

Таблица к этапу 2

СПОСОБЫ И ЗАДАНИЯ, ЧТОБЫ РАЗВИТЬ КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ

Способы	Задания для школьников
Подбирать ассоциации	<p>1. Сравнить два предмета, найти общие черты и отличия. Сначала это могут быть близкие предметы, например, яблоко и капуста, затем — семантически далекие: допустим, поезд и колибри. Они совершенно разные, но оба могут двигаться, бывают разноцветными. Обсуждение можно продолжить, если добавить третье постороннее понятие и предложить составить с ними высказывание.</p> <p>2. За 1—2 минуты вспомнить как можно больше тематических слов: растений, видов движения, космических понятий. Из этого можно сделать тематическую игру в слова.</p> <p>3. Составлять интеллект-карты, схемы, которые раскрывают понятие или явление с разных сторон. Например, когда изучают природные зоны, составить схему связанных понятий вместе с учителем или дать такую работу на дом</p>
Иллюстрировать	<p>1. Создать картинки к литературному тексту или по мотивам абстрактного понятия, например, объема. Можно рисовать от руки, использовать изображения из интернета, коллажи.</p> <p>2. Проиллюстрировать поговорку с помощью фигур, сделать скульптуру из многогранников. Или «изобразить» с помощью эмодзи, но не забыть про их переносный смысл</p>
Читать, разговаривать, придумывать	<p>1. Создать продолжение приключений Гарри Поттера, историю для новой части мультисериала «Мадагаскар» или альтернативное окончание любимой сказки.</p> <p>2. Проанализировать похожие сказки. Например, в народной сказке «Царевич Нехитер-Немудер» и «Сказке о царе Салтане...» А.С. Пушкина понаблюдать за сходством сюжетов и поступков героев и различиями в языке и стиле повествования</p>
Инсценировать	<p>1. Творчески пересказать прочитанное, добавить детали и события или сделать это от первого лица с разными интонациями.</p> <p>2. Читать по ролям, подготовить пантомиму, поставить спектакль</p>
Играть	<p>1. Адаптировать под классную работу настольные игры «Диксит» или «Имаджинариум».</p> <p>2. Поделиться на команды и освоить настольную игру «Пора спать»: по цепочке придумывать по картинкам историю, а затем так же по очереди вспоминать ее с самого начала.</p> <p>3. Использовать «кубики историй»: они похожи на игральные, только вместо точек на гранях — изображения предметов. На основе картинки, которая выпадает, придумать и рассказать историю. Можно продолжать мысль друг друга и придумывать одну историю на всех.</p> <p>4. «Мозговой штурм»: выбрать три картинки и предложить составить по ним историю, придумать, что было до событий на картинке и после них.</p> <p>5. Пробежать по коридору, как Буратино, как Незнайка, как Кощей Бессмертный. Поиграть в традиционную игру «Крокодил»</p>
Решать головоломки, ребусы, занимательные задачи	Развивает креативное мышление решение головоломок, ребусов, занимательных задач. Педагог должен быть готов помочь ребенку, подвести его к решению, чтобы не создавать для него ситуацию неуспеха
Использовать задачи ТРИЗ	<p>1. Поразмышлять над стихотворением «Наша Таня громко плачет», задать наводящие вопросы. Как Тане достать мяч? А если нет палочки, сачка, некого попросить?</p> <p>2. Составить загадку про иглу. Предварительно выяснить, что она острая, блестит, похожа на стрелу. Вместе рассуждать, искать лучшие решения.</p> <p>3. Игра «Не да, а нет»: на вопросы, которые обычно подразумевают положительный ответ, нужно ответить «нет». Всегда ли автомобиль быстрее пешехода? Нет, если машина стоит на светофоре.</p> <p>4. Решать глобальные задачи: как сократить количество пластика в океане или решить проблему космического мусора? Улучшить, хотя бы теоретически, то, что уже существует: Как сделать кастрюлю, из которой не сбегают молоко?</p>