МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ ИМЕНИ М.А. БАЛАКИРЕВА»
ОРЛОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА ОРЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Принято
решением Педагогического совета
МБУ ДО «ДШИ им. М.А. Балакирева»
Орловского муниципального округа
Орловской области
от «21» марта 2025 г.
(Протокол N 4)
Введено в действие приказом N 46
от 31 марта 2025 г.

Утверждаю
Директор МБУ ДО
«ДШИ им. М.А. Балакирева»
Орловского муниципального
округа Орловской области
_____А.В. Михайлина
«31» марта 20___ г.

Согласованно с советом родителей (законных представителей)
От 20 марта 2025 г. (Протокол N 3)

Согласованно с советом обучающихся
От 20 марта 2025 г. (Протокол N 3)

Зарегистрировано:
N092 от 21 февраля 2025 г.

Методические рекомендации для педагогов по развитию креативного мышления обучающихся структурного подразделении МБУ ДО «ДШИ имени М.А. Балакирева» - Школа креативных индустрий

2025 г.

Современное образование в век информатизации основную ставку делает на формирование креативной личности, обладающей качествами, которые позволяют изобретать, совершать открытия, оригинально решать задачи, видеть противоречия, стать творцом своей собственной жизни. «Портрет» креативной личности многогранен, ее характерными особенностями являются:

- восприятие мира как открытого, многополярного явления, креативное отношение к миру и себе, открытость новому опыту (сфера мировоззрения);
- разнообразие интересов, стремление к творчеству, увлеченность процессом творческой деятельности, творческая активность (творческая мотивация);
- синестезия, способность к ассоциированию, чувство формы, стиля, чувство юмора, стремление к совершенству, способность к импровизации (эстетические креативные свойства);
- эмоциональная отзывчивость, экспрессивная эмоциональность (способность выражать эмоциональное содержание);
- эмпатия (способность к эмоционально духовному постижению эмоционального мира другого человека), богатство эмоционального опыта (эмоционально-креативные свойства);
- способность к преобразованиям, вариативность, многоэкранность мышления;
- способность к прогнозированию (интеллектуально-творческие способности);
- способность к продуцированию образов, интеграции разрозненных элементов в единую систему образ; одухотворенность реальных образов и реалистичность нереальных;
- выход за рамки обыденного (отлет от реальности);
- способность к символизации и зрительно образному представлению идей – создание внутренних картин проблем (творческое воображение);
- способность к сотрудничеству в творческой деятельности (коммуникативнотворческие способности).

Креативность (от лат creatio - созидание) - творческие способности индивида, характеризующиеся готовностью к продуцированию принципиально новых идей и входящие в структуру одаренности в качестве независимого фактора.

Для оценки креативности используются различные тесты дивергентного мышления, личностные опросники, анализ результативности деятельности. Для содействия развитию творческого мышления могут использоваться учебные ситуации, которые характеризуются незавершенностью или открытостью к интеграции новых элементов, при этом обучающихся поощряют задавать множество вопросов.

В период подросткового (юношеского) возраста на основе «общей» креативности формируется «специализированная» креативность: способность к творчеству, связанная с определенной сферой деятельности, как ее дополнение и альтернатива.

По мнению Е. Торренса, креативность - это не специальная, а общая способность, которая базируется на констелляции общего интеллекта, личностных характеристик и способностей к продуктивному мышлению.

Тест Е. Торренса позволяет оценить:

- вербальную креативность;
- образную креативность;
- отдельные креативные способности: беглость, гибкость, оригинальность, способность видеть суть проблемы, способность сопротивляться стереотипам.

Педагогическими условиями качественного обучения в Школе креативных индустрий могут быть:

- осознанность и рефлексивность учения;
- умение учиться;

- проектирование и организация процесса самообразовательной и креативной деятельности;
- ответственность за качество учения.

Все это будет способствовать проявлению таких качеств личности, как ответственность и креативность.

Интересно, что с точки зрения психологии, творческие личности (креативный человек) не имеют четких характеристик. Однако существует ряд особенностей, дающих возможность распознать личность, главной чертой которой является креативность:

Мечтательность. С точки зрения нейропсихологии, мечтательность – основа для активизации мозговых процессов, связанных с творчеством.

Повышенное внимание к деталям. Избегание стандартного распорядка дня. Люди, связывающие свою жизнь с творчеством, работают по вдохновению.

Повышенная наблюдательность.

