

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ СИМФЕРОПОЛЬСКОГО РАЙОНА

Направление «Читательская грамотность»

1. Ввести в программу преподавания социально-гуманитарных, естественно-научных, общественно-научных предметов школьной программы упражнения по формированию умения находить и извлекать информацию из текста/текстов. Для работы с умениями данной группы достаточно отдельных учебных ситуаций по 7-10 минут. Например, на уроках введения в тему, знакомства с новой темой, в рамках которых ученики сами с помощью предложенных сплошных, несплошных текстов (например, инфографики) или в сети Интернет будут находить, отбирать, применять нужную информацию по теме урока. Главное в этом – самостоятельность детей в поисках информации, ее извлечения и применения, а также включение в учебный процесс внеучебных текстов – графиков, схем, инфографики, таблиц и проч., но не как иллюстраций к рассказу учителя, а как источника получения нужной информации. Поиск, отбор, разработка, типологизация таких ситуаций может стать темой методической работы школы, школьного методического объединения, муниципалитета на какой-то период времени.

2. В рамках преподавания предметов школьной программы обратить внимание на работу с понятиями (не с определениями!) и обобщающими характеристиками объектов, явлений, процессов. В этом плане может оказаться очень эффективен опыт развивающего обучения. Такая работа возможна на любом предмете с одним условием – наличие педагога, обученного и готового работать такими методами.

3. В рамках предмета русский язык рекомендуется вести модули – практикумы по интерпретации текстов – описания, повествования, рассуждения (размышления, доказательства, объяснения), на которых предлагается учить ребят выделять и обосновывать идею текста. Тексты на этих практиках должны быть не из школьной программы, не только вербальные письменные, но и аудио, видео, другое. Принципиально - современный контент, близкий и понятный детям. 90% времени данных практик должно быть отдано на самостоятельную деятельность детей (индивидуально, в парах, группах) и обсуждение результатов этой деятельности. Учитель должен быть организатором детской деятельности и обсуждения. Крайне эффективно, если эти практики будут включать в себя не только интерпретацию, но и генерацию своих текстов. При этом надо понимать, что учить интерпретации возможно только там, где нет единственно верного утверждения и авторитарного давления. Частично это могут быть уроки гуманитарного, социально-гуманитарного цикла. Или исторические и социальные темы в других предметах.

4. Для обучения подростков оценке содержания и стиля текста можно также выделить отдельные практические модули в рамках русского языка или обществознания, но лучше - целенаправленно учить в отдельных курсах и практиках (возможно в образовательных играх, интенсивах и проч.) Но эта деятельность должна также систематически воспроизводиться в основной образовательной программе школы. В рамках таких курсов - практик критического восприятия информации и критического мышления можно обучать многим вопросам, необходимым для работы в современном информационном поле. Например, выявлять коммуникативную задачу текста, оценивать достоверность информации текста и т.д. Необходимо понимать, что группа умений «осмыслить и оценить» может быть сформирована у учеников только в случае наличия у них значительного опыта высказывания и обоснования собственных оценочных суждений.

МБОУ ДО «ЦДЮТ»:

1. Организовать обучение педагогов на региональных/российских мероприятиях (курсах, другое) по повышению квалификации в указанном направлении. Обратить внимание на те мероприятия, в

рамках которых педагоги сами обретают умения, проверяемые в международных исследованиях PISA, обучаются способам интерпретации и оценки текста.

2. Создать условия для реализации сетевых муниципальных проектов по разработке (апробации/внедрению) образовательных практик формирования у учащихся умений функциональной грамотности чтения (желательно, по каждой группе умений отдельно) и/или включить в государственный заказ школам методическую деятельность по формированию у подростков, указанных выше умений.

Направление «Естественнонаучная грамотность»

Естественнонаучная грамотность (ЕНГ) - это способность человека занимать активную гражданскую позицию по вопросам, связанным с применением достижений естественных наук, и его готовность интересоваться естественнонаучными идеями.

Задания по естествознанию включают, как правило, группу вопросов, связанных с текстом, в котором описывается некоторая ситуация из истории естествознания или ситуация из повседневной жизни. Задания должны быть нацелены на проверку умений, характеризующих естественнонаучную грамотность, но при этом должны основываться на ситуациях (контекстах), которые можно назвать жизненными, реальными или просто интересными диагностируемым. Реальные ситуации, предлагаемые учащимся, должны быть связаны с актуальными проблемами, которые возникают в личной жизни каждого человека (например, использование продуктов при соблюдении диеты), в жизни человека как члена какого-то коллектива или общества (например, определение места электростанции относительно города) или как гражданина мира (например, осмысление последствий глобального потепления). Но при этом не стоит забывать, что содержательные области, на которые опираются измерительные материалы, должны отражать содержание соответствующих образовательных программ и возможного опыта учащихся.

