

Активизация творческого мышления младших школьников

Л.С. Бушуева



Современные социально-экономические условия побуждают систему образования уделять внимание проблемам творчества и формированию творческой личности в процессе обучения и воспитания.

Творчество как вид человеческой деятельности характеризуется рядом существенных признаков:

- 1) наличие противоречия, проблемной ситуации или творческой задачи;
- 2) социальная и личная значимость и прогрессивность;
- 3) наличие объективных (социальных, материальных) предпосылок для творчества;
- 4) наличие субъективных предпосылок для творчества (личностных качеств – знаний, умений, мотивации, творческих способностей);
- 5) новизна и оригинальность процесса и результата.

Творческое мышление – высший уровень развития мышления. Дж. Гилфорд считал, что уровень развития креативности (творческого мышления) определяется доминированием в мышлении четырех особенностей. Во-первых, это оригинальность и необычность высказанных идей, стремление к интеллектуальной новизне. Человек, способный к творчеству, почти всегда и везде стремится найти свое собственное решение. Во-вторых, творческого человека отличает семантическая гибкость, т.е. способность видеть объект под разными углами зрения, способность обнаружить возможность нового использования данного объекта. В-третьих, творческому мышлению свойственна образная адаптивная гибкость, т.е. способность изменить восприятие объекта таким образом, чтобы видеть его новые или скры-

тые стороны. В-четвертых, человек с творческим мышлением отличается от других людей способностью продуцировать разнообразные идеи в неопределенной ситуации, в частности, в такой, которая, казалось бы, не содержит предпосылок к формированию новых идей. Такая способность творческого мышления была названа Дж. Гилфордом семантической спонтанной гибкостью.

Чтобы активизировать творческое мышление младших школьников, мы использовали метод «мозгового штурма» и метод «синектика».

«Мозговой штурм» является методом, позволяющим снять психологическую инерцию и получить максимальное количество новых идей в минимальное время [5, с. 47].

Психологическим основанием «мозгового штурма» является теория З. Фрейда, согласно которой мышление человека в обычных условиях определяется в основном сознанием, где властвует контроль и порядок. Чтобы преодолеть психологическую инерцию, нужно создать условия для прорыва «грозных сил и инстинктов», живущих в подсознании.

Вместе с тем «мозговой штурм» учитывает не только психологию отдельного человека, но и психологию толпы, что позволяет «выловить» из глубины подкорки мозга тщательно спрятанную там подсказку к решению задачи.

При проведении «мозгового штурма» запрещается критика (словесная, жестовая, мимическая) и поощряется любая идея, даже шуточная и явно нелепая. «Мозговой штурм» может

возникнуть незапланированно при решении какой-либо задачи (бытовой или сказочной), во время игры-занятия, при обсуждении какого-либо поступка, случая или эпизода из художественного произведения.

Особенность проведения «мозгового штурма» заключается в том, что дети сами по ходу обсуждения корректируют высказанные идеи, анализируют их (что в них хорошо и что плохо, какую идею можно реализовать быстро и т.д.).

С целью активизации мышления младших школьников нами были использованы следующие задания.

Задача № 1. Сгорело деревянное строение на берегу реки в лесу. Откуда пришел огонь?

Ответы: поожгли дети; курящий мужчина бросил спичку или не потушил сигарету; туристы не потушили костер; в избушку ударила молния.

Задача № 2. У К. Чуковского в книге «Доктор Айболит» встречается Тянитолкай – фантастическое животное с двумя головами, расположенными сзади и спереди. Скажите, какие преимущества появились у Тянитолкай благодаря этому качеству?

Ответы: способность постоянно бодрствовать, так как головы спят по очереди; быстрее ест; видит всё, что находится вокруг; имея две головы, веселее жить; животное лучше видит и слышит, а значит, может вовремя заметить опасность.

Задача № 3. Рыбка, удлинись!

