

Министерство образования Республики Саха (Якутия)
МКУ «Управление образования Среднеколымского улуса»

МБОУ «Ойусардахская средняя общеобразовательная школа имени
С.Н.Горохова»

«Развитие творческого мышления детей младшего школьного возраста
средствами анимации»

Выполнила: учитель начальных
классов МБОУ «Ойусардахская
средняя общеобразовательная
школа имени С.Н.Горохова»
Винокурова Евдокия
Николаевна

Содержание

Введение	3
Глава 1. Теоретические основы развития творческого мышления учеников младшего школьного возраста	5
1.1. Творческое мышление младшего школьника и его продуктивное развитие.....	6
1.2. Формы и средства развития творческого мышления в младшем школьном возрасте.....	13
Глава 2. Опыт применения анимационных технологий в деятельности учеников младшего школьного возраста в контексте развития творческого мышления	15
2.1. Методические рекомендации к использованию анимационных средств в обучении.....	15
2.2. Программа кружка младших школьников «Анимашка».....	22
2.3. Реализация программы кружка «Анимашка».....	26
Заключение	31
Список использованных источников	34

Введение

Творчество и творческое (креативное) мышление несколько разделены между собой. Творчество - основано на научных принципах, творческое (креативное) мышление - психологическое учение.

Творчество проявляется в умении правильно реагировать на происходящие в жизни изменения, в готовности использовать новые возможности, в стремлении обойти очевидные и традиционные способы решения проблем, в выдвижении нестандартных, неординарных идей. Творчество дает возможность удовлетворять высшую человеческую потребность - потребность в самореализации.

Актуальность выбранной темы заключается в следующем: творческий процесс всегда окрашен яркими и сильными положительными эмоциями и переживаниями. Это делает его привлекательным для ребенка и влияет на формирование потребности в творчестве, создании нового. Анимация – как, безусловно, инновационная, увлекательная деятельность для младшего школьника, является эффективным средством развития творческого мышления.

Цель работы – выявление и обоснование эффективности применения инновационных методов обучения, в контексте применения анимационных средств, как пути развития творческого мышления младшего школьника.

Объект исследования - творческое мышление младших школьников.

Предмет исследования - развитие творческого мышления детей младшего школьного возраста средствами анимации.

Гипотеза заключается в том, что применение анимационных средств, способствует развитию творческого мышления детей.

Задачи исследования:

1. На основе изучения научной литературы раскрыть сущность понятия «развитие творческого мышления» детей младшего школьного возраста.
2. Рассмотреть возможности использования анимационных средств обучения для развития творческого мышления младших школьников.

3. Реализовать программу «Анимашка» для детей младшего школьного возраста.

Методологическую основу исследования составляют: исследование креативного мышления, связано с такими зарубежными психологами, как Дж. Гилфорд, П. Торренс, Джексон, Ф.Вильямс и др., в отечественной науке - М.А. Холодная, Д.Б. Богоявленская, Я.А. Пономарёв, А.М. Матюшкин и др.

Решение поставленных задач, проверка результатов и теоретических выводов осуществлялась на основе использования **комплекса исследовательских методов:** анализа литературы, изучения и обобщения передового педагогического опыта, наблюдения, анкетирования, уточняющего собеседования.

Теоретическая значимость: данная технология реализуется в начальных классах с момента внедрения ФГОС, в котором одним из приоритетных направлений является формирование ИКТ- компетентности младших школьников. Ввиду этого, анимационные средства – их теоретический анализ, пополняют научное обоснование развития творческого мышления путем применения инновационных методов.

Практическая значимость исследования. Реализация предлагаемого метода обучения развития творческого мышления путем применения анимационных средств будет способствовать развитию учеников, повышению их способностей в плане творчества, грамотности, разностороннего развития. Практическое применение материалов возможно при разработке подобного рода деятельности в контексте анимационных интересов, а также как методическая копилка инновационных методов развития младших школьников.

База опытно-экспериментального исследования: МБОУ «Ойусардахская СОШ им.С.Н.Горохова» Среднеколымский улус Республика Саха(Якутия)

Структура работы состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и приложений.

Глава 1. Теоретические основы развития творческого мышления учеников младшего школьного возраста

1.1. Творческое мышление младшего школьника и его продуктивное развитие

Уровень творчества детей младшего школьного возраста, как правило, зависит от тех навыков, которые ребенок дошкольного возраста приобрел в играх, общении с окружающими, продуктивных видах деятельности. Поэтому индивидуальные различия детей, которые наблюдает учитель первого класса, уже довольно значительные.

Каждый взгляд на творчество детей дошкольного возраста, по сравнению со школьным, дает все основания утверждать о значительном угасании творческих возможностей школьников по отношению к дошкольникам. Действительно, попав в школу, ребенок в значительной мере теряет ту свободу, которая разрешена, это, во-первых, а во-вторых, в школе несколько теряется возможность для игровой деятельности детей, фантазии, личного познания мира, и тому подобное.

Школьное обучение ограничивает и время. Большую часть его ребенок должен тратить на обучение. Следовательно, для большинства детей творчество и творческое мышление меняются шаблонным изучением учебных предметов. Однако, указанные ограничения не лишают ребенка творчества, они лишь немного его сдерживают.

Творчество детей в школьном возрасте может приобретать такие проявления, которые не всегда становятся понятными для учителя: ученики, которые имеют высокий творческий потенциал, противостоят суровой дисциплине, конформизму, они склонны к независимости, имеют повышенное чувство юмора и острее реагируют на несправедливость. Такие дети не воспринимают строго регламентированных занятий, которые повторяются и навевают скуку. Но в то же время, они очень любознательные

и интеллектуально активны. Опыт работы передовых школ и многочисленные исследования свидетельствуют о том, что подготовка учащихся к творческому труду в процессе обучения в школе вполне возможна.

Изучая сам процесс творчества, ученые разделяют его на отдельные этапы. Французский психолог Же Рибо выделял в процессе творчества три фазы: созревание идеи, открытие или изобретение и проверку. Более развернутую схему этапов изобретения предложил американский психолог Росмэн в своей книге «Психология изобретателя». В ней выделено семь этапов изобретения: 1) понимание необходимости изобретения; 2) анализ потребности; 3) ознакомление с имеющейся информацией; 4) формулировка всех существующих объективных решений; 5) критический анализ; 6) рождение новой идеи изобретения; 7) экспериментальная проверка.

Российский психолог И.М. Якобсон в книге «Процесс творческой работы изобретателя» предложил выделить следующие стадии процесса изобретения: 1) период интеллектуальной творческой готовности; 2) осознание потребности; 3) зарождение идеи - формулировка задачи; 4) стадия поисков решения; 5) получение принципа изобретения; 6) превращение принципа в схему; 7) стадия технического оформления и развертывания изобретения (чертежи, расчеты, модель, проверка изобретения).

Близкую к этому анализу состояний изобретения схему, предложил С.М. Василевский. I. Предварительная фаза: 1) осознание; 2) желание удовлетворить ее; 3) формулировка задачи изобретения. II. Центральная фаза: 1) поиски решения; 2) получение принципа решения и превращение его в схему; 3) начальное научно-техническое и экономическое обоснование проекта изобретения. III. Заключительная фаза: 1) более или менее развернутое техническое и экономическое обоснование проекта; 2) более детализированные рабочие чертежи; 3) более или менее закончено изготовление экспериментальной части, затем и производственного образца изобретения.

Г.С. Альтшулер в своей книге «Как научиться изобретать» формулирует три основные стадии творчества изобретателя: аналитическая, оперативная и синтетическая. Аналитическая стадия творчества изобретателя - это цепь логических операций, в котором одна звенья закономерно следует за другим. Она состоит из пяти этапов: 1) поставить задачу; 2) представить себе идеальный конечный результат; 3) определить, что мешает достижению этого результата (то есть найти противоречия); 4) найти, почему мешает (найти причину противоречия); 5) выдающемуся, при каких условиях не будет мешать (т. е. найти условия, при которых противоречие снимается).

После аналитической, наступает оперативная стадия творческого процесса: устранить причину противоречия внесением изменений в объект. Она характеризуется поиском, который, по мнению Г.С Альтшулера, в общем, виде должен проходить одинаково для всех случаев: 1) проверка возможных изменений в самом объекте, то есть в данной машине, данном технологическом процессе (изменение размеров, формы, материала, взаимного расположения частей и др.); 2) проверка возможности разделения объекта на независимые части; 3) проверка возможных изменений во внешней для данного объекта среде (замена параметров среды, изменение среды и др.); 4) проверка возможных изменений в соседних (то есть таких, которые работают совместно с данным) объектах; 5) исследование прообразов из других отраслей техники (поставить вопрос: как данное противоречие устраняется и других отраслях техники); 6) исследование прообразов в природе (поставить вопрос: как данное противоречие устраняется в природе?); 7) возврат в случае необходимости до исходного задания и расширения его условий.

Последняя, заключительная стадия творческого процесса - синтетическая - подсказывает изобретателю проверку возможности использования его идеи усовершенствования в других устройствах. Иначе говоря, третья стадия ведет изобретателя к обобщениям и поиску новых объектов, куда бы можно было перенести его творческие находки. Если

сравнить приведенные выше выводы различных ученых, то можно найти в них много общего. Во всяком случае, все они указывают на три важнейших этапа творческого процесса: 1) подготовка; 2) работа над процессом; 3) реализация.

Итак, в общем виде процесс творчества представляется всем одинаковым. Однако, когда речь идет о детализации указанных состояний творческого процесса, то здесь имеет место некоторое расхождение, притом выводы ученых отражают фактически не столько последовательность творческой деятельности, поскольку логику, в которой она должна проходить.