В качестве понятий для проверки рекомендуется отбирать те, овладение которыми необходимо в повседневной жизни и которые остаются актуальными в дальнейшей жизни, как отдельного человека, так и всего общества. *Темы*, на которых может быть построена работа, могут включать материал, относящийся к различным естественнонаучным предметам школьного курса, на материале которых возможно составление заданий для проверки сформированности ЕНГ (*естественнонаучная грамотность*): структура и свойства вещества: теплопроводность, электрическая проводимость); атмосферные изменения: излучение, передача давления; химические и физические изменения: состояния вещества, скорость реакции, распад; преобразования энергии: сохранение энергии, рассеяние энергии, фотосинтез; силы и движение: уравновешенные/неуравновешенные силы, скорость, ускорение, инерция; строение и функция: клетка, скелет, адаптация; биология человека: здоровье, гигиена, питание; физиологические изменения: гормоны, нейроны; биологическое разнообразие: виды, гены, эволюция; генетический контроль: доминантность, наследственность; экосистемы: пищевая цепь, устойчивость; Земля и ее место во Вселенной: солнечная система, суточные и сезонные изменения; геологические изменения: континентальные течения, выветривание.

Перечень областей науки, которые чаще других используются для построения заданий проверочной работы:

естествознание, жизнь и здоровье; здоровье, болезни и питание; сохранение и устойчивое использование видов; взаимозависимость физических/биологических систем; наука о Земле и окружающей среде; – загрязнения; образование и разрушение почвы; – погода и климат; естествознание и технология; биотехнологии; использование материалов и захоронение отходов; использование энергии; транспорт.

Основные требования по подбору заданий для оценки ЕНГ

1. Контекст должен быть реалистичным, функциональным, естественным: вопросы должны логично вытекать из представленной ситуации.
2. Контекст должен быть эффективным: используйте необходимое количество слов и текстов.
3. Контекст должен быть связан с ранее изученным материалом: если контекст не встречался в учебной программе, он должен соответствовать определенной пройденной теме.
4. Контекст заданий должен быть нейтральным: описанная ситуация и предоставленная информация должны быть основой для правильного ответа всем участникам, различия в культуре, образовании, роде, языке и т.п. не должны влиять на результаты оценивания.
5. Контекст задания должен быть доступен всем тестируемым и не должен нарушать права человека, вызывать эмоциональную реакцию, нарушать (меж)национальные права.
6. Предпочтительно, чтобы контекст задания соответствовал интересам учащихся. Проверяемые виды деятельности

Для оценки ЕНГ подбираются задания, для выполнения которых учащиеся должны уметь применять следующие виды деятельности:

распознавать вопросы, идеи или проблемы, которые могут быть исследованы научными методами; выделять информацию (объекты, факты, экспериментальные данные и др.), необходимую для нахождения доказательств и подтверждения выводов при проведении научного исследования; делать вывод (заключение) или оценивать уже сделанные выводы с учетом предложенной ситуации; демонстрировать коммуникативные умения: аргументированно, четко и ясно формулировать выводы, доказательства и др.;

демонстрировать знание и понимание естественнонаучных понятий.

Характеристика заданий

Каждое из заданий работы, направленной на проверку сформированности у учащихся ЕНГ, должно быть классифицировано по следующим параметрам: компетентность, на оценивание которой направлено задание; тип естественнонаучного знания, затрагиваемый в задании; контекст (сюжет); познавательный уровень (или степень трудности) задания.

Оценивание выполнения заданий

Изучение ЕНГ проводится на основе заданий с выбором ответа, кратким и развёрнутым ответом. Для оценки заданий с выбором ответа и кратким ответом рекомендуется применять дихотомическую шкалу оценивания: «1» – верный ответ, «0» – неверный ответ. Для заданий с развёрнутым ответом стоит использовать не менее трех вариантов: верный ответ, частично правильный ответ, неверный ответ.

Направление «Математическая грамотность»

1. Характеристика заданий для исследования математической грамотности

Каждое задание, направленное на проверку математической грамотности, должно обладать следующими характеристиками:

- 1.1. основываться на контексте: общественная жизнь; личная жизнь; образование/профессиональная деятельность; научная деятельность;
- 1.2. относиться к конкретной области содержания: пространство, форма; изменение и зависимости; неопределенность и данные; количество;
- 1.3. быть направлено на проверку мыслительной деятельности: рассуждать, формулировать, применять, интерпретировать;
- 1.4. иметь конкретный объект оценки (предметный результат): например, чтение графиков реальных зависимостей;
- 1.5. иметь определенный уровень сложности: легкое, среднее, сложное.

2. Контекст, в котором представлена проблема

Контекст представляет собой особенности и элементы окружающей обстановки, представленные в задании в рамках предлагаемой ситуации. Эти ситуации должны быть связаны с различными аспектами окружающей жизни и требовать для своего решения большей или меньшей математизации.

3. Математическое содержание

При разработке заданий математическое содержание в них распределяется по категориям, которые охватывают основные типы проблем, возникающих при взаимодействиях с повседневными явлениями. Название каждой из этих категорий отражает обобщающую идею, которая в общем виде характеризует специфику содержания заданий, относящихся к этой области.