Однажды... Так начинаются многие сказки. Однажды жил-был повар, у которого была всего одна рыбка. Этой рыбкой он должен был накормить голодных. «Рыбка, удлинись!» – мысленно произносил он, и ...

Как ты думаешь, что было дальше?

Ответы: сварил уху; испек рыбный пирог; приготовил вкусный рыбный салат...

Задача № 4. Игра «Остров».

Представьте себе, что произошло кораблекрушение и вы, чудом уцелев, оказались на необитаемом острове в южных широтах океана. Что необходимо делать, чтобы выжить?

Ответы: необходимо строить жилье, охотиться, ловить рыбу, охранять лагерь...

Второй метод, активизирующий мышление, называется «синектика». Автор этого метода – Уильям Дж. Гордон (США) – выделяет два вида процессов творчества: 1) неоперативные (неуправляемые) – интуиция, вдохновение и 2) операционные (управляемые) – использование различного вида аналогий. Если целенаправленно учить детей применять разные аналогии, то можно активизировать их творческое мышление.

Для творческого процесса, как полагал У. Гордон, очень важно уметь превращать непривычное в привычное и наоборот. Главное – за новой, непривычной проблемой, ситуацией увидеть нечто знакомое и, следовательно, решаемое известными средствами. Синектика многое взяла из «мозгового штурма», но есть и существенные отличия. Для того чтобы использовать этот метод, нужно сначала обучить учащихся творческим приемам и прежде всего – различным видам аналогий: прямой, фантастической, символической, личной [4, с. 49–50].

При прямой аналогии объект сравнивается с аналогичным объектом из другой области, при этом выявляется их сходство с точки зрения каких-либо свойств или отношений.

В зависимости от цели организуются различные виды прямой аналогии. Широко распространена аналогия по форме, например:

Сосулька – карандаш, нож, перчатки, ручка, нос, клюв.

Часы – луна, солнце, цветок, диск телефона, тарелка, крышка от кастрюли и т.д.

Для знакомства детей с прямой аналогией можно использовать художественные произведения. Например:

На свете всё

На всё

Похоже:

Змея –

На ремешок

Из кожи;

Луна –
 На круглый глаз
 Огромный;
 Журавль –
 На тощий
 Кран подъемный;
 Кот полосатый –
 На пижаму;
 Я –
 на тебя,
 А ты –
 на маму.

Роман Сеф

Ежиная семейка

Елка будто бы
 Ежиха,
 А под елкой
 Тихо-тихо
 Стайкой
 Маленьких ежат
 Шишки бурые
 Лежат.

С. Пшеничных

Следующий вид прямой аналогии – компонентная (или структурная) аналогия. Она устанавливается по сходству элементов (компонентов), составляющих объект или входящих в него.

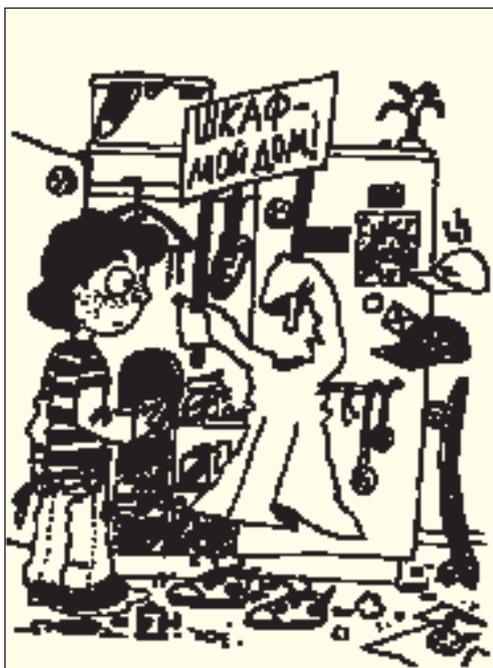


Рисунок Кристины Звездинской

Выяснив примерную структуру объекта, необходимо найти объекты аналогичной структуры. Например:

Снег (снежный покров) – одеяло, вата, тополиный пух, мука, сахар, пена.