Стремление к поиску ответов на множество вопросов. Как в детском, так и во взрослом возрасте.

Поиск новых возможностей. С помощью которых реально выразить свои чувства и наблюдения.

Исследование иных способов мышления (что позволяет человеку покидать привычные для него границы жизнедеятельности).

Педагогическим работникам рекомендуем использовать в процессе обучения следующие креативные методы обучения:

1.«Шесть Шляп Мышления» – это один из самых популярных методов мышления, разработанных Эдвардом де Боно; простой и практичный способ преодолеть трудности посредством разделения процесса мышления на шесть различных режимов, каждый из которых представлен шляпой своего цвета. Метод шести шляп позволяет структурировать и сделать намного более эффективной любую умственную работу, как личную, так и коллективную. Его можно использовать для любой умственной работы в самых разных областях и на самых разных уровнях. На личном уровне это могут быть, к примеру, важные письма, статьи, планы, решение проблем. В одиночной работе – планирование, оценка чего либо, дизайн, создание идей. В групповой работе – проведение встреч, опять-таки оценка и планирование, разрешение конфликтов, обучение. (Приложение 1)

2.Катена – это игра для развития креативного мышления. Она тренирует свободный, ассоциативный стиль мышления, необходимый в творческой работе, и помогает отслеживать иерархическое, «вертикальное» мышление. (Приложение 2)

3.Майндмэппинг (ментальные карты) – это удобная и эффективная техника визуализации мышления и альтернативной записи (Тони Бьюзен). Ее можно применять для создания новых идей, фиксации идей, анализа и упорядочения информации, принятия решений и др. Это не очень традиционный, но очень естественный способ организации мышления, имеющий несколько неоспоримых преимуществ перед обычными способами записи. Сфера эффективного применения ментальных карт чрезвычайно широка. Это и планирование (например, дня, встречи, статьи, проекта), и обучение, и организация информации, и способ разобраться в проблеме, и создание идей, и даже сочинение сказок в семейном кругу. Тони Бьюзен, автор техники ментальных карт, предлагает нам перестать бороться с собой и начать помогать своему мышлению. Для этого нужно только обнаружить неоспоримую связь между эффективным мышлением и памятью и спросить себя, что именно способствует запоминанию. Бьюзен предлагает действовать следующим образом.

Вместо линейной записи использовать **радиальную**. Это значит, что главная тема, на которой будет сфокусировано наше внимание, помещается в центре листа. То есть действительно в фокусе внимания.

Записывать не всё подряд, а только ключевые слова. В качестве ключевых слов выбираются наиболее характерные, яркие, запоминаемые, «говорящие» слова.

Ключевые слова **помещаются на ветвях**, расходящихся от центральной темы. Связи (ветки) должны быть скорее ассоциативными, чем иерархическими. Ассоциации, которые, как известно, очень способствуют запоминанию, могут подкрепляться символическими рисунками. (Приложение 3)

4.Кейс-метод (метод анализа конкретной ситуации) предполагает решение конкретных учебных проблем. Применение в обучении кейс метода позволит сформировать у старшеклассника высокую мотивацию к учебе; развить такие личностные качества, как способность к сотрудничеству, чувство лидерства, значимые для будущей профессиональной деятельности; сформировать основы деловой этики. В основе кейс-метода лежит имитационное моделирование, т.е. использованию этого метода в обучении предшествует разработка конкретного примера или использование готовых материалов с описанием ситуации реальной учебной деятельности.

5.Образовательный фотобиеннале. Целью данной технологии является научить детей инициировать создание совместного с родителями и учителями пространства высокой творческой активности, ориентированного на появление, рождение образа, отражающего восприятие данной группой объектов социальной реальности. Реализация связана с проживанием различных ситуаций взаимодействия – разноуровневого и разнопланового: ребёнок-учитель, учитель-родитель, учитель-учитель, ребёнок-администратор, ребёнок-родитель и т.п. Возникает своеобразный «инсайт» - «столкновение» внутреннего и внешнего контекстов разных людей, порождающий ситуацию развития личности каждого участника образовательного процесса. Переведение образовательного фотобиеннале как продукта экспериментальной деятельности в режим транслирования способствует решению многих образовательных задач: формирование умения организовать поиск, отбор и хранение информации, в том числе с использованием технических средств и телекоммуникационных сетей; овладение умением планировать действия, связанные с преобразованием информации при помощи фиксированного набора средств, а также способность реализовывать эти действия с использованием средств автоматизации. (Приложение 4)

Упражнения, которые помогут развить креативное мышление. Цель этих упражнений - уйти от стандартов, шаблонов; раскрыть мышление ученика. Занимаясь этими упражнениями по 15 – 20 минут в день, через месяц можно будет заметить большие изменения в мышлении учеников.