На практике творческие процессы отражают типологические и индивидуальные особенности. М.Д. Левит, пишет в связи с этим, что до сих пор не совсем понятно, как возникает идея изобретения. Иногда в процессе изобретения выясняется принцип решения задачи исследования, который затем конкретизируется, превращаясь в схему.

В некоторых случаях принцип и схему изобретения изобретатель устанавливает почти одновременно, и других - дальше открытия принципа изобретатель не идет, а бывает и так, что принцип открывает один изобретатель, а превращает его в схему - другой. Так же не до конца понятно содержание и последовательность процесса творческой деятельности младших школьников, хоть с этого начат и выполнен ряд очень интересных исследований.

Следовательно, в решении вопросов об обучении творчеству, методисты, не имеют строго регламентированных и подробных психологических рекомендаций, что значительно затрудняет их работу.

Как показывают исследования Смагина, творческая деятельность детей характеризуется теми же закономерностями, что и творческая деятельность взрослых людей, а именно: 1) все, что создается детьми, независимо от общественного значения последствий труда, является результатом кропотливой напряженной деятельности; 2) творческая деятельность детей

приближается к творческой деятельности взрослых и по значению в процессе ее основных психических компонентов; 3) творческая деятельность детей характеризуется теми же состояниями, что и творческая деятельность взрослых.

Наряду с этим, изучение последствий творческого труда учащихся показывает, что деятельность детей имеет ряд особенностей:

1. За небольшим исключением они создают новые продукты, не имеющие общественного значения, то есть создают новое для себя, тем временем, как обществу это уже известно. Следовательно, такое новое имеет субъективный характер, однако с точки зрения психологии труд учеников не лишается при этом творческого характера, потому что в процессе, дети делают для себя открытия. Для развития способностей учащихся, для обучения их технического творчества характер новизны (объективный или субъективный) не имеет значения.

2. Учебный характер детского творчества выдвигает на первый план не результаты творческой деятельности, а подготовку к ней в будущем в различных условиях. Основным источником творческой деятельности учащихся должен быть опыт, накопленный в этой области и переданный в доступной форме в процессе обучения.

3. Творческая деятельность учащихся отмечается низким уровнем самостоятельности. Из приведенных особенностей детской творческой деятельности видно, что она возможна только при систематическом и целенаправленном педагогическом руководстве, а чтобы оно достигло цели, нужны определенные условия:

- Создание необходимой обстановки для самостоятельных действий учащихся в процессе труда. Известное положение о том, что формирование всех качеств и свойств личности происходит в процессе деятельности, в равной степени касается и развития творческих сил и способностей. При этом деятельность для выполнения этих задач должна обеспечивать достаточно высокий уровень интеллектуальной активности.

Это предполагает возможность для самостоятельных действий учащихся в процессе труда. На занятиях в учебных мастерских, эта проблема может быть успешно решена способом формулирования трудовых задач, при котором исключается полная регламентация действий учащихся.

- Подведение учащихся к творческой идее или прямая постановка перед ними творческих вопросов и заданий. В условиях деятельности людей, творческая идея или задача возникает под потоком запросов общественной жизни, в новых продуктах труда. В условиях учебной работы на уроках, ученики, также могут, в отдельных случаях самостоятельно, осознавать наличие тех или других задач, решение которых способствует развитию их творческих сил и способностей. Вместе с тем подавляющему большинству учащихся трудно самостоятельно осознавать такие задачи, а те задачи, которые перед ними встают, очень часто имеют случайный характер. Поэтому, учащихся следует не только включать в деятельность, содержащую в себе возможности к проявлению самостоятельных действий, но и подводить их к осознанию этой возможности; [190]стимулировать их к тому, чтобы заложенная в трудовом задании возможность была ими использована.

- Стимулирование учеников к мобилизации и применению общетеоретических знаний для решения творческих задач.

Как известно, творческая деятельность возможна на основе определенных знаний, умений и навыков. Однако учащиеся не всегда умеют применять свои знания на практике, а следовательно, не всегда могут самостоятельно преодолевать трудности в процессе выполнения трудового задания.

Применение разнообразных педагогических приемов должно способствовать установлению у учащихся связей между их знаниями и задачами, которые надо решить.

- Применение различных педагогических приемов стимулирования интеллектуальной активности учащихся при выполнении ими заданий творческого характера. Изучение трудовой деятельности учеников на уроках

показало, что при соблюдении указанных выше трех условий уровень активности учащихся не всегда бывает одинаковым, потому что они не всегда в одинаковой степени мобилизуют свои психофизические силы для решения задач.

В частности, ученики школьного возраста еще легко переключают свое внимание с одного предмета на другой, волевые действия в них импульсивные, интересы еще не достаточно устоялись. Все это сказывается на их деятельности. Применение специальных педагогических приемов способствует тому, что эти ученики с большим интересом выполняют задания, становятся более внимательными во время работы, больше усилий прилагают для преодоления трудностей, возникающих в процессе труда. Вследствие этого и результат работы становятся значительно лучше.

Необходимым условием развития творчества детей является формирование у них таких психологических и интеллектуальных качеств, которые дают человеку возможность быстро ориентироваться в условиях современных технологий.

1.2. Проблемы развития творческого мышления в младшем школьном возрасте

В процессе творческой деятельности важную роль играют и познавательные процессы, и потребности, и чувства, и волевые действия. Познание начинается с ощущений и восприятий, развитие которых дает возможность отражать предметы и явления реальной действительности во всей их полноте и точности. В процессе творческой деятельности у учащихся вырабатывается умение выделять ощущения отдельных качеств и свойств, воспринимать особенности деятельности в целом.

Термин «мышление» имеет давнюю историю использования в разных науках, и на протяжении этой истории различными психологами понимается по-разному. Когда-то мышлением называли всю психологию человека, и противопоставляли мышление реально существующему материальному

миру. В конце XIX века, под мышлением стали понимать один из познавательных процессов.

Ученые – психологи пытались выяснить специфику мышления, сравнивая его с другими психологическими процессами человека. Предметом философских размышлений, экспериментальных исследований мышление человека становится лишь с середины XX века, и тогда выясняется, что оно представляет собой довольно сложный процесс - настолько сложный, что не только изучить его, но даже точно и кратко определить мышление как понятие не возможно. До этого времени не существует единого общепринятого определения мышления.

Сообщая детям новые знания, расширяя их мировоззрение, учитель тем самым развивает у них и мышление. Уже в младших классах надо учить детей не только пониманию и усвоению учебного материала, но и приучать их самостоятельно находить ответы на вопросы. Очень важно, чтобы учитель с первых дней обучения ребенка приучал его мыслить: не спешил с объяснениями, а предлагал ученику самостоятельно подумать.

Очень важно, чтобы соблюдались последовательности в нарастании трудностей. В наше время, при обилии информации, которую получают дети за пределами школы (радио, телевидение, кино, беседы в семье, книги), учителю нельзя ограничиваться в работе, даже с младшими школьниками, только тем, что написано в учебниках. Иногда необходимо проводить с детьми популярные беседы и о том новом, что приносят в нашу жизнь наука и техника, чтобы дети имели об этом верное представление.

Важно помнить, что расширение знаний детей открывает путь к умственному развитию человека. Необходимо учить детей логично и критически, творчески мыслить. В работе над развитием творческого мышления детей особо обозначена роль взрослого (учителя, родителя). Дети сами не в состоянии организовать свою деятельность, оценить результаты.

Также необходимо, чтобы взрослый доброжелательно относился к ответам ребенка, умел принимать и спокойно обсуждать даже такие

варианты решений, что, на первый взгляд, кажутся неправильными, абсурдными или невероятными. Чтобы понимать все это, взрослый должен знать специфику развития мышления, его структуру и стадии формирования. Организуя развитие творческих способностей учащихся, следует исходить из известных психолого-педагогических положений о том, что:

- способности личности проявляются и формируются в деятельности; личность может приобрести навыки творчества даже в очень раннем возрасте;
- развитие личности не происходит из-за пассивного созерцания ею учебного процесса, а наоборот;
- основным стимулом развития способностей личности, в том числе и творческих, является интерес.

Анализ опыта работы учителей, собственных педагогических исследований позволяет выделить ряд трудностей, тормозящих развитие творческих способностей учащихся.

Самые значительные среди них являются психолого-гносеологические, которые основываются на «здравом смысле», инерции мысли, стереотипности мышления. Практика показывает, что даже частичное ослабление таких барьеров резко ослабляет влияние тормозных сил на процесс мышления личности и дает ей возможность решать поставленные перед ней задачи.

Значительный эффект в плане тренировки и развития познавательных сил личности по преодолению разнообразных психолого- педагогических барьеров, а значит, и развития творческих сил и способностей дает фрагментарное их использование в курсе трудового обучения разноуровневых тестовых заданий для стимулирования процессов мышления. Причем, желаемых результатов можно достичь при систематическом использовании.

Разноуровневые тестовые задания можно применять для контроля уровня усвоения нового материала, а также для практических работ. В последнем

случае особое внимание следует уделить вопросам правильного подбора таких задач, от чего в значительной мере зависит не только интерес учеников к предложенному виду деятельности, но и темпы его развития. Исходя из намеченных задач, специфики познавательной деятельности, потребностей оптимизации учебно-воспитательного процесса, рассмотрим некоторые критерии отбора материала для использования на уроках. их можно сформулировать и определить таким образом.

Значимость в решении задач творческого развития личности предполагает комплексный подход к решению проблемы реализации учебных, развивающих и воспитательных целей. Знания, умения и навыки, которые ученики получают на уроках трудового обучения, имеют методологическое значение. Они дают возможность познавать объекты реального мира, собственноручно их создавать и преобразовывать на основе определенных технологических приемов. Предложенные задания должны помочь учащимся усвоить эти приемы и практически их применять.

