ребёнка к решению  жизненных проблем, учит видеть в любой ситуации и плюсы и минусы. Можно проводить по командам, разделив класс на 2 группы. Одна доказывает, что огонь - друг, другая - утверждает обратное. Каждая группа приводит аргументы.

Эта игра помогает развивать не только умение думать, рассуждать, доказывать, но и развивает фантазию, речь ребёнка, умение принимать

позицию другого человека, уважать мнение другого. Противоречий вокруг нас великое множество, возникают они везде и повсюду. Постепенно ребёнок усваивает, что всё может быть и хорошим, и плохим, что важно не только для развития, но и для психического здоровья человека.

*Мороженое – хорошо, потому что вкусно, плохо – потому что может заболеть горло.*

*Идет дождь – хорошо, потому что поливает растительность, плохо-потому что будет грязь и мама не отпустит меня гулять.*

**Слайд 20**

В конце года диагностика констатирующего этапа была проведена повторно, с целью выявить динамику развития креативных способностей младших школьников.

Сравнив результаты констатирующего и контрольного этапов по методики Э.П. Торренса «Креативные способности», автор Элис Пол Торренс.

Мы определили положительную динамику в развитии творческих способностей ребят. Дети, имеющие низкий уровень перешли на средний. Учащиеся имеющие средний уровень, показали результаты высокого уровня.

Таким образом, по результатам проведенной работы можно сделать вывод об эффективности примененных творческих заданий для развития креативных способностей младших школьников на уроках окружающего мира.