1.Когда едите в транспорте или просто прогуливаетесь, читайте что написано на витринах магазинов наоборот.

2.Возьмите лист бумаги и карандаш, нарисуйте вымышленное животное. И не обращайте на здравый смысл, что так быть не может, продолжайте. Затем придумайте этому животному какое – то фантастическое название, опишите какими характеристиками оно обладает.

3.Придумайте словосочетание с противоположным значением слов, например черный снег, высокий карлик и т.д.

4.Придумайте слово и представьте, что оно аббревиатура – расшифруйте ее. Например, ШКАФ: Школа Культурных Анонимных Фотографов.

5.Придумайте 10 необычных вариантов как можно использовать стол.

6.Проявите свою изобретательность в процессе неестественного соединения различных предметов. Например, возьмем компьютерную мышь и присоединим к ней плеер, это будет мышка, играющая любую музыку.

7.Для стимулирования появления новых идей, надо научиться отыскивать ассоциации в простом потоке мыслей. Данное упражнение можно выполнять, как угодно, и где угодно и с любой буквой. Например, буква И, в течение 4-х минут запишите как можно больше слов на эту букву.

8.Всякий раз, когда что – то заинтересовывает вас, представьте, что вы видите это на картине. Затем придумайте название для данной картины. Данное упражнение можно выполнять по нескольку раз в день.

9.Сочинить рассказ о поведении животного или человека с какими-либо особенностями. Например, о собаке, которая не лает; о человеке, который всегда плачет; о льве, который всегда смеется; об обезьяне, которая летает.

10.Надо поглядеть на что-то и сказать, что напоминают увиденные образы, на что они похожи. Например, облака на небе, ветви дерева, тени на земле, морозные узоры на стекле, капля воска от свечи и др.

Упражнения для групповой работы:

1. Пословицы. Одна команда сообщает одному из участников другой команды какуюлибо пословицу. Этот участник изображает пословицу на доске с помощью рисунка, где каждое слово - отдельный символ. Его команда должна отгадать пословицу за 5 минут, задавая стоящему у доски вопросы, на которые он отвечает только словами «да» или «нет».

2. Ассоциации. Один из участников первой команды выходит из комнаты. В это время вторая команда загадывает простое слово. Затем игрок возвращается. Участники первой команды предлагают ему свои ассоциации с загаданным словом. Задача этого игрока — угадать за один круг заданное слово. Затем аналогичное задание предлагается второй команде.

3. Басни. Зачитывается не до конца малоизвестная басня в прозе. Командам дается по 10 минут для того, чтобы придумать три окончания басни — назидательную, юмористическую и печальную.

4. «Перевоплощения в вещь (животное)» Один из участников теста получает указание от ведущего перевоплотиться в определенную вещь. Он должен вообразить себя этой вещью, погрузиться в ее мир, ощутить ее характер. От лица этой вещи он начинает рассказ о том, как она живет, что чувствует. Ведущий задает вопрос, с каким животным участники теста могут сравнить себя и свою жизнь. Например, один из ответов — «Я как лошадь, все время пашу, чтобы другим было хорошо».

5. «Последствия». Задание - описать последствия. Допустим, такие - что будет, если: будет постоянно идти дождь; люди перестанут умирать; люди смогут жить под водой; человек станет невидимым; обезьяны тоже станут разумными существами; Земля вдруг остановится.

6. «Кружки и овалы» Это невербальный тест на выявления образной гибкости, беглости и оригинальности. Участникам предлагаются листы бумаги с 20 кругами и 20 овалами. Надо их дополнить, дорисовав различные предметы или образы, вызванные ассоциациями с этими кругами.

7. «Клипмейкеры». Прослушайте музыкальный клип с закрытыми глазами. Во время звучания музыки ассоциируйте и запоминайте свои ассоциации. Создайте собственный вариант клипа, опираясь на ассоциации. «Нарисуйте» созданный клип словами и продемонстрируйте свой вариант участникам группы.