4. Мыслительная деятельность

При подготовке заданий, необходимо обратить внимание на группы проверяемых умений и, связанную с ними, мыслительную деятельность.

Мыслительная деятельность необходима для того, чтобы связать контекст, в котором представлена проблема, с математическим содержанием, необходимым для ее решения.

5. Блок заданий

При исследовании математической грамотности рекомендуется использовать блок заданий, рассчитанный на 20-30 минут выполнения. Состоит такой блок из двух заданий (сюжетов) по два вопроса в каждом.

Желательно в каждый блок включать задания:

- из 2-3-х областей математического содержания,
- из 2-х контекстов,
- из 3-4-х мыслительных процессов;

трёх видов по сложности: одно лёгкое, два средних, одно сложное.

6. Формат и оценивание выполнения заданий

В исследовании математической грамотности используются задания разного типа в зависимости от формы ответа: с выбором одного или нескольких верных ответов из предложенных альтернатив; с кратким ответом в форме конкретного числа или слова/словосочетания; со свободным, развернутым ответом, содержащим запись решения поставленной проблемы, построение заданного геометрического объекта, объяснение полученного ответа.

Для оценки заданий с выбором ответа и кратким ответом используется следующая шкала: «1» – верный ответ и «0» – неверный ответ. Для заданий с развернутым ответом используется критериальный подход, при котором баллы выставляются в зависимости от правильности и полноты представленного ответа (полный ответ – 2 балла, частично верный ответ – 1 балл, неверный ответ – 0 баллов).

7. Необходимо обратить внимание

При организации образовательной деятельности необходимо формировать у школьников умения универсального характера, которые помогут исключить трудности в дальнейшем: понимание сути задания, представленного в форме, которая не использовалась на уроках; работа с информацией, представленной в различной форме (текст, таблица, схема, другая модель), ориентация в данных, представленных в разных частях задания, выбор информации для решения (отказ от использования «лишних» сведений); владение отдельными действиями самоконтроля (на все ли вопросы получены ответы, соответствуют ли ответы вопросам); использование метода перебора вариантов, метода алгоритма; объяснение ответа с использованием изученной терминологии; умение переформулировать задачу в удобной для решения форме; способность самостоятельно переходить от одной формы представления информации к другой, выбирать форму записи решения, ответа; привлечение информации, которая не содержится непосредственно в условии задания (использование учебного или жизненного опыта); владение навыками самоконтроля хода и результата выполнения действий (проверка ответа на достоверность, точность использования

правила, формулы, алгоритма); доказательство правильности полученного ответа (с опорой на факты, алгоритмы, правила).

Использование в учебном процессе заданий с практическим смыслом, актуальными для школьников сюжетами исключает механическое воспроизведение школьниками знаний, развивает способность в дальнейшем решать теоретические задачи, вскрывать способы решения практических задач.

Рекомендации:

Не преодолевшим пороговый (1–2 уровень) математической грамотности:

необходимо отрабатывать на каждом учебном занятии навыки работы с текстом, так как каждое задание определяет ситуацию реальной жизни, содержит огромный поток информации, которую каждому учащемуся нужно уметь извлекать и анализировать;

принимать задание, представленное в форме, отличной от формы, предлагаемой в учебнике;

создавать контекстуальные, практические проблемные ситуации, разрешаемые средствами математики. Ситуации должны быть характерными для повседневной учебной и внеучебной жизни учащихся (например, связаны с личными, школьными или общественными и региональными проблемами, как это понимается в концепции PISA);

работать с информацией, представленной в различных формах: текстовой, табличной, графической, а также переходить от одной формы к другой;

привлекать информацию, которая не содержится непосредственно в условии задания, особенно в тех случаях, когда для этого требуется использовать бытовые сведения, личный жизненный опыт; отбирать информацию, необходимую для решения, в частности, если условие задачи содержит избыточную информацию, удерживать в процессе решения все условия, необходимые для решения проблемы.

Преодолевшим 1–2 уровень математической грамотности:

В учебном процессе необходимо создавать учебные ситуации, инициирующие учебную деятельность учащихся, мотивирующие их на эту деятельность и проясняющие смыслы этой деятельности:

-наряду с тренировочными учебными заданиями, строящимися по принципу «от способа к задаче» предлагать учебные задания и иного типа («от задачи к выбору способа»), а также иные учебные задания, в которых проблема ставится ВНЕ предметной области, но решается с привлечением предметных и метапредметных знаний, умений и навыков, при этом требуется «перевод» с обыденного языка на язык предмета;

Преодолевшим 3 уровень математической грамотности:

использовать для учащихся задания на математические рассуждения, в которых потребуется продемонстрировать, как они умеют размышлять над аргументами, обоснованиями и выводами, над различными способами представления ситуации на языке математики, над рациональностью применяемого математического аппарата, над возможностями оценки и интерпретации полученных результатов с учетом особенностей предлагаемой ситуации;

включить в содержание внеурочной деятельности задания на явления роста, изменений линейного и нелинейного характера; (например, проследить закономерности, проявляющиеся при возведении в степень некоторого числа; геометрические преобразования, разбиения и составления фигур; построение орнамента из заданных фигур по заданному правилу);

отрабатывать на занятиях ситуации, требующие принятия решений с учетом предлагаемых условий или дополнительной информации.