Шкаф – скворечник, тумбочка для великана, мусорный ящик, автобус, квартира для одежды.

Для знакомства детей с компонентной аналогией можно использовать стихотворение Романа Сефа:

Ванная – море.
 Я – пароход.
 Полный назад!
 Полный вперед!
 Право руля!
 Лево руля!
 Мчусь я по морю,
 Ногами бурля.
 Я бы доплыть
 До Австралии мог,
 Но у Петровых
 Протек потолок.

К прямой аналогии относится и функциональная аналогия: надо определить, какие функции выполняет рассматриваемый объект (что он делает), а потом в окружающем мире найти объект, который выполняет такие же или аналогичные функции. Например:

Машина – лошадь, ослик, муравей, поезд, сороконожка, велосипед, птица.

Ветер – вентилятор, пылесос, дыхание.

Петух – будильник, радио, солнышко, гром.

Аналогию можно провести по цвету:

Солнце – одуванчик, лимон, лиса.

Лист (летний) – огурец, виноград, море, танк, машина.

Можно находить прямые аналогии по ситуации или по различным положениям или состояниям явлений и предметов. Например:

Переполненный автобус – игрушки в ящике, огурцы в бочке, деньги в кошельке, вещи в шкафчике, песок в ведерке.

Тихий час – утро в лесу, закат, затишье перед бурей.

Интересны прямые аналогии по свойствам. Но при этом необходимо

дополнительно отвечать на вопрос *какой?* Например:

Шарик: (резиновый): купальная шапочка, мяч.

Упругий: мяч, зонт, ветер, жвачка, струя.

Можно применить комплексную, прямую аналогию при рассмотрении одного объекта, например:

Дверь.

По форме: шоколад, картина, фантик, крышка стола.

По функции: веки, рот, крышка, зонт, чемодан.

По свойствам:

Деревянная – сундук, шкаф, ветка.

Легкая – бабочка, лепесток.

Скрипучая – дерево, стул.

По цвету: облако, снег, вата, мороженое [4, с. 52–53].

Фантастическая аналогия позволяет отказаться от стереотипов, снять психологическую инерцию, пойти неизвестным ранее путем. Она способна любую ситуацию, любое действие перенести в сказку и рассматривать волшебство, фантастических и сказочных зверей, насекомых, пришельцев с других планет для решения задачи, для выхода из создавшейся ситуации.

Когда удастся найти фантастическое или сказочное решение задачи, необходимо определить, что мешает решить задачу подобным образом в реальных условиях, и постараться обойти это препятствие.

Не стоит отказываться от нереальных аналогий, они пригодятся для составления сказок с новыми героями и необычными приключениями.

Если предложить детям описать, как они представляют себе сказочную школу, сказочные уроки, экскурсии, фантастический праздник, то они высказывают неожиданные идеи.

Символическая аналогия включает в себя обобщенный, абстрактный словесный или графический образ объекта. Это метафора, раскрывающая свойства объекта. С символической аналогией мы часто сталкиваемся в жизни.

Речь записывается буквами –

символами звуков, количество – цифрами. Символическая аналогия может быть словесной и графической. При графической аналогии одним символом обо-значается реальный образ или несколько образов с выделением общих признаков. Графической аналогией детей подводят к понятию-приему «свертывание» – умению выделить самое главное в образе. Чаще всего символическое изображение детям дают взрослые. Но если мы хотим развить у ребенка богатое воображение, способность к преобразованиям, умение обнаруживать скрытые зависимости и связи, а также мышление нестандартными образами, надо научить его находить графическую аналогию самостоятельно. А. Страунинг предлагает начинать с самого простого, например, поиграть в игру «Что в круге?». Дети учатся условно изображать любые предметы, классифицировать их. Автор методики предлагает рисовать на доске кружочки или другие геометрические фигуры и при этом перечислять: «Это яблоко, это груша, это слива...» Дети сразу понимают, какие предметы перечисляют, и называют недостающие. Потом необходимо обвести эти кружочки большим кругом и спросить: «А где это все бывает? Тогда круг – это что?» Главная задача игры – показать детям, что разные предметы можно обозначить одинаковыми геометрическими фигурами [5, с. 13].