8. «Композиция из предметов». Составьте композицию на свободную тему из предметов, имеющихся на вашем столе, в сумочке, в карманах, на вас. После того как вы ее составите, приготовьте комментарии к ней. Композиция может быть представлена загадкой. Участники группы выдвинут предположения о сюжете.

9. «Старая сказка на новый лад». Берется какая-то известная сказка, например, «Колобок», «Теремок» или «Красная шапочка», и изменяется. Сначала можно изменить сюжет, оставив прежних героев, потом, наоборот, нужно сохранить сюжет, но придумать других действующих лиц. Самое интересное - оставить героев, но изменить их характер, например, лягушка станет злой врединой, волк – симпатичным милягой, а Красная шапочка - плохо воспитанной девочкой, которая в конце концов съест несчастного волка.

10. «Поиск противоположенных предметов». Называется какой-нибудь предмет или явление, например - дом. Надо назвать как можно больше других предметов, в чем-то противоположных данному. При этом следует ориентироваться на различные признаки предмета и систематизировать его противоположности (антиподы) по группам. Например, в нашем случае могут быть названы: сарай (противоположность по размеру и степени комфорта), поле (открытое или закрытое пространство), вокзал (свое или чужое помещение) и т.д. Побеждает тот, кто указал наибольшее число групп противоположных предметов, четко аргументировав свои ответы.

Если использовать данные упражнения, уже через несколько недель станет заметно, что студийцас стало проще находить творческие идеи.

Доступный банк заданий для развития креативного мышления обучающихся можно посмотреть на сайте Центра оценки и мониторинга качества образования. Ссылка: http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/

Что дает креативное мышление школьнику?

1.Приобретение разнообразных навыков.

2.Развитие творческого воображения.

3.Преодоление трудностей, что позволит проявить свои творческие способности и раскрыть свою индивидуальность, повысить самооценку.

4.Возможность научиться использовать непривычные подходы, разрушить оковы стереотипов мышления, т.е. мыслить креативно.

5.Преодоление боязни и инертности, «сделайте что-нибудь пусть маленькое, но новое и ни на что не похожее».

6.«Ничего не делаешь, ничем не рискуешь», «Не ошибается тот, кто ничего не делает» эти слова хорошо характеризуют нетворческий подход.

7.Лучший способ преодолеть страх неудачи попробовать и добиться успеха.

Идея методов развития креативного мышления состоит в том, чтобы создать условия, при которых обучающиеся:

- самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников, работая над проблемой, которая им предложена;
- получают возможность личного уникального, творческого решения проблемы каждым учеником и сообщение им своих результатов педагогу или всем обучающимся, коллективное обсуждение (защиту или представление) личных результатов деятельности учеников;
- могут получать консультации учителя в доведении учениками их образовательных продуктов до формализованного, понятного и воспринимаемого другими учениками вида;
- учатся пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач, в том числе для творческих работ.

Список использованной литературы:

1.Библер В.С. Мышление как творчество. Введение в логику мыслительного диалога. – М.: Политиздат, 1975. – 399 с.

2.Верткин И.В. Бороться и искать. О качествах творческой личности // Нить в лабиринте. Серия: Техника – молодежь – творчество. – Петрозаводск, 1988. – 277 с.

3.Задорожная О.В. Развитие креативных способностей при формировании умения проектной деятельности// Научные проблемы гуманитарных исследований. Выпуск 4. – 2008. – С. 23–28.

4. Кларин М. В. Инновации в обучении: метафоры и модели: анализ зарубежного опыта. – М.: Наука, 1997. – 222 с.

5. Контекстно-ориентированная технология «образовательный фотобиеннале» / автор О.Н. Мачехина // Воспитание школьников : теоретический и научно-методический журнал : издается с 1966 года / Ред. Г.С. Семенов. – 2011. – №8 2011. – с. 35-38.

6. Креативный ребенок: Диагностика и развитие творческих способностей. Серия «Мир вашего ребенка». – Ростов н /Д: Феникс, 2004. – 416 с.

7.Туник Е. Е. Психодиагностика творческого мышления. Тесты Торренса // Практическая психология в школе: цели и средства: Сб. тез. Всерос. конф. – СПб.: ИМАТОН, 1996. – 280 с.

8.Петрова В.Н. Антропологическая теория творчества как основа развития опыта креативной деятельности/1У международная научная конференция Москва, 18-20 октября 2007. Выпуск 2. М.: Изд-во Московского гуманитарного университета. 2007. С. 67-74.