Направление «Финансовая грамотность»

В современных условиях расширения использования финансовых услуг, усложнения и появления новых финансовых инструментов, вопросы финансовой грамотности населения стали чрезвычайно актуальными для большинства стран мира. Обеспечение личной финансовой безопасности становится важным фактором экономического благополучия людей. Во многих странах мира осознание необходимости повышения финансовой грамотности населения привело к формированию национальных стратегий или программ финансового образования.

В 2011 году Правительством Российской Федерации было принято решение о реализации совместно с Международным банком реконструкции и развития проекта "Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации"

С 2012 года Центральный банк Российской Федерации ведет системную работу по выработке и реализации образовательных моделей повышения уровня финансовой грамотности населения, обобщению лучших частных и общественных инициатив в сфере финансового образования, доработке учебников для образовательных организаций и созданию учебных пособий по основам финансовой грамотности. Совместно с Министерством образования и науки Российской Федерации проводится доработка образовательных программ, запущены программы повышения квалификации преподавателей образовательных организаций и подготовки тьюторов по финансовому образованию. Также Центральным банком Российской Федерации ведется разработка методологии оценки уровня финансовой грамотности населения в целях проведения дальнейшего мониторинга.

Системная работа в указанной области позволила обеспечить прирост уровня финансовой грамотности и позитивные изменения финансового поведения школьников и жителей пилотных регионов Российской Федерации, о чем свидетельствуют результаты международного исследования уровня финансовой грамотности 15-летних учащихся и всероссийского исследования уровня финансовой грамотности взрослых.

Низкий уровень финансовой грамотности негативно влияет на личное благосостояние и финансовый потенциал домашних хозяйств, ухудшает ресурсную базу финансовых организаций, препятствует развитию финансового рынка, затормаживает инвестиционные процессы в экономике и приводит к ухудшению социально-экономического положения страны. Проведенные исследования говорят о том, что российскому потребителю финансовых услуг присущи установки финансового поведения, связанные с возложением ответственности за личные финансовые решения и принимаемые финансовые риски на государство, а также пассивное отношение к контролю за личными финансами.

Указанные установки являются преимущественно следствием двух групп проблем.

Первая группа проблем связана с фрагментарным характером преподавания основ финансовой грамотности в образовательных организациях, недостатком доступных образовательных программ и образовательных материалов, а также с недостатком квалифицированных преподавателей основ финансовой грамотности. Это влечет за собой недостаток или отсутствие навыков и компетенций, необходимых для эффективного управления личными финансами, осуществления осознанного выбора финансовых услуг и взаимодействия с финансовыми организациями, органами и организациями, которые занимаются защитой прав потребителей финансовых услуг.

Вторая группа проблем связана с: возложением ответственности за личные финансовые решения и принимаемые финансовые риски на государство; отсутствием механизма взаимодействия государства и общества, обеспечивающего повышение финансовой грамотности населения; несовершенством законодательного и нормативного обеспечения; низкой информированностью о защите прав потребителей и пенсионных прав граждан и др.

Таким образом, была разработана и утверждена Стратегия повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2017-2023 годы. Данная Стратегия основывается на Федеральном законе "О стратегическом планировании в Российской Федерации", Законе Российской Федерации "О защите прав потребителей", Федеральном законе "Об образовании в Российской Федерации", других федеральных законах, а также на нормативных правовых актах Правительства Российской Федерации и федеральных органов исполнительной власти, регулирующих отношения, возникающие в сфере повышения уровня финансовой грамотности населения и развития финансового образования. Стратегия учитывает принятые документы, сопряженные с вопросами повышения уровня финансовой грамотности населения и развития финансового образования, в том числе Стратегию развития финансового рынка Российской Федерации на период до 2020 года, утвержденную распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 декабря 2008 г. № 2043-р, Стратегию инновационного развития Российской Федерации на период до 2020 года, утвержденную распоряжением Правительства Российской Федерации от 8 декабря 2011 г. 2 № 2227-р, Стратегию развития страховой деятельности в Российской Федерации до 2020 года, утвержденную распоряжением Правительства Российской Федерации от 22 июля 2013 г. № 1293-р, Стратегию долгосрочного развития пенсионной системы Российской Федерации, утвержденную распоряжением Правительства Российской Федерации от 25 декабря 2012 г. № 2524-р, Стратегию развития национальной платежной системы, одобренную Советом директоров Центрального банка Российской Федерации 15 марта 2013 г., Основные направления развития финансового рынка Российской Федерации на период 2016 - 2018 годов, одобренные Советом директоров Центрального банка Российской Федерации 26 мая 2016 г., Стратегию действий в интересах граждан старшего поколения в Российской Федерации до 2025 года, утвержденную распоряжением Правительства Российской Федерации от 5 февраля 2016 г. № 164-р, Основы государственной молодежной политики Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденные распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 ноября 2014 г. № 2403-р, Стратегию устойчивого развития сельских территорий Российской Федерации на период до 2030 года, утвержденную распоряжением Правительства Российской Федерации от 2 февраля 2015 г. № 151-р, Концепцию государственной семейной политики в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденную распоряжением Правительства Российской Федерации от 25 августа 2014 г. № 1618-р.