Работая над поставленной задачей, ученики должны открывать для себя что-то качественно новое, доселе им неизвестное, такое, что не встречалось в их практике. Учебная новизна поставленной задачи является важным и существенным стимулом деятельности. Без глубокого интереса к объекту труда невозможна творческая деятельность индивида.

Именно интерес выступает важным мотивационным стимулом учебно-трудовой деятельности учащихся, особенно во время выполнения ими практических заданий. Важно подобрать такие задачи, которые невозможно было бы выполнить, применяя формально знания, как основ технологий, так и основ наук в целом, или пользуясь только определенным алгоритмом трудовой деятельности. Поскольку при таком подходе работа сводится к выполнению репродуктивных упражнений, что не обеспечивает должного уровня развития творческого мышления, простора для фантазии, проявлению эрудиции, умений, навыков.

Глава 2. Опыт применения анимационных технологий в деятельности учеников младшего школьного возраста в контексте развития творческого мышления

2.1. Методические рекомендации к использованию анимационных средств в обучении

Для работы образовательное учреждение должно быть оснащено необходимым оборудованием: камеры, фотоаппараты, мультимедиа оборудование, мобильный класс, принтеры.

Каждый ученик должен иметь доступ к персональному компьютеру, с выходом в интернет и информационную среду, шумопоглощающими наушниками, микрофоном. В реализации технологии поможет использование мультимедийных инструментов и средств операционной системы MAC OS.

Первые шаги ребят в мире анимационных технологий были сделаны в среде «ПервоЛего».

Сначала дети работают с заготовками, предлагаемыми педагогом, и после освоения инструментов программы выполняли работу самостоятельно.

Начиная с 1 класса ребята могут создавать живые картинки включающие в себя различные запрограммированные объекты (мультиптичка, ...) и принимают активное участие в дистанционных олимпиадах информационного пространства.

Следующим этапом работы в этом направлении должна быть работа в iMovie. Работая в этой программе, дети приобретают навык работы с цифровым фотоаппаратом, обрабатывают фотографии в iPhoto, записывают звук, делают его монтаж, применяют текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов в титрах.

Так второклассники создают мультфильмы в технике пластилиновой анимации и принимают участие в конкурсе пластилиновых мультфильмов.

Также, следует освоить новую программу ZU3d, которая, с помощью документ-камеры позволяет методом стоп-кадра захватывать фотоизображение, создавать титры, накладывать музыку, записывать

авторский текст, создать видеофайл-мультфильм для его дальнейшей публикации в интернете и демонстрации в классе.

Не менее важным аспектом работы, над мультфильмами, создаваемых в программе iMovie и ZU3d является подготовительный этап: ребята пишут сценарий, готовят декорации и персонажей своими руками, так как задействована мелкая моторика и координация движений рук, а затем приступают к съемке.

Однако хотелось бы отметить трудности, с которыми можно столкнуться в процессе работы:

1. Ученикам первого класса сложно самостоятельно придумать поучительную историю, учителю необходимо координировать этот этап.

2. Во 2-х классах есть возможность пойти по 2 направлениям:

А) Один класс работает по разным сценариям одновременно, как следствие нет возможности во время урока выслушать каждую пару и проанализировать их персонажей и декораций.

Раскадровка - в процессе дети заигрываются, не следят за качеством фотоизображений и в итоге за урок отснято несколько историй, но страдает качество мультфильма

Б) Другой класс работает над одним сценарием, есть возможность проанализировать персонажей, сделать раскадровку сценария, мультфильм выходит по одному сценарию, несмотря на это визуально мультфильмы отличаются друг от друга.

3. Не все объекты в натурной мультипликации можно обыграть как задумано в сценарии (полет, прыжки), требуются дополнительные приспособления.

Применяемые программы позволяют создавать рисованные мультфильмы, где можно показать более сложные движения. Например: полет, прыжки, движения волн, дождь.

Данная технология является достаточно сложной, для понимания детей так как, необходимо структурировать каждый слой.

4. Организация работы над мульт. проектом: подготовительный этап проводить следует всем классом, а процесс съёмки и озвучки лучше организовать в микрогруппах по 6-8 человек, т.к. во время записи звука весь класс должен ждать окончания записи, что затягивает съёмочный процесс, был опыт записи звука в наушниках, качество звука страдало, поэтому мы пришли к выводу на пару учеников один компьютер и камера (один ученик снимает, другой передвигает персонажей).

Также можно организовать процесс съёмки на весь класс, если требуется вставить только музыкальное сопровождение.

5. Несмотря на то, что в программе ZU3d упрощен процесс съёмки, в процессе работы могут возникнуть сложности в редактировании отснятых фрагментов, звук не всегда соответствует видеоряду в готовом фильме, хотя в проекте программы всё совпадает.

Получив возможность опробовать свои силы в разных ролях: сценариста, режиссера, художника -декоратора, и оператора ребята получают положительные эмоции от конечного результата своей работы, что несомненно направляет на дальнейшую работу. Выразительные средства мультипликации стимулирует их творческую активность и раскрепощает мышление.

Таким образом, накопленный опыт работы в ПО операционной системы MAC OS позволяет использовать технологию мультипликации как образовательную технологию.

Одна из главных педагогических проблем — это то, что идеи детей чаще всего спонтанные и непредсказуемые. Как показывает практика, ученикам сложно придумать историю для создания мультфильма. Поэтому следует использовать «Корзину идей» (банк идей). Как только ребенка посещает идея по созданию мультфильма, то он имеет возможность записать свою идею и положить ее в «корзинку».

Когда начинается работа над очередным мультфильмом, то ученики могут взять идею из «корзины». В дальнейшем планируется введение

дневника мультипликатора. В нем ученики могут фиксировать идеи, описывать персонажей, отвечать на вопросы (Кто они? Откуда они? Что они хотят? Какое препятствие может быть? и т.д.), делать наброски.

На уроках литературного чтения для создания мультфильма можно использовать: мультфильм «Рак и Лиса», готовый сюжет: взять за основу любое литературное произведение и по нему отснять мультфильм.

Также, можно выбрать произведение, изменяя его сюжет. Например, сделать сюжет более драматичным или наоборот эпичным. Изменить кульминацию или развязку произведения. еще как вариант придумать собственный сюжет, опираясь на уже прочитанные произведения. Придумать своих героев, место и время, где происходят события. Легче всего дети используют для своей работы повествовательные тексты. Тексты описания и рассуждения для детей являются более сложными.

Работая над характеристикой героев сказок и рассказов, следует подобрать образ будущего героя мультфильма. Также следует поработать над каждой частью литературного произведения. Например, когда уже составлен сценарий, с детьми проводится подробный анализ: выделяются такие части, как начало завязка, развитие, кульминация, развязка, финал. Так как ученики озвучивают весь мультфильм, то перед записью аудиофайла на уроке чтения, следует работать над техникой правильного, выразительного чтения, чтения по ролям.

Проводится работа над выразительностью, а именно подбор темпа, интонации чтения, умения ставить логическое ударение. Дети могут снять мультфильм по мотивам русской народной сказки.

Также, как идея - возможно, снять мультфильм, в котором главный герой является прототипом барона Мюнхгаузена. Попадая в различные вымышленные ситуации, герой находит выход из них.

Взяв тему по окружающему миру, над сценарием можно работать на уроках русского языка и литературного чтения. По окружающему миру следует использовать такие темы: смена времен года круговорот воды в

природе, уход за домашними животными, приход весны, Клест-еловик (без автора, об образе жизни клеста в еловом лесу), на поляне (история о бережном отношении к цветам).

Возможно создать мультфильмы по таким темам: природные зоны, растения, животные, невидимые нити в лесу, профессии, правила поведения на природе. На уроках русского языка записывать титры и повторять правила, необходимые для их письменного оформления. А также можно записывать необходимые субтитры. На уроках по развитию речи, вспоминая правила, можно сочинять и записывать диалоги героев, которые будут использованы при создании мультфильма.

Подбираем синонимы, которые можно использовать в мультфильме. Изучив в 3 классе тему «Фразеологизмы», дети могут выбрать понравившиеся им выражения, сделать для них героев, и отснять мультфильм.

Готовый мультфильм можно показывать на вводном этапе урока, или актуализации полученных знаний. Например: мультфильм «Фразеологизмы»

Если изучается тема: диалог, то дети изготавливают героев, сами придумывают сюжет, где разыгрывают диалог. Можно показать обучающий мультфильм, в котором предметы выполняют какое-либо действие. И тем самым подвести детей к теме – глагол.

Математика представляет собой сложный предмет для создания мультипликационного фильма. Так как трудно выбрать тему и отталкиваясь от нее придумать сценарий, чтобы он носил учебный характер. Например: мультфильм «Круг и квадрат».

В дальнейшем учеников ожидает большая работа над этим предметом, для того, чтобы получить готовый продукт, который будет полезен как для детей, так и для учителей. Для работы над мультфильмами следует, также, использовать уроки изобразительного искусства и технологии.

Создавая фоны на ИЗО и декорации на уроках технологии, ученики развивают мелкую моторику рук. Фон можно рисовать красками,

карандашами или пластилином. Для детей со слабо развитой моторикой рук сложно рисовать пластилином, но им нравится создавать объемный фон и постепенно им становится легче выполнять данную операцию.

При создании декораций и героев можно использовать не только бумагу и пластилин, но и мелкие сыпучие материалы такие как крупы и макароны, различные природные материал и конструктор. Работа с различными материалами позволяет развивать мелкую моторику рук через тактильное восприятие.

При записи аудиофайлов ученикам удаётся работать со слуховым восприятием. Дети часто используют звукоподражание и пытаются менять голоса для озвучивания разных персонажей.