9.Сайт ГКУ РК «Центр оценки и мониторинга качества образования»: http://egecrimea.ru/

Приложение 1 к Методическим рекомендациям для педагогов по развитию креативного мышления обучающихся структурного подразделении МБУ ДО «ДШИ имени М.А. Балакирева» - Школа креативных индустрий.

Шесть шляп

Белая шляпа: информация

Белая шляпа используется для того, чтобы направить внимание на информацию. В этом режиме мышления нас интересуют только факты. Мы задаемся вопросами о том, что мы уже знаем, какая еще информация нам необходима и как нам ее получить.

Красная шляпа: чувства и интуиция

В режиме красной шляпы у участников сессии появляется возможность высказать свои чувства и интуитивные догадки относительно рассматриваемого вопроса, не вдаваясь в объяснения о том, почему это так, кто виноват и что делать.

Черная шляпа: критика

Черная шляпа позволяет дать волю критическим оценками, опасениям и осторожности. Она защищает нас от безрассудных и непродуманных действий, указывает на возможные риски и подводные камни. Польза от такого мышления несомненна, если, конечно, им не злоупотреблять.

Желтая шляпа: логический позитив

Желтая шляпа требует от нас переключить свое внимание на поиск достоинств, преимуществ и позитивных сторон рассматриваемой идеи.

Зеленая шляпа: креативность

Находясь под зеленой шляпой, мы придумываем новые идеи, модифицируем уже существующие, ищем альтернативы, исследуем возможности, в общем, даем креативности зеленый свет.

Синяя шляпа: управление процессом

Синяя шляпа отличается от других шляп тем, что она предназначена не для работы с содержанием задачи, а для управления самим процессом работы. В частности, ее используют в начале сессии для определения того, что предстоит сделать, и в конце, чтобы обобщить достигнутое и обозначить новые цели.

Как это происходит

В групповой работе самая распространенная модель — определение последовательности шляп в начале сессии. Последовательность определяется исходя из решаемой задачи. Затем начинается сессия, во время которой все участники одновременно «надевают шляпы» одного цвета, согласно определенной последовательности, и работают в соответствующем режиме. Модератор остается под синей шляпой и следит за процессом. Результаты сессии суммируются под синей шляпой.

Преимущества

Вот некоторые преимущества метода шести шляп, найденные Эдвардом де Боно во время пребывания под желтой шляпой:

Обычно умственная работа представляется скучной и абстрактной. Шесть шляп позволяет сделать ее красочным и увлекательным способом управления своим мышлением.

Цветные шляпы — это хорошо запоминающаяся метафора, которой легко научить и которую легко применять.

Благодаря структурированию работы и исключению бесплодных дискуссий мышление становится более сфокусированным, конструктивным и продуктивным.

Метафора шляп является своего рода ролевым языком, на котором легко обсуждать и переключать мышление, отвлекаясь от личных предпочтений и никого не обижая.

Метод позволяет избежать путаницы, поскольку только один тип мышления используется всей группой в определенный промежуток времени.

Метод признает значимость всех компонентов работы над проектом — эмоций, фактов, критики, новых идей, и включает их в работу в нужный момент, избегая деструктивных факторов.

Некоторые исследования дают основания считать, что в разных режимах функционирования мозга (критика, эмоции, творчество) его биохимический баланс различается. Если это так, то какая-то система наподобие шести шляп просто необходима, так как не может быть одного «биохимического рецепта» для оптимального мышления.

Приложение 2 к Методическим рекомендациям для педагогов по развитию креативного мышления обучающихся структурного подразделении МБУ ДО «ДШИ имени М.А. Балакирева» - Школа креативных индустрий.

Катена (в переводе «цепочка») — это игра для развития креативного мышления, созданная Виталием Колесником. Она тренирует свободный, ассоциативный стиль мышления, необходимый в творческой работе, и помогает отслеживать иерархическое, «вертикальное» мышление.

Правила:

1. Игра заключается в связывании двух слов посредством слов-ассоциаций. Используются только существительные. Построенная цепочка называется катеной.

Пример: построить связь между словами «аэробика» и «блины». Катена: аэробика — фитнес — тренажерный зал — штанга — блины

2. Игра слов поощряется. (Блин от штанги → съедобный блин)

3. Разрешенные типы ассоциаций: Ассоциации, существенно характерные для предмета (торт — свеча). Ассоциации-аналогии (дождь — фонтан). Ассоциации-метафоры (свеча — колокольня).