Для формирования компетенций в сфере финансовой грамотности необходимо продолжить разработку и внедрение образовательных программ повышения финансовой грамотности для дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего, а также для дополнительного образования (в том числе с учетом результатов международного исследования по оценке образовательных достижений 15-летних учащихся по финансовой грамотности). Предусматривается продолжение работы по созданию и внедрению программ и методик интерактивного обучения учащихся, разработке цифровых образовательных ресурсов, онлайн-игр по финансовой грамотности, специализированных информационно-просветительских мобильных приложений для обучения основам финансовой грамотности, а также организации онлайн-олимпиад для школьников.

Для эффективного решения вопросов финансового образования необходимо исходить из системно-деятельностного подхода к обучению. Главная идея этого подхода заключается в том, что сформировать у учащихся какую-либо компетенцию можно только в процессе деятельности, используя различные знаковые системы, связывающие культурную норму деятельности и реальную деятельность субъекта. Так же необходимо опираться на положения теории развивающего обучения В.В. Давыдова, в соответствии с которыми овладение теоретическими знаниями и соответствующими им умениями происходит при решении учебных задач. Поэтому в процессе обучения финансовой грамотности главным должен стать метод введения в ситуацию учебных

задач. Кроме того, при преподавании предмета должна быть использована модульная технология обучения. Суть этой технологии заключается в том, что предметный материал концентрируется вокруг одной темы (т.е. вокруг решения конкретного круга практических финансовых задач).

Структуру учебной деятельности можно представить в виде последовательных конкретных «шагов»:

Шаг 1. Постановка практической задачи. Пример практической задачи: «Вы хотите решить жилищную проблему – приобрести квартиру в Москве, но у вас в наличии только 200 тыс. руб. Размер дохода, который вы получаете, – средний по вашему региону. Какой вариант решения проблемы вы считаете наиболее приемлемым для себя?»

Шаг 2. Постановка учебной задачи. Учебная задача направлена на решение практической задачи, а также на приобретение тех знаний, которых для этого не хватает. Пример учебной задачи: «Мы не можем решить практическую задачу, так как не знаем, как устроен финансовый рынок, в частности рынок ипотечных услуг. Для решения практической задачи мы должны освоить понятия “финансы”, “банк”, “инфляция”, “ипотека”, исследовать современные предложения в сфере ипотечного кредитования, 10 научиться оценивать варианты решения задачи и выбирать наиболее подходящий из них».

Шаг 3. Планирование. Цель этого шага – составление плана решения какой-либо задачи, в котором определяются вид деятельности, сроки и результат. Важно, чтобы учащиеся сами осваивали это умение. Ведь в жизни им придётся самостоятельно решать свои проблемы, в том числе в сфере финансов. Учитель должен корректировать план учеников, помогать, если возникают затруднения, но не сообщать готовый план.

Шаг 4. Решение учебной задачи: освоение теоретического материала. Задача учителя – объяснить, как устроена та или иная часть финансовой сферы, сделать так, чтобы учащиеся усвоили понятия, представленные в материалах для учащихся по изучаемой теме. Помимо теоретических положений в материалах для учащихся приводится алгоритм решения практических задач.

Шаг 5. Решение практической задачи. Задача учителя – направить усилия учащихся на решение практической задачи, поставленной в начале занятия. Для этого используются как материалы для учащихся, так и интернет-ресурсы.

Шаг 6. Презентация решения практической задачи. На данном этапе учащиеся представляют презентацию решения практической задачи. Чтобы закрепить порядок действий при решении практических задач, используется рефлексия, то есть обсуждение того, какие цели достигнуты, что удалось, а что нет и почему. *Шаг 7.* Выполнение тренировочных заданий, направленных на проверку теоретических заданий в форме вопросов и тестов, на отработку практических предметных умений, на отработку практических метапредметных умений, а также на развитие творческого потенциала учащихся.

Занятия по курсу финансовой грамотности проводятся в определённых формах, каждая из которых позволяет наиболее эффективно реализовывать содержание конкретной учебной деятельности. В рамках курса могут быть использованы такие формы занятий, как проблемный семинар, коммуникативный семинар, лекция, практикум, занятие-контроль.