При работе над мультфильмами большое удовольствие получают дети с задержкой или трудностями речевого развития, т.к. могут себя реализовать при разнообразной работе декоратора и режиссера. При написании сценария и озвучивания мультфильма происходит развитие их речи, обогащение словарного запаса, конструирование более сложных предложений. Они учатся строить связанный текст и диалоги героев.

Для выбора движений героев следует просматривать видеофильмы, использовать наблюдения за животными и драматизацию, сначала дети пытаются проиграть данную сцену, а потом определяют набор движений для героев. Весь процесс осуществляется по плану и технологическим картам. В технологических картах фиксируется, что и когда должен выполнить ребенок, а позже ставится отметка о выполнении пункта. Детям нравится снимать мультфильм, и они не хотят подвести свою команду, поэтому выполняют все аккуратно и в срок.

Следовательно, процесс работы над мультфильмом дисциплинирует детей. Программа ZU3D позволяет импортировать файл на YouTube. (на данный момент дети могут выкладывать готовые мультфильмы в информационное пространство класса).

Просмотрев мультфильмы одноклассников, проводят анализ и высказывают свое мнение. На этом этапе развивается толерантность, т.к. дети должны сказать о достоинствах и недостатках мультфильма не обидев авторов, в тоже время происходит развитие коммуникативных навыков т.к. дети учатся высказывать свою позицию и принимать чужую точку зрения.

Основная цель школы заключается в формировании у учащихся умений управлять процессами творчества: фантазированием, пониманием закономерностей, решением сложных проблемных ситуаций. В психолого-педагогической науке проблема мышления — одна из самых актуальных.

Она органично связана с проблемой усвоения и применения учащимися знаний. Во время изучения мышления школьников можно проследить диапазон их возможностей в учебном процессе, поскольку именно с помощью мыслительной деятельности учащиеся приобретают знания, формируют способы действий.

Проблема развития творческого мышления школьников является особенно актуальной в наше время. Ведь именно сейчас, как никогда, нашей стране нужны люди, способные принимать нестандартные решения, умеющие творчески мыслить. К сожалению, современная школа еще сохраняет устаревший подход к усвоению знаний. Довольно часто обучение сводится в основном лишь к запоминанию и воспроизведению приемов действий, типовых способов решения заданий. Однообразное, шаблонное повторение одинаковых действий снижает тягу к обучению. Дети лишаются радости открытия и постепенно теряют способность к творчеству.

Психология творческого мышления является недостаточно изученной и исследованной проблемой, несмотря на то, что проведено значительное количество теоретических и экспериментальных исследований, как в общей психологии, так и в специальных ее отраслях, разработаны оригинальные методики экспериментальных исследований творческого мышления.

Итак, анимационное творчество позволяет развивать творческие способности детей младшего школьного возраста.

2.2. Программа кружка «Анимашка» для учащихся младших классов

На сегодняшний день все актуальнее звучит вопрос о новых технологиях в обучении, в связи с концепцией обновления образования, тенденции к современным вливаниям.

В настоящее время школа способствует формированию таких качеств личности, как инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения. Именно эти качества востребованы обществом в настоящее время.

Главной целью учителя является развитие творческой, конкурентно способной личности. Для этого необходимо создавать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности на уроках с применением ИКТ-технологий и выработку потребности и умения учиться.

Одним из важных мотивов учения младших школьников является интерес. Интерес - это активная познавательная направленность человека на тот или иной предмет, явление или деятельность, связанная с положительным эмоциональным отношением к ним. А стимулятором деятельности выступает личная заинтересованность ученика. Она состоит из реальных предметных, учебных, творческих действий в принятии решений по преодолению препятствий.

Интерес характеризуется познавательной активностью. Ученик ищет интересующую его информацию, посвящает свободное время предмету познавательного интереса.

Направляя интерес детей, их личную заинтересованность к этому предмету, учитель тем самым повышает познавательную активность.

Предметом такой заинтересованности может стать создание мультипликационного фильма. Сегодня мультипликация уже перестала быть просто впечатляющим зрелищем, которое можно лишь воспринимать с большего числа окружающих человека, экранов.

Она – элемент «новой грамотности». По мере компьютеризации нашей жизни, по мере наполнения школ современной техникой, всё больше и больше появляется людей, осознающих образовательные и просто коммуникационные возможности новых технологий и их большую доступность. И эти технологические изменения приводят постепенно к изменениям в самих наших представлениях о том, что такое грамотный человек.

Понятие грамотности в большей степени включает в себя, кроме традиционных чтения и письма, ещё и умение набирать текст на клавиатуре, записывать звук, создавать цифровую фотографию и видео, работать с электронными документами. Анимация, безусловно, один из активных элементов в этом ряду мультимедийных возможностей.

Создание мультфильма на уроках - это, по сути, проектное обучение. Личностный смысл деятельности ученика повышает его мотивацию в учении и развивает его творческий потенциал.

В итоге практической работы, предлагается следующий разработанный курс, с тематическим содержанием.

Содержание курса:

- **Тема «Создание рисунков».**

Содержание: Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

В результате изучения данной темы учащиеся смогут научиться: выполнять основные операции рисования с помощью одной из компьютерных программ; сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

- **Тема «Создание мультфильмов и живых картинок».**

Содержание: Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации.

Примеры программ для создания анимации (Перволого 3.0, Лого Миры 3.0).

Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

В результате изучения данной темы учащиеся смогут научиться:

- выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
- сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера. В результате работы над созданием мультфильмов у детей сформируются следующие общеучебные умения и навыки:

- умение самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата);
- участие в проектной деятельности, в организации и проведении учебно-исследовательской работы;
- создание собственных произведений, в том числе с использованием мультимедийных технологий.
- **Тема «Создание мультфильмов в программе «Конструктор мультфильмов».**

В результате работы в данной программе у учащихся происходит:

1. Развитие логического мышления - для того, чтобы создать свой мультфильм, нужно продумать его сюжет, выбрать декорации, героев, расставить их по своим местам, заставить двигаться.

Развитие воображения - в распоряжении ребенка различные герои, музыка, смешные звуки. Все эти отдельные образы необходимо преобразовать в целостное и законченное действие, сочинить собственную сказку.

2. Знакомство с технологией создания мультфильмов – мультипликатору предоставляется настоящая студия мультипликации, в

которой он сможет смонтировать мультфильм, озвучить его, добавить титры и записать на диск.

3. Формирование чувства композиции и художественно-графических умений, навыков конструирования и проектирования - параллельно с работой за компьютером учащимся необходимо смоделировать будущий мультфильм, нарисовать эскизы и будущих героев.

4. Приобщение к творческому процессу и развитие терпения и трудолюбия - на создание простейшего мультфильма уйдет минут 20, но для того, чтобы сделать законченный мультфильм, необходимо много потрудиться.

5. Развитие базовых пользовательских навыков работы на компьютере и освоение средств информационных технологий.

В настоящее время нововведения стали реальностью повседневной жизни современной школы. Основной задачей является решение не «заставлять выучить», а «помочь развиваться».

Внедрение ИКТ на всех уроках дает возможность преподавателям осознать место и роль компьютера в учебном процессе, оценить возможности новых компьютерных технологий как средства обучения, а также способствовать развитию творческого мышления путем работы с анимацией.

2.3. Реализация программы кружка «Анимашка»

По результатам работы кружка повысился уровень творческого мышления детей: они стали принимать активное участие в различных конкурсах, республиканского, всероссийского, международного уровней:

1. Победитель 3 место Республиканского конкурса мультипликационных фильмов на якутском языке о родном улусе. Сертификат о выделении путевки в ДЗСОЛ «Кэскил»
2. Республиканский конкурс видеороликов «Тьиликкэ оҕо саас»2018

3. Участники II Всероссийского экологического кинофестиваля конкурсных фильмов «Меридиан Надежды»
4. Диплом VII Всероссийского открытого конкурса любительских фильмов «МАЛЕНЬКОЕ КИНО БОЛЬШОГО ГОРОДА» III Международный конкурс «Юный северовед» 2018
5. Победители номинации «КРАСОТА РОДНОГО КРАЯ» VII Всероссийского экологического кинофестиваля конкурсных фильмов «МЕРИДИАН НАДЕЖДЫ» 2018
6. Победители Международного конкурса «ЭКОТРАДИЦИЯ-2018»

Одной из активных членов кружка является Винокурова Ксюша, которая стала победителем конкурсов разного уровня:

1. Победитель улусного конкурса детских видеороликов посвященного Году Кино в Среднеколымском улусе, номинации «Лучший видеоролик по теме благоустройства территорий», Фильм «Мой Ойусардах».
2. Победитель улусного конкурса детских видеороликов посвященного Году Кино в Среднеколымском улусе. Мультфильм «Один день из жизни моей бабушки»
3. Победитель номинации «Анимация» г.Иркутск. Фильм «Один день из жизни моей бабушки» Международного кинофестиваля любительских фильмов «РЫБИЙ ГЛАЗ»
4. Участник VIII Всероссийского открытого конкурса любительских короткометражных фильмов. г.ОМСК
5. Победитель номинации «ЗА ЛЮБОВЬ К РОДНОМУ КРАЮ» фильм «РАССКАЗЫ БАБУШКИ ТАТЬЯНЫ» VII Всероссийского экологического кинофестиваля конкурсных фильмов.
6. Участник Республиканского конкурса мультипликационных фильмов на якутском языке о родном улусе