Словесная символическая аналогия позволяет кратко передать содержание или смысл чего-либо словами-символами. Вместо длинного текста можно составить короткий, если каждое предложение или даже абзац обозначить словесным символом, точно передающим содержание. Например, «На горке»:

Ах! Ох! Ух! Ой! Эх! Ай-я-яй!

Уй-ю-юй! Эх! Ах! Ух! Ох! Всё!

В основе личной аналогии лежит принцип отождествления себя с рассматриваемым или представляемым объектом. Решающий задачу ребенок вживается в образ объекта. Выработать это умение позволяет ряд

упражнений. А. Страунинг предлагает использовать художественные произведения, в которых отражается точка зрения литературных героев. Например:

Два отца

На лужайке сидел Рыболов,
Терпеливо копал червяков.
Увидал Рыболова Скворец
И решил:
– Настоящий отец.
Ищет корм
Даже лучше, чем я...
Видно,
Тоже большая семья!

Тим Собакин

При выполнении следующих заданий личная аналогия позволяет представить себя тем предметом, о котором идет речь в задаче.

Задание № 1. Можно «наполнить» ребенка образом, и он превращается в фею или робота, цветок или птицу со своим характером и поведением.

Задание № 2. Демонстрация опыта.

Опущенная на воду бумажная лодочка быстро размокает. Что надо сделать, чтобы бумага, из которой сделана лодочка, не намокла?

Для решения задачи предлагается использовать аналогию, выяснить, почему утки и гуси не намокают, плавая в воде. Подумав, ребята нашли решение – смазать внешнюю поверхность бумажной лодочки жиром.

Задание № 3. Представь, что на какое-то время ты можешь стать домашним животным. Представь, что ты превратился в поугая, собаку, лошадь или кошку. Что бы ты ел? Чем занимался днем? Где бы ты спал? Кто был бы твоим хозяином? Какой приятный сюрприз ты хотел бы получить от хозяина?

Задание № 4. Попробуй представить себя одним из предметов домашнего обихода. Что с тобой происходило до того времени, как ты попал в дом? Каким образом ты попал в дом? Что ты можешь делать или что с тобой можно делать? Кто тебя любит и кого ты любишь больше всех? Какие инте-

ресные истории с тобой происходят? С какими предметами ты дружишь?

Использование перечисленных выше заданий, способствующих активизации творческого мышления, позволило учащимся овладеть следующими качествами:

- 1) дети научились свободно ориентироваться в окружающем мире;
- 2) дети увидели непрерывную динамику мира, т.е. усвоили понятие об изменчивости везде и во всем;
- 3) учащиеся стали замечать противоречия в окружающем мире – и как результат начали пытаться искать решение этих противоречий;
- 4) дети научились применять приемы фантазирования, зрительно и в действии представлять фантастические объекты;
- 5) учащиеся стали сочувствовать, сопереживать людям, животным, растениям, предметам, которые их окружают.

Литература

1. *Выготский Л.С.* Воображение и творчество в детском возрасте. – СПб.: Союз, 1997.
2. *Лук А.Н.* Психология творчества. – М.: Наука, 1978.
3. *Страунинг А., Страунинг М.* Игры по развитию творческого воображения по книге Дж. Родари. – Ростов-на-Дону, 1992.
4. *Страунинг А.* Методы активизации творческого мышления//Дошкольное воспитание, 1997, № 3.
5. *Страунинг А.* Методы активизации творческого мышления//Дошкольное воспитание, 1997, № 4.
6. Эвристические процессы в мыслительной деятельности. – М.: Наука, 1966.

*Людмила Станиславовна Бушуева –
доцент кафедры методики начального
образования Магнитогорского государственного
университета, г. Магнитогорск, Челя-
бинская обл.*