Для оценки уровня финансовой грамотности учащихся ФГБОУ «Институт стратегии развития образования Российской академии образования» разработаны типовые задания (открытый банк заданий, ссылка <http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/>), предназначенные для мониторинга и ориентированные на рамки PISA/

Основой для разработки банка заданий, как правило, являются различные ситуации реальной жизни. Тексты и ситуации для мониторинга функциональной грамотности подбираются с учетом возрастных особенностей учащихся, релевантности для жизни, интереса учащихся и развития познавательной активности учащихся.

Задания, объединенные в тематические блоки, составляют измерительный инструментарий для оценки функциональной грамотности (также, как и в исследовании PISA). Блок заданий включает в себя описание реальной ситуации, представленное, как правило, в проблемном ключе, и ряд вопросов-заданий, относящихся к этой ситуации.

Направление «Креативное мышление»

В век бурного роста научно-технического прогресса, быстрых изменений обществу необходимы люди, способные креативно мыслить в сложных жизненных ситуациях, видеть мир принципиально в другом свете, принимать нестандартные решения, находить новые пути использования различных вещей и ресурсов. В последнее время в деловой сфере чрезвычайно востребована креативность. Сейчас креативное мышление – залог успешного развития. Часто обучение сводится к запоминанию и воспроизведению приемов действия, типовых способов решения заданий. Однообразное, шаблонное повторение одних и тех же действий убивает у детей интерес к познанию. Дети лишаются радости открытия и постепенно могут потерять способность к творчеству. Многие исследователи отмечают, что в процессе школьного обучения преимущественно «тренируются» такие психические процессы, как память, восприятие, мышление, а развитию воображения, креативности уделяется недостаточное внимание.

Формирование творчески активного ребенка, способного мыслить неординарно, создавать что-то новое и не стандартное одно из основных направлений деятельности учителя.

Достижение этой цели на уроках осуществляется через разные методы работы: использование во время занятия тренингов и тестов на определение креативного мышления, всевозможных упражнений, игр, проектную деятельность для развития креативности чтобы научить человека продуктивно действовать в ситуациях новизны и неопределенности, опираясь на свой творческий потенциал, ориентироваться в быстро меняющихся обстоятельствах, принимать адекватные решения при неполноте исходных сведений для этого. Такие качества далеко не обязательно связаны с видами деятельности, традиционно относимыми к творческой (рисование, игра на сцене и т. п.), а востребованы во всех ситуациях, где присутствует неопределенность, нет заранее известных способов действия, требуется изобрести что-то новое.

В условиях реформирования образования система повышения квалификации педагогических кадров предусматривает условия для повышения их компетентности в вопросах выявления, поддержки и развития креативного ребенка. Знания об особенностях феномена, проблемах и многообразии его проявления позволят педагогам прогнозировать развитие креативной личности и создавать условия для ее полноценной реализации. Упражнения, игры, тренинги, представленные в пособии, дадут возможность педагогам почувствовать влияние творческой среды на собственную деятельность, будут способствовать образованию и развитию мотивации педагогических кадров для работы с креативными учащимися.

Существует множество методик и технологий развития креативности. Специфика данных рекомендаций в том, чтобы предпринять попытку преодолеть «глобальность и фундаментальность» данных методик и технологий, показав, что можно представить их в виде отдельных упражнений и тренинга, которые могут с успехом применяться на каждом занятии и варьироваться в зависимости от целей и задач текущего урока или занятия. Упражнения могут применяться как в качестве небольших игровых «вставок» в различные учебные занятия, в воспитательные мероприятия, так и проводиться отдельным блоком в качестве самостоятельной программы социально-психологического тренинга.

Большинство из представленных приемов принадлежат известным психологам и педагогам, однако они адаптированы для использования в реальном педагогическом процессе. Рекомендации будут полезны всем преподавателям, педагогам-организаторам, а также всем, работающим с детьми и

подростками, поскольку педагогический и воспитательный процесс в целом направлен на полноценное раскрытие индивидуальных способностей личности и ее неординарных проявлений. Мы креативны от природы, и моменты, когда мы ее проявляем, продолжают возникать в нашей жизни, только делаем мы это каждый по-своему.

Креативность (от англ. create – создавать, creative – созидательный, творческий) – творческие способности индивида, характеризующиеся готовностью к созданию принципиально новых идей, отклоняющихся от традиционных или принятых схем мышления и входящие в структуру одаренности в качестве независимого фактора, а также способность решать проблемы, возникающие внутри статичных систем. Основные черты, характерные для креативных личностей, это сознательность, ответственность, упорство, чувство долга, высокий контроль над поведением и эмоциями, решительность, предприимчивость, склонность к риску, социальная смелость, интернальный локус контроля, интеллектуальная лабильность.

