

## **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, не только вызывают интерес и желание участвовать в делах, но и развивают творческие способности детей и взрослых, помогают самоутвердиться 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 из направлений развития творчества на этапе наглядно-действенного мышления, 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).

## 2. 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.

## 3. 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, соответствующие 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 включается 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 ребенок 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, ребенок 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 деятельности, творческого мышления когнитивных функций.

## 2. 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, можно 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...

## 3. 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).

#### 4. 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.

## 5. Метод принудительного ассоциирования

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 живого 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 перекалывании 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 ложку 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.