7. Республиканский кинофестиваль любительских фильмов им Аркадия Новикова. Победитель премии «ЛУЧШИЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЙ ФИЛЬМ» (премия 20тыс)
8. 3 место Всероссийского кинофестиваля любительских фильмов «КИНОГЛАЗ». Фильм «ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ МОЕЙ БАБУШКИ»
9. Победитель номинации «Фильм зрительских симпатий». Республиканский семейный конкурс видеороликов «САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР» в рамках ПРОЕКТА «КИНО И КНИГА».
10. Дипломант 1 степени Республиканского конкурса видеороликов среди дошкольных и школьных учреждений «ТИБИЛИККЭ О5О СААС» НВК «МААРЫКЧААН» фильм «Рассказы бабушки Татьяны
11. Победитель номинации «ЮНЫЙ УЧЕНЫЙ» I Республиканской детской премии «КЭСКИЛ»
Сертификат на путевку во Всероссийский детский центр ОКЕАН
12. Победитель номинации «ЛУЧШИЙ ОСТРОСЮЖЕТНЫЙ ФИЛЬМ» фильм «Памааскын». II Республиканский открытый кинофестиваль детского и юношеского экранного творчества «ХОТУГУ СИБЭККИ-2017».
13. Участник V Якутского Международного кинофестиваля
14. Победитель Республиканского конкурса видеороликов к песне Александра Самсонова –Айыы Уола «ТОХТООН, ДЬОННОР!» приуроченного к Году экологии в РФ и Году молодежи в РС/Я/ /премия 20тыс/ 2018.
15. Победитель номинации «ЛУЧШАЯ АНИМАЦИЯ» Республиканского конкурса видеофильмов «ЯКУТИЯ ГЛАЗАМИ МОЛОДЕЖИ» 2018.

Диагностика развития творческих способностей по тесту креативности Торранса (приложение 2)

Целью тестирования образной креативности с помощью Торренса является выявление уровня развития креативности у детей младшего школьного возраста. задачей данного тестирования было ознакомление с тестом Е.Торранса и определение уровня креативности у детей младшего школьного возраста.

Диаграмма 1

Беглость

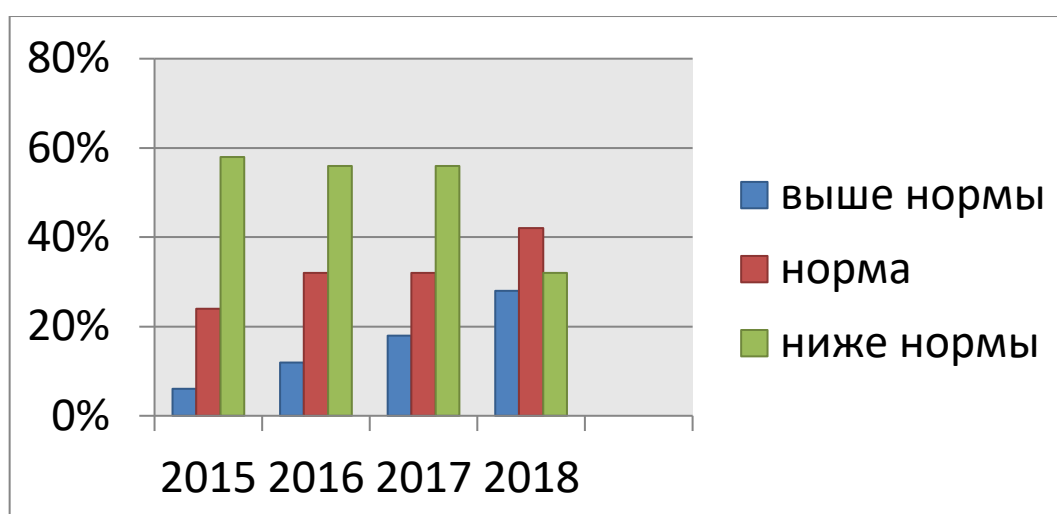


Диаграмма 2

Оригинальность

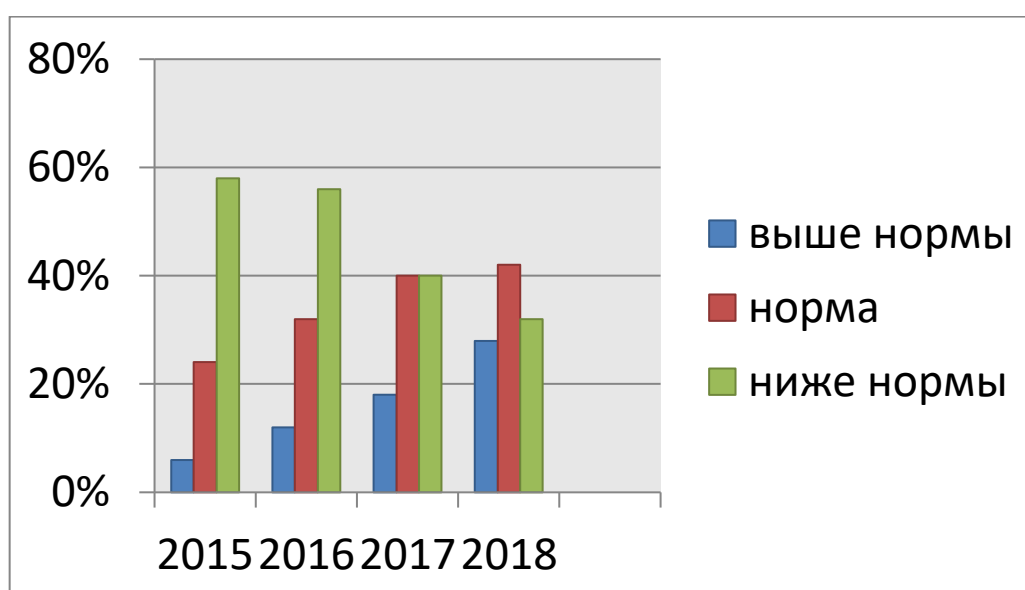


Диаграмма 3

Гибкость

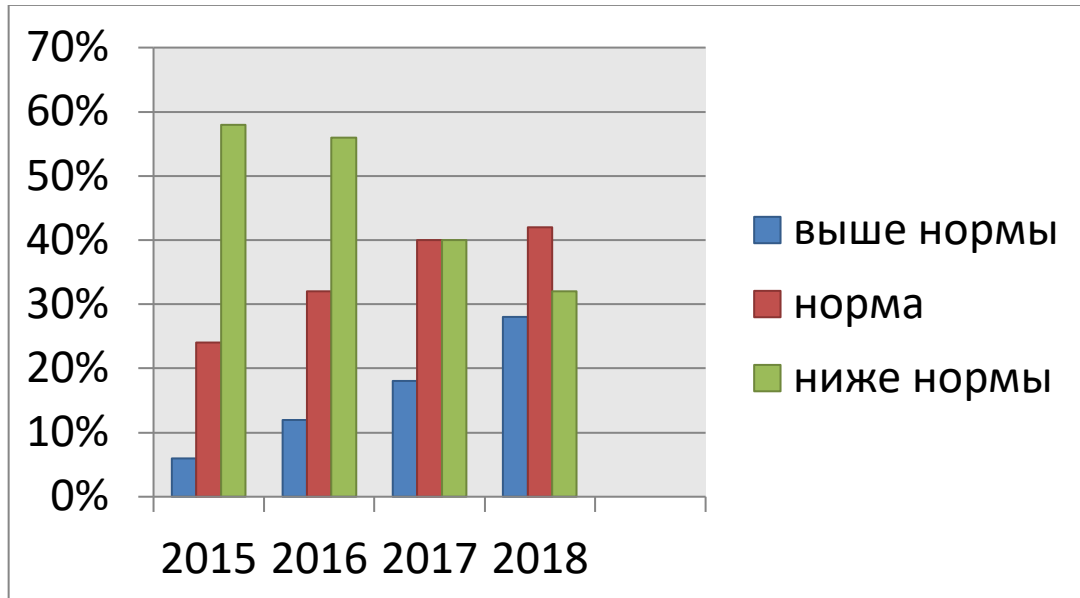
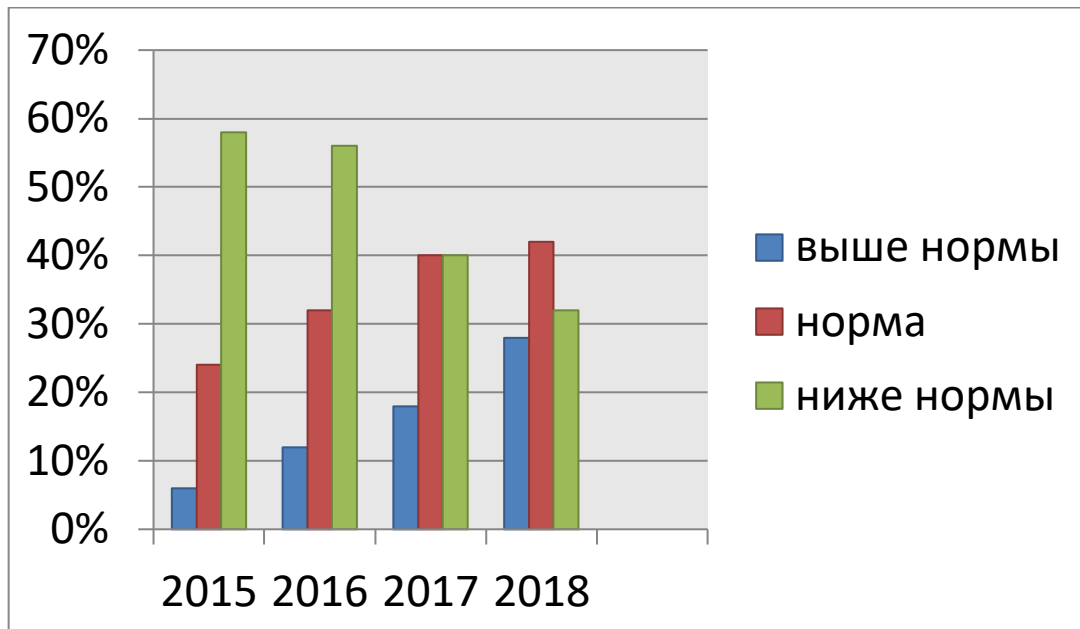