Креативность подразумевает способность человека генерировать новые идеи, которые отличаются от традиционных или принятых схем мышления. На бытовом уровне креативность можно отождествить со смекалкой - способностью найти выход из ситуации, используя подручные средства, какими бы скудными они ни были. Если трактовать шире, креативность - это нестандартный подход к решению проблем, использование нетривиальных и остроумных способов. Креативность – способность человека к конструктивному, нестандартному мышлению и поведению, а также осознанию и развитию своего опыта. Считается, что креативность в той или иной мере присуща каждому из нас. Просто с возрастом вырабатываются стандартные схемы решения проблем, мы все делаем так, как привыкли, и постепенно способность находить нестандартные решения становится слабее – так сказать, атрофируется за ненадобностью. В таких случаях может понадобиться развитие креативности.

Зачем развивать креативность? Причин несколько:

Во-первых, во многих видах деятельности она служит важнейшей предпосылкой ее результативности.

Во-вторых, в подростковом и юношеском возрасте перед человеком стоит глобальная задача «режиссуры собственной жизни», жизненного и профессионального самоопределения. А эта задача является креативной по своей сути. Человек вынужден принимать решения, в частности – связанные с выбором профессии, в ситуации заведомой неполноты исходных данных, отсутствия алгоритмов, гарантированно ведущих к успеху. Попытки решить эту важную проблему по аналогии со школьными задачками, где есть нужные формулы и правильный ответ в конце учебника, почти всегда ведут к разочарованию.

В-третьих, развитие креативности, создающее предпосылку для реализации творческого потенциала в социально приемлемой форме, – эффективный путь профилактики асоциального поведения.

Развитие креативности идет по следующему механизму: на основе общей одаренности под влиянием микросреды и подражания формируется система мотивов и личностных свойств (нонконформизм, независимость, мотивация самоактуализации), и общая одаренность преобразуется в актуальную креативность, т. е. креативность – это синтез одаренности и определенной структуры личности.

10 самых популярных методик генерации новых идей

1. Мозговой штурм. Автор – Алекс Осборн.

Основной принцип состоит в том, чтобы развести во времени генерацию идеи и ее критику. Каждый участник выдвигает идеи, другие пытаются их развивать, а анализ полученных решений проводится позже. Иногда используют «немой» вариант мозгового штурма - брейнрайтинг, когда идеи записываются на листке бумаги, который участники передают друг другу, внося новые возникшие соображения.

2. Шесть шляп. Автор – Эдвард де Боно.

Методика позволяет упорядочить творческий процесс с помощью мысленного надевания одной из шести цветных шляп. Так, в белой человек беспристрастно анализирует цифры и факты, затем надевает черную и во всем ищет негатив. После этого наступает очередь желтой шляпы - поиска позитивных сторон проблемы. Надев зеленую, человек генерирует новые идеи, а в красной может позволить себе эмоциональные реакции. Наконец, в синей подводятся итоги.

3. Ментальные карты. Автор – Тони Бьюзен.

По его мнению, креативность связана с памятью, а значит, укрепление памяти улучшит и качество креативных процессов. Однако традиционная система записи с заголовками и абзацами препятствует запоминанию. Бьюзен предложил поместить в центр листа ключевое понятие, а все ассоциации, достойные запоминания, записывать на ветвях, исходящих от центра. Не возбраняется подкреплять мысли графически. Процесс рисования карты способствует появлению новых ассоциаций, а образ получившегося дерева надолго останется в памяти.

4. Синектика. Автор – Уильям Гордон.

Гордон считает, что основной источник креативности - в поиске аналогий. Сначала нужно выбрать объект и нарисовать таблицу для его аналогий. В первый столбец записывают все прямые аналогии, во второй - не прямые (например, отрицание признаков первого столбца). Затем нужно сопоставить цель, объект и не прямые аналогии. Скажем, объект - карандаш, задача - расширение ассортимента. Прямая аналогия - объемный карандаш, ее отрицание - плоский карандаш. Результатом будет карандаш-закладка.

5. Метод фокальных объектов. Автор – Чарльз Вайтинг.

Идея состоит в том, чтобы объединить признаки разных объектов в одном предмете. Например, взяли обычную свечу и понятие «Новый год». Новый год ассоциируется с искрящимся бенгальским огнем, этот признак можно перенести на свечу. Если бенгальскую свечу стереть в порошок и добавить его в воск, получится «новогодняя» свеча с искрящейся крошкой внутри.

6. Морфологический анализ. Автор – Фриц Цвикки.

Объект нужно разложить на компоненты, выбрать из них несколько существенных характеристик, изменить их и попытаться соединить снова. На выходе получится новый объект. Например, нужно придумать визитную карточку для парфюмерной компании. Если изменить классическую прямоугольную форму и воздействие на органы чувств, может получиться треугольная визитка с запахом парфюма.

7. Непрямые стратегии. Авторы – Брайан Эно и Питер Шмидт.

Берется колода карт, на которых записан набор команд (например, «дай волю злости», «укради решение» и др.). Во время создания новой идеи нужно вытаскивать карту и пытаться следовать ее указаниям.

8. Автобус, кровать, ванна.