4. Запрещенные типы ассоциаций:

Ассоциации, основанные на классификациях, категориях, переходе от общего к частному и наоборот, т.е. на иерархических системах понятий (лось — млекопитающее; актер — человек).

Ассоциации, не существенные для предмета или характерные не только для него (река — дерево, т.к. деревья растут у воды; пиво — вода, т.к. в пиве много воды).

Произвольная, личная ассоциация (клубника — организм, т.к. бабушка, когда объедалась клубникой, говорила: «Организм требует»).

Ассоциации по противоположности (вода — огонь). Ассоциации, возникающие благодаря локальным культурным явлениям — сленг, расхожие фразы, анекдоты, фильмы, литературные персонажи и т.д. (шаль — вишня, т.к. «темновишневая шаль»).

Ассоциации по созвучию слов или их написанию (жабо — жаба). Синонимы (секира — алебарда).

5. Не разрешается произвольно добавлять к словам определения (спортсмен — русский спортсмен — Россия). Двойные слова можно использовать, только если они являются устоявшимися словосочетаниями (например, рыбий жир), и нельзя разбивать их на части.

Примеры катен:

облако, слон:

облако — дождь — душ — шланг — хобот — слон плинтус, радуга:

плинтус — паркет — блеск — молния — гроза — радуга

герб, блондинка:

герб — щит — битва — рана — перекись — блондинка

Приложение 3 к Методическим рекомендациям для педагогов по развитию креативного мышления обучающихся структурного подразделении МБУ ДО «ДШИ имени М.А. Балакирева» - Школа креативных индустрий.

Советы Тони Бьюзена по технике создания ментальных карт.

На первом этапе, чтобы почувствовать дух этой техники, которая в корне отличается от привычной нам традиционной системы записи, необходимо придерживаться следующих правил:

1. Важно помещать слова на ветках, а не во всевозможных пузырях и параллелепипедах, на этих ветках висящих.

2. Важно и то, что ветки должны быть живыми, гибкими, в общем, органическими.

3. Рисование ментальной карты в стиле традиционной схемы полностью противоречит идее майндмэппинга. Это сильно затруднит движение взгляда по ветвям и создаст много лишних одинаковых, а следовательно, монотонных, объектов.

4. Пишите на каждой линии только одно ключевое слово. Каждое слово содержит тысячи возможных ассоциаций, поэтому склеивание слов уменьшает свободу мышления. Раздельное написание слов может привести к новым идеям.

5. Длина линии должна равняться длине слова. Это экономнее и чище.

6. Пишите печатными буквами, как можно яснее и четче.

7. Варьируйте размер букв и толщину линий в зависимости от степени важности ключевого слова.

8. Обязательно используйте разные цвета для основных ветвей. Это помогает целостному и структурированному восприятию.

9. Часто используйте рисунки и символы (для центральной темы рисунок обязателен). В принципе ментальная карта вообще может целиком состоять из рисунков).

10. Старайтесь организовывать пространство, не оставлять пустого места и не размещать ветви слишком плотно. Для небольшой ментальной карты используйте лист А4, для большой темы — А3.

11. Разросшиеся ветви можно заключать в контуры, чтобы они не смешивались с соседними ветвями.

12. Располагайте лист горизонтально. Такую карту удобнее читать.

13. Обращайте внимание на форму получившейся ментальной карты — она многое выражает. Цельная, крепкая, живая форма показывает, что вы хорошо разобрались в теме. Бывает и так, что все ветви карты получились красивые, а одна — какая-то корявая и путаная. Это верный признак того, что этой части следует уделить дополнительное внимание — она может быть ключом к теме или слабым местом в ее понимании.

Приложение 4 к Методическим рекомендациям для педагогов по развитию креативного мышления обучающихся структурного подразделении МБУ ДО «ДШИ имени М.А. Балакирева» - Школа креативных индустрий.

На подготовительном этапе учитель или группа учителей-координаторов собирает четыре группы учеников, одна из которых называется «Фотокорреспонденты», вторая – «Компьютерные дизайнеры», третья – «Фотодизайнеры», четвертая – «Проектировщики». Учителю следует обратить внимание на то, что в третью группу желательно собрать детей, имеющих творческие способности и развитое пространственное воображение.