Диаграмма 4

Разработанность



Тест позволяет оценить вербальную и образную креативность, а также отдельные творческие способности: беглость, гибкость, оригинальность мышления, способность видеть суть проблемы, способность сопротивляться

стереотипам; прогноз школьной адаптации творческих учащихся, экспертиза и выявление обучающих программ, способствующих развитию креативного мышления и реализации творческого потенциала личности. Для обработки материалов исследования и извлечения из количественных данных информации, мной был проведен анализ. Показатели характеризующие творческое мышление и на которые мы опирались в своем исследовании следующие: беглость, гибкость и оригинальность мысли. Гибкость мыслительного процесса-это переключение с одной идеи на другую. Оригинальность-минимальная частота данного ответа к однородной группе. Анализируя результаты тестирования по методике Торренса можно заметить, что результаты распределились следующим образом, можно отметить, что большинство детей с затруднением отвечают на вопросы связанные с моделированием ситуации. С этим заданием справились дети с высоким уровнем творческих способностей. (диаграмма 1) можно увидеть позитивный уровень развития творческих способностей моих подопечных. Оценивая соотносимость тестов, была обнаружена динамика развития уровня креативности у младших школьников.(диаграммы 1,2,3,4)

Заключение

На протяжении младшего школьного возраста происходит рост и развитие организма ребенка.

Нервная система младших школьников характеризуется высокой пластичностью, то есть способностью фиксировать воздействия среды и готовностью реагировать на них.

Возрастает роль второй сигнальной системы в анализе и синтезе впечатлений от внешнего мира, в образовании временных связей, в выработке новых действий и операций. Поступление ребенка в школу – резкая смена ее жизни и деятельности. Ребенок идет в школу с физической и психической готовностью к этому изменению.

В школьном обучении используются и продолжают развиваться физические и умственные силы, формируются психические свойства

младшего школьника. В процессе обучения осуществляется развитие у учащихся всех познавательных процессов, которые характеризуются количественными и качественными их изменениями.

Мышление младших школьников часто характеризуют как конкретно – образное, особенно у учащихся первых классов. Но в то же время в его структуре возрастает роль абстрактных компонентов. Конкретность мышления первоклассников проявляется в том, что ту или иную мыслительную задачу они могут решить, только исходя из обозначенных словами конкретных предметов, их изображений или представлений; когда же детям надо иллюстрировать примерами общие положения, применить их к конкретным фактам, то они испытывают трудности. Им легче проанализировать конкретный факт и сделать из него соответствующие выводы, чем привести пример. Под влиянием обучения в мышлении младшего школьника изменяются соотношения его образных и понятийных, конкретных и абстрактных компонентов. Эти изменения происходят в зависимости от содержания обучения.

Задача его состоит в том, чтобы обеспечивать развитие не только абстрактного, но и конкретного мышления младших школьников

Ученики 2-3 классов известные понятия определяют, выделяя общие и существенные признаки объектов. Развитие мышления младших школьников проявляется в их способности осознавать и решать сложные познавательные и практические задачи, осуществлять необходимые для их решения действия и операции, выражать их результаты в суждениях, понятиях, суждениях, умозаключениях.

В развитии суждений ребенка важную роль играет расширение знаний и выработка установки мышления на истину. Она закрепляется в школьном возрасте обучением, в процессе которого ребенку сообщаются знания и требуют ответов. Школьный возраст характеризуется реализмом установок, планирования интереса к объективной действительности. Конкретные факты

стоят в центре интеллектуальных интересов ребенка. Это отражается на содержании и структуре его суждений.

Анализ психолого-педагогической литературы показал, что проблема развития творческих способностей младших школьников, представляет большой теоретический и практический интерес в связи с тем, что именно творческий подход в определенных ситуациях помогает решать жизненные проблемы, помогает в самореализации.

В нашем исследовании под творческими способностями мы понимаем уровень творческой одаренности, способности к творчеству, составляющей относительно устойчивую характеристику личности.

В ходе исследования мы подтвердили гипотезу, а также:

определили сущность развития творческого мышления учеников младшего школьного возраста;

выявили состояние использования различных методов для развития творческого мышления младших школьников, рассмотрели проблемы, которые могут возникнуть в ходе реализации той или иной деятельности;

определили возможность анимационных средств обучения в развитии творческого мышления учеников младшего школьного возраста

разработали методические рекомендации а также, содержание анимационной деятельности, согласно тематической градации.

Также, можно сделать вывод, что существуют различные подходы, определяющие структуру и факторы, влияющие на развитие творческих способностей.

Основными структурными компонентами творческих способностей являются: скорость, гибкость и оригинальность.

На развитие творческих способностей влияют ближайшее окружение и личностные характеристики. В младшем школьном возрасте развиваются специфические творческие способности на основе общих способностей. В связи с этим необходимо создавать специальные условия для развития

творческих способностей у подростков с учетом их психо-возрастных особенностей и интересов.

В итоге, следует отметить, что анимация представляет собой инновационную и эффективную технологию развития творческих способностей младших школьников.

Список использованных источников

1. Алдошина//Искусство в школе, - 2010. - №4.- С. 19-21.
2. Асенина С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы ... современной мультипликации [Текст] - М.: Искусство, 1974. - 285 с.
3. Аствацатуров Г. О. Медиадидактика и современный урок: технологические приемы/ Г. О. Аствацатуров, канд. ист. наук. – Волгоград: Учитель, 2011.
4. Василевская А. М. Некоторые вопросы методики решения продуктивных задач в процессе производственного обучения. — В кн.: Дидактика производственного обучения. — М.: Высшая школа, 1982. – 150 с.
5. Василевская А. М., Пономарева Г.А. Развитие технического творческого мышления у подростков и юношества. – К.: Высшая школа, 1982. – 144 с.
6. Галин А.Л. Психологические особенности творческого поведения / Новосибирск: НГУ, 2009. - 233 с.
7. Годфруа Же. Что такое психология/В 2-х т. Т.1: Пер. с франц.- М.: Мир, 1992. - 496 с.
8. Голикова-Повреждения Е.В. Экранизация литературных произведений в творчестве белорусских режиссеров-аниматоров /Е.В. Голикова-Повреждения//Сб. науч. тр./Минск: ГНУ НАН Беларуси - 2008.
9. Гольдин И. И. Формирование в процессе проблемного обучения рациональных способов решения конструктивно-технических задач. — О проблемном обучении, 1969, вып. 2, С. 9 —12.
10. Дидактика производственного обучения. /Под ред. А. Ф. Федоровой. — М.: Высшая школа, 1973. — 418 с.
11. Дмитриева, Н.С. Поэтика анимационного фильма /Н.С. Дмитриева//Вестник челябинского государственного университета/Челябинск, 2008. - № 37 - С.167-175.
12. Ительсон П. Б. Основы методики профессионального обучения школьников. — М.: Учпедгиз, 1968. — 230 с.

- 13.Кехтер Т.А. Необходимость применения в практике работы учителя начальных классов информационно-коммуникативных технологий.kexter@mail.ru
- 14.Ковалёва А. Г. Использование информационно-компьютерных технологий при обучении в начальной школе. 2006.
- 15.Ковальский Н. И. Производственное обучение учащихся средней школы. - М.: Изд-во АПН РСФСР, 1963.
- 16.Кудрявцев Т. В. Психология технического мышления. — М.: Просвещение, 1975. - 303 с.
- 17.Кудрявцев Т. В., Якиманская И. С. Развитие технического мышления учащихся. — М.: Высшая школа, 1964. — 88 с.
- 18.Левитов Н. Д. О психологических компонентах технической деятельности. — Вопросы психологии, 1958, № 6, с. 181 — 190.
- 19.Михайлов А. А. Техническое творчество школьников. - М.: Просвещение , 1969. - 207 с.
- 20.Психология решения учащимися производственно-технических задач. — М.: Просвещение, 1965. — 254 с.
- 21.Рождественская Н.В. Креативность: пути развития / Н.В. Рождественская. - СПб.: Питер, 2014. - 20 с.
- 22.Рубинштейн С.Л. О природе мышления и его составе / С.Л. Рубинштейн. - М.: изд. Наука, 2013. - 250 с.
- 23.Рудкевич Л.А. Возрастная динамика самореализации творческой активности / Л.А. Рудкевич, Е.Ф. Рыбалко. - СПб.: Питер, 2012. - 286 с.
- 24.Рудкевич Л.А. Возрастная динамика творческой продуктивности: автореф. дис. ... канд. наук 10.01.01 / Л.А. Рудкевич. - СПб.: 1994. - 158 с.
- 25.Савенков А.И. Методика исследовательского обучения младших школьников / А.И. Савенков. - Самара.: Изд-во «Учебная литература», 2013. - 380 с.
- 26.Сидорчук Т.А. Формирование креативности личности на начальном этапе ее становления на основе системы творческих заданий / Т.А. Сидорчук. - М.: МГУ, 2011. - 150 с.

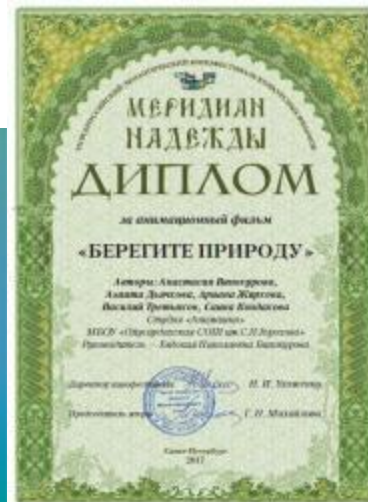
- 27.Симановский А.Э. Развитие творческого мышления детей: популярное пособие для родителей и педагогов / А.Э. Симановский. - Ярославль: Академия развития, 2013. - 120 с.
- 28.Сорокин Н. Развитие технического мышления учащихся. - Профессионально-техническое обучение , 1969, № 2, с. 9 – 12.
- 29.Страхов И. С. Психология труда. - М.: Учпедгиз , 1963. - 240 с.
- 30.Тамберг Ю.Г. Как научить ребенка думать: Учебное пособие/ Ю.Г. Тамберг. - СПб.: Изд. «Михаил Сизов», 2011. - 189 с.
- 31.Теплов Б.М. Практическое мышление / Б.М. Теплов. - М.: изд. Наука, 2012. - 250 с.
- 32.Тихомиров О.К. Психология мышления / О.К. Тихомиров. - М.: изд. Астрель, 2014. - 210 с.
- 33.Торп, С. Учебник креативного мышления / С. Торп, перевод О.Г. Белошеева. - Минск : Попурри, 2014. - 288 с.
- 34.Туник, Е.Е. Диагностика творческого мышления / Е.Е.Туник. - М.: Парус, 2011. - 352 с.
- 35.Тхоржевский В.С. Методика трудового обучения: Учеб. пособие. – К., 1995. – 280 с.
- 36.Ушаков,Д.В. Одарённость, интуиция, творчество: Основные современные концепции творчества и одарённости / Д.В. Ушаков. - М.: изд. Наука, 2004. - 291с.
- 37.Федяинова Н.В. Использование информационных технологий в учебном процессе начальной школы: Учебно-методическое пособие. - Омск: Омск. гос. ун-т, 2007. - 71 с.
- 38.Фрейд З. Бессознательное / З. Фрейд, пер. под общ. ред. В.В. Столбова. - М.: Наука, 2011. - 350 с.
- 39.Холодная,М.А. Интегральные структуры понятийного мышления / М.А. Холодная. - СПб.: Питер, 2013. - 296 с.
- 40.Чебышева В. В. Психология трудового обучения. — М.: Просвещение, 1969. - 303 с.

41. Чернецкая Н.И. Творческое мышление школьников как интегральный психологический феномен: дис. ... д. пс. наук: 19.00.07 / Н.И. Чернецкая. - СПб, РГПУ, 2014. - 453 с.
42. Шадриков В.Д. Способности, одарённость, талант: Развитие и диагностика способностей / В.Д. Шадриков. - М.: Просвещение, 2013. - 200 с.
43. Шведов А. Активизация учащихся на уроках производственного обучения. — Профессионально-техническое образование , 1965, №2, с. 8 — 10.
44. Шумакова, Н.Б. Обучение и развитие одарённых детей / Н.Б. Шумакова. - Воронеж: изд. Радуга, 2014. - 205с.
45. Щербо, Н.П. Исследование творческой одарённости с помощью тестов П. Торранса у младших школьников / Н.П. Щербо. - Ростов н/Д.: изд. Феникс, - 2012. - 167 с.
46. Якиманская И. С. Формирование интеллектуальных умений в процессе производственного обучения. — М.: Высшая школа, 1979. — 88 с.
47. Яковлева, Е.Л. Психология развития творческого потенциала личности / Е.Л. Яковлева. - М.: Просвещение, 2012. - 150 с.
48. Якубовский И. Развитие творческих способностей учащихся с помощью разноуровневых карточек-заданий. // Трудовая подготовка в учреждениях образования. – 2001. - № 2. – С. 11 – 14.

Приложения

Приложение 1

Грамоты, дипломы учащихся





Приложение 2

Тест креативности Торранса

Краткий тест. Фигурная форма.

Сокращенный вариант изобразительной (фигурной) батареи теста креативности П. Торранса представляет собой задание **«Закончи рисунок»**.

Задание **«Закончи рисунок»** представляет собой второй субтест фигурной батареи тестов творческого мышления П. Торранса.

Тест может быть использован для исследования творческой одаренности детей, начиная с дошкольного возраста (5–6 лет) и до выпускных классов школы (17–18 лет). Ответы на задания этих тестов испытуемые должны дать в виде рисунков и подписей к ним. Если дети не умеют писать или пишут очень медленно, экспериментатор или его ассистенты должны помочь им подписать рисунки. При этом необходимо в точности следовать замыслу ребенка.

Подготовка к тестированию. Перед предъявлением теста экспериментатор должен полностью прочитать инструкцию и тщательно продумать все

аспекты работы. Тесты не допускают никаких изменений и дополнений, так как это меняет надежность и валидность тестовых показателей.

Необходимо избегать употребления слов «тест», «экзамен», «проверка» во всех объяснениях и инструкциях. Если возникает необходимость, то рекомендуется употреблять слова: упражнения, рисунки, картинки и т. д. Во время тестирования недопустимо создание тревожной и напряженной обстановки экзамена, проверки, соперничества. Напротив, следует стремиться к созданию дружелюбной и спокойной атмосферы теплоты, уюта, доверия, поощрения воображения и любознательности детей, стимулирования поиска альтернативных ответов. Тестирование должно проходить в виде увлекательной игры. Это очень важно для достижения надежных и объективных результатов.

Необходимо обеспечить всех учащихся тестовыми заданиями, карандашами или ручками. Все лишнее должно быть убрано. Экспериментатору необходимо иметь инструкцию, образец теста, а также часы или секундомер. Не следует проводить одновременное тестирование в больших группах учащихся. Оптимальный размер группы – это 15–35 человек, т. е. не более одного класса.

Для младших детей размер групп следует уменьшить до 5–10 человек, а для дошкольников предпочтительней проводить индивидуальное тестирование. При тестировании ребенок должен сидеть за столом один или с ассистентом экспериментатора.

Время выполнения теста–10 минут. Вместе с подготовкой, чтением инструкций, раздачей листов и т. д. для тестирования необходимо отвести 15–20 минут.

При тестировании дошкольников и младших школьников экспериментаторы должны иметь достаточное количество ассистентов для помощи в оформлении подписей к рисункам.

Прежде чем раздавать листы с заданиями, экспериментатор должен объяснить детям, что они будут делать, вызвать у них интерес к заданиям и

создать мотивацию к их выполнению. Для этого можно использовать следующий текст, допускающий различные модификации в зависимости от конкретных условий:

«Ребята! Мне кажется, что вы получите большое удовольствие от предстоящей вам работы. Эта работа поможет нам узнать, насколько хорошо вы умеете выдумывать новое и решать разные проблемы. Вам потребуется все ваше воображение и умение думать. Я надеюсь, что вы дадите простор своему воображению и вам это понравится».

Если фигурный тест требуется провести повторно, то объяснить это учащимся можно следующим образом: «Мы хотим узнать, как изменились ваши способности придумывать новое, ваше воображение и умение решать проблемы. Вы знаете, что мы измеряем свой рост и вес через определенные промежутки времени, чтобы узнать, насколько мы выросли и поправились. То же самое мы делаем, чтобы узнать, как изменились ваши способности. Очень важно, чтобы это было точное измерение, поэтому постарайтесь показать все, на что вы способны».

Инструкции к тестовым заданиям. После предварительной инструкции следует раздать листы с заданиями и проследить, чтобы каждый испытуемый указал фамилию, имя и дату в соответствующей графе. Дошкольникам и младшим школьникам нужно помочь в указании этих сведений. В этом случае будет лучше, если вы внесете данные заранее и раздадите детям листы с уже заполненными графами.

После этих приготовлений можно приступить к чтению следующей инструкции:

«Вам предстоит выполнить увлекательные задания. Все они потребуют от вас воображения, чтобы придумать новые идеи и скомбинировать их различным образом. При выполнении каждого задания старайтесь придумать что-то новое и необычное, чего никто больше из вашей группы (класса) не сможет придумать. Постарайтесь затем дополнить и достроить вашу идею так, чтобы получился интереснейший рассказ-картинка.

Время выполнения задания ограничено, поэтому старайтесь его хорошо использовать. Работайте быстро, но не торопитесь. Если у вас возникнут вопросы, молча поднимите руку – и я подойду к вам и дам необходимые разъяснения».

Задание теста формулируется следующим образом:

«На этих двух страницах нарисованы незаконченные фигуры. Если вы добавите к ним дополнительные линии, у вас получатся интересные предметы или сюжетные картинки. На выполнение этого задания отводится 10 минут.