Первая группа фотографирует многочисленные и разнообразные моменты из жизни школы, работы учителей, школьной администрации. Фотографии распечатываются, а их цифровой вариант демонстрируется в режиме слайд-шоу во время проведения «мозгового штурма».

Вторая группа фотографирует то, как работает первая группа. Обязательно надо предупредить детей о том, что именно из этих фотографий впоследствии будет сделана компьютерная презентация, отражающая все этапы работы.

Третья группа в определенный момент основного этапа будет создавать из сделанных первой группой фотографий фотоколлаж.

Четвертая группа тщательно и четко описывает все действия участников других групп по каждому из этапов (подготовительный, основной, подготовка к презентации, презентация) работы и готовит презентационный стенд.

На основном этапе для всех обучающихся и максимально возможного количества педагогов проводится брэйн -ринг «Образ ШКИ. Педагог. Ассоциации.» Таким образом может стать какое-либо животное или геометрическая фигура, изображение природного или социального явления, словом, всё, с чем связано в воображении участников представление о ШКИ.

При затруднении начала данной работы можно предложить какую-либо подсказку, идею. Организуется представительское обсуждение предложенного символа. В режиме «мозгового штурма» студийцы и педагоги высказывают свои мысли о символе ШКИ.

Вторая группа фотографирует то, как проходит «мозговой штурм» в разных группах студийцев и педагогов. Также можно провести видеозапись и включить сюжеты в последующую презентацию проекта. От каждой группы и педагогов выдвигается один представитель, который на специально назначенном мероприятии, название которого свободное, должен представить и «защитить» выбранный его группой символ ШКИ.

Проводится открытое или закрытое голосование для определения одного символа. Изображение можно создавать с использованием любого удобного материала: ватмана, бумаги для флипчарта и т.д.

Из фотографий, сделанных первой группой фотокорреспондентов, на основании символа ШКИ, определенного по результатам голосования, третья группа фотодизайнеров создает фотоколлаж; фотографии при этом должны быть размещены (наклеены) внутри нарисованного (размер чуть меньше стандартного ватманского листа) символа; фотографии можно разрезать, из них можно вырезать отдельные элементы, но свободного пространства должно оставаться минимум. Во время презентации коллаж находится на стенде, сверху надо из оставшихся фотографий сделать буквы и цифры с номером и названием ШКИ.

Вторая группа фотографирует то, как работает третья группа. Также можно провести видеозапись и включить сюжеты в последующую презентацию проекта.

Далее организуется работа по созданию компьютерной презентации, отражающей все этапы работы над данным проектом. На основании всех отснятых второй группой фотографий создается компьютерная презентация, которая впоследствии будет демонстрироваться на ноутбуке. Название каждого этапа располагается на отдельном слайде. По возможности и по желанию в презентацию можно включить и видеозаписи.

Сам процесс создания презентации тоже надо отснять для этой же презентации. Также надо будет отснять и включить в презентацию то, как будут смотреть и обсуждать фотоколлаж студийцы, педагоги и родители. На этапе подготовки к презентации организуется работа по созданию стандартного презентационного стенда-раскладушки.

Четвертая группа готовит презентационный стенд-раскладушку: в центре – фотоколлаж, слева – информация о ШКИ, справа – описание этапов работы над фотоколлажем. На этапе презентации организуется презентация фотоколлажа «Образ ШКИ. Ассоциации» в школе. Очень желательно взять интервью у зрителей или просто сделать видеозапись процесса презентации. Это необходимо для проведения рефлексии. Подготовленный четвертой группой стенд размещается в школе для знакомства с ним максимального количества учеников, учителей и родителей. Рядом со стендом размещается ноутбук с презентацией этапов работы. Таким же образом проводится презентация в ходе работы любого соревновательного или демонстрационного мероприятия.

На этапе рефлексии организуется коллективное рефлексивно-аналитическое обсуждение всех этапов работы с целью констатации как позитивного, так и негативного опыта подобной деятельности. Рефлексивное обсуждение желательно, но не обязательно записывать на видео для обучения созданию архива.

По желанию педагога-координатора можно делать некоторые снимки в режиме «скрытой камеры» и представить их во время рефлексии. Все участники работы на различных этапах собираются и высказываются о тех моментах работы, которые больше всего запомнились, вызвали трудности или, наоборот, принесли радость. В конце обсуждения можно еще раз посмотреть презентацию, отражающую этапы работы.