Постарайтесь придумать такую картинку или историю, которую никто другой не сможет придумать. Сделайте ее полной и интересной, добавляйте к ней новые идеи. Придумайте интересное название для каждой картинке и напишите его внизу под картинкой» *(Эту инструкцию необходимо предъявлять строго по тексту, не допуская никаких изменений. Даже небольшие модификации инструкции требуют повторной стандартизации и валидации текста .*

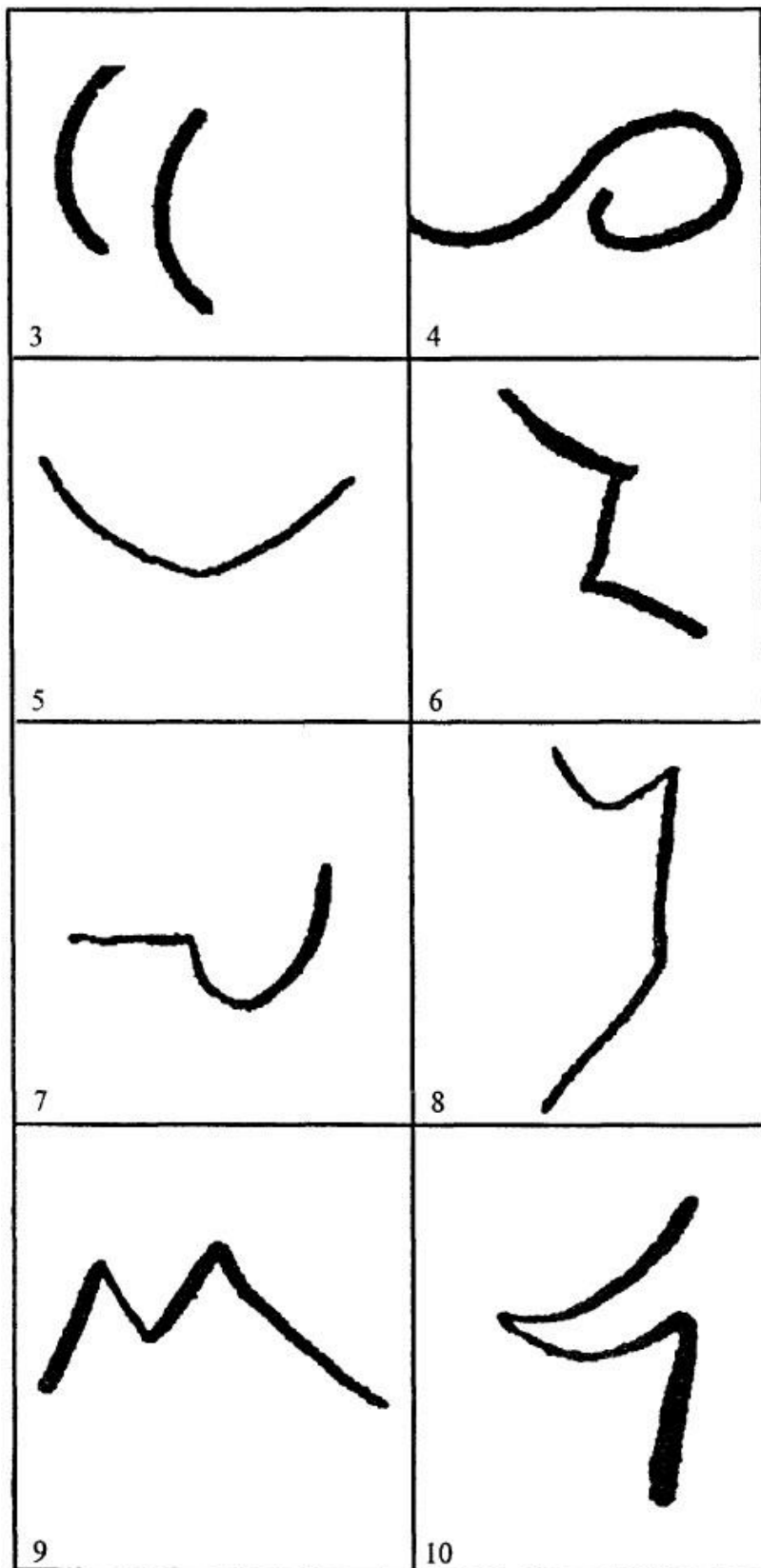
Если учащиеся волнуются, что они не успевают закончить задание вовремя, успокойте их, сказав им следующее:

«Вы все работаете по-разному. Некоторые успевают нарисовать все рисунки очень быстро, а затем возвращаются к ним и добавляют какие-то детали. Другие успевают нарисовать лишь несколько, но из каждого рисунка создают очень сложные рассказы. Продолжайте работать так, как вам больше нравится, как вам удобнее».

Если дети не зададут после инструкции вопросы, можно приступать к выполнению задания. Если инструкция вызовет вопросы, постарайтесь ответить на них повторением инструкции более понятными для них словами. Избегайте давать примеры или иллюстрации возможных ответов-образцов! Это приводит к уменьшению оригинальности и, в некоторых случаях, общего количества ответов. Стремитесь поддерживать доброжелательные, теплые и непринужденные отношения с детьми.

Хотя в инструкциях указано, что задания включают две страницы, некоторые дети упускают этот факт из виду и не обнаруживают вторую страницу. Поэтому следует специально напомнить детям о второй странице с заданиями. Необходимо очень внимательно следить за временем, используя секундомер.

По истечении 10 минут выполнение заданий прекращается, и листы быстро собираются. Если дети не смогли написать названия к своим рисункам,



Для
при

выясните у них эти названия сразу же после тестирования. Иначе вы не сможете их надежно оценить. Этого удобно иметь несколько ассистентов, что особенно важно при тестировании младших школьников и дошкольников.

Фамилия _____

Имя _____

Дата _____

Изобразительная группа тестов

Предлагаемые тесты можно разделить на две большие группы: изобразительные и вербальные. Учитывая специфику возраста, я попыталась предать тестам-заданиям по возможности игровую форму. Изобразительная группа тестов начинается с серии заданий «Чудесная линия». Время исполнения заданий – 10 минут:

1. **Тест-игра «Закорючка».** Тестирование проводится индивидуально. Ребёнку последовательно предлагается десять рисунков-закорючек. Задача ребёнка, каждую закорючку дорисовывать так, чтобы получился конкретный узнаваемый образ. Результаты теста отражают творческие возможности воображения и образной памяти ребёнка. Задание оценивается в баллах: за каждый дорисованный образ – 1 балл, если вариантов нет – 0 баллов.

2. **Тест-задание «Что попало в сеть?».** Тестируется группа детей. Воспитанникам предлагается закрыть глаза и на листе бумаги начертить, не отрывая руки от листа, линию, проводя её в любых направлениях и придавая ей любой графический характер. Дети открывают глаза и должны найти в получившейся сети свой улов: предметы, человека, растения, животных и т.д. Найденный образ заштриховывается. Оценивается оригинальность и разнообразие образов. Простые, примитивные изображения оцениваются от 0 до 3-х баллов. Изображения более сложных образов оцениваются от 4 до 7 баллов. Сложные, сюжетные изображения, оригинальные ракурсы, изображения пейзажа получают оценку от 8 до 10 баллов. Данный тест-задание можно проводить под музыку. Рука ребёнка реагирует на восприятие музыки и вычерчивает линию, опираясь на слуховые ощущения. Возможна стандартизация этого теста. Как вариант предлагается «сеточка», заданная педагогом, что позволяет более объективно относиться к полученным результатам.

3. **Тест-игра «Геометрический человек».** Педагог предлагает нарисовать человека, который живёт в стране «Геометрии». Для его изображения можно использовать точку, прямые линии и геометрические фигуры: круг, прямоугольник, треугольник. Вариантом этого теста могут быть «геометрические» животные и птицы. Как и в предыдущем задании, баллы в зависимости от сложности проставляются от 0 до 10. Предлагаемые в этой серии тесты-задания достаточно полно отражают способности восприятия линейного контура, способности «достраивания», «продолжения» линейного образа. Количественная и качественная оценка итогов тестирования может быть иной, возможно, более сложной или критериально более многоплановой.

Следующую серию заданий я объединила названием «Волшебная клякса». Тесты этой серии восходят к классическим чернильным пятнам Роршаха. Они рассчитаны на выявление уровня развития воображения.

1. **Тест-задание «Дорисуй».** Ребёнок должен увидеть в силуэте кляксы или комбинации нескольких клякс определённый образ и дорисовать его, сделав более выразительным, узнаваемым. Тест легко стандартизируется, если

детям одной возрастной группы предъявляются одинаковые кляксы. Возможен как чёрно-белый вариант этого теста, так и цветной. Оценка результата этого теста аналогична первому тесту в серии «Чудесная линия».

2. Тест «Игра в прятки». В предлагаемом воспитанникам чёрном или цветном пятне они должны увидеть «спрятанный там конкретно заданный образ». Пятно можно поворачивать. При дорисовке используется минимум средств. Оценивается оригинальность и выразительность решения.

Следующая группа заданий – «Отпечатки» является наиболее показательной при Бесконечное разнообразие цвета и фактуры отпечатка стимулирует продуцирование самых разнообразных образов. По сложности обработки и интерпретации результаты этого задания выходят на первое место. Субъективность качественной оценки полученных результатов – наибольшая.

1. Тест-задание «Отыщи картинку». Воспитанникам предъявляется цветной отпечаток (два, три или более цветовых тона), образованный как сближенными, так и контрастными сочетаниями цветов. Целью задания является поиск наибольшего количества изобразительных образов. Чем сложнее увиденный образ, тем большим количеством баллов он оценивается. Это задание позволяет использовать все три критерия творческого мышления: легкость и беглость, гибкость, оригинальность.

2. Тест-игра «Маэстро». Задание является вариантом предыдущего теста. Детям предлагается поиграть в великих художников – стать маэстро живописи. Предлагаемые отпечатки являются «картинами» их учеников. Несколькими выразительными штрихами маэстро должен преобразить картину ученика так, чтобы возник оригинальный и выразительный образ. Задание является завершающим в серии и наиболее показательным с точки зрения художественной направленности мышления ребёнка. Интерпретация результатов может быть аналогичной предыдущим тестам, но могут быть и иные подходы; экспертная оценка (экспертами выступают воспитанники студии или педагоги), ранжирование и т.д. Каждый педагог может найти удобную для себя систему обработки тестов, являющейся достаточно убедительной и наглядной для других, ведь всё, чем занимается ребёнок в детстве, он делает творчески: двигается ли, общается, играет, исследует мир... Но не всегда сам процесс творчества и его результаты заметны окружающим. Поэтому детские рисунки – уникальный способ понять, как ребёнок видит мир. А главное – они помогут сохранить материальные свидетельства того, как развивались его навыки и творческие устремления.