Метод основан на убеждении, что новая идея не только зреет в глубинах подсознания, но и активно рвется наружу. И чтобы она проявилась, надо лишь не мешать ей. Новая идея может прийти в голову где угодно, даже в мало подходящих для этого местах. Классический пример - Архимед с его ванной.

9. Расшифровка.

Берется непонятная надпись на чужом языке - скажем, иероглифы. В голове человека, который ее рассматривает, будут рождаться разные ассоциации. Один преподаватель, например, «увидев» воду и три круга, решил открыть свое дело и занялся доставкой устриц.

10. Ловушка для идей. Шаблоны для ума.

Ловушка для идей подразумевает инвентаризацию всех возникающих идей: их можно наговаривать на диктофон, фиксировать в тетради и т. п. А потом при необходимости обращаться к своим записям. В основе шаблонов для ума также лежит идея, что творчество можно подчинить технологии. Однако систематизировать нужно не решение задачи, а сам процесс мышления. И тогда

порождение нового выглядит так: сбор материала, постановка креативной задачи, соотнесение материала с задачей и, наконец, генерация идеи с помощью ассоциаций. Творческий процесс разделяется на несколько последовательных этапов, или несколько ролей, которые участник так же последовательно примеряет на себя.

3. Игры, упражнения, техники, занятия, тренинги на развитие креативности и творческих способностей.

Разминки:

Упражнение. Называя своё имя, говорите три характеристики вас на ту же букву.

Упражнение. Называя своё имя, скажите формулу, которая, на ваш взгляд, достаточно точно описывает вашу личность.

Осознание понятия «креативность»

Упражнение. Кто-нибудь из круга представит себя в роли того или иного литературного героя, обязательно хорошо известного всем присутствующим. Теперь мы будем задавать вопросы этому герою и попытаемся угадать, кто же это.

Упражнение. Предъявление рисунка с изображением куба. Что вы видите на рисунке?

У нас возникли разные мнения, хотя на листе только 12 отрезков прямых. Как это объяснить?

Упражнение. По команде все берут листы и рисуют 15 секунд, затем передают лист соседу справа и т.д. (влияние стереотипов на развитие сюжета, обнаружение критериев нестандартности: совмещение несовместимого, изменение ракурсов, масштаба и т.д.).

Упражнение. По кругу каждый будет говорить несколько предложений, и таким образом мы попытаемся сочинить рассказ о городе, где собрались и живут самые не креативные люди на свете. Вариант. В группах по 4-5 человек слепить из пластилина, нарисовать, склеить из бумаги и т.д. город самых не креативных людей. Представление работ.

Упражнение. В подгруппах по 4-5 человек составить список идей, принципов, привычек, которым вы особенно привержены, невозможность реализации которых вызывает у вас напряжение.

Развитие креативности

Упражнение. Все знают примету: «Упал нож - придёт мужчина». Сейчас мы будем развивать эту область примет. Бросаем различные предметы. Кто ловит, говорит, кто придёт и почему.

Упражнение. Все предметы разговаривают на своём языке. От того, насколько мы можем найти с ними общий язык, зависят наши с ними отношения. А о чём они разговаривают друг с другом?

Упражнение. Бросая мяч, называем любой предмет. В ответ - три способа его использования.

Упражнение. Все превращаются в нечто другое. Например, аудитория превращается в лес, участники - деревья, лесорубы, птицы, звери и т.д. Аудитория - вокзал, участники - чемоданы, поезд, пассажиры. Другие варианты: рынок, зоопарк, съёмочная площадка и т.д. Работаем в предлагаемых ситуациях.

Завершение

Упражнение. Что вы думаете о прошедшем занятии? Чему вы научились? Что понравилось? Что осталось неясным? Напишите, пожалуйста, короткое послание об этом - телеграмму из 11 слов.

Упражнения на развитие воображения:

«Мои года». Опишите себя в восемьдесят лет. Что бы вы делали после пятидесяти, что доставляло вам удовольствие? Будьте предельно конкретны. А теперь напишите письмо от себя восьмидесятилетнего к себе теперешнему. Что бы вы себе сказали? Какие интересы посоветовали бы удовлетворить? Какие мечты поддержали бы?

Вспомните себя в восемь лет. Чем вам нравилось заниматься? Какие вещи вы любили больше всего? А теперь напишите письмо от себя восьмилетнего к себе теперешнему. Что бы вы сказали?

«Коллаж». Наберите стопку (как минимум, из десяти) старых журналов, которые можно безболезненно раззять. Засеките время и листайте их двадцать минут, вырезая любые рисунки и фотографии, как-либо отображающие вашу жизнь или ваши интересы. Отнесите к этому

упражнению как к автобиографии в картинках. Включите свое прошлое, настоящее, будущее и заветные мечты. Любые картинки, что понравились вам просто так, тоже пойдут в дело. Продолжайте, пока не сложите солидную стопку картинок (не меньше двадцати). Теперь возьмите лист бумаги, степлер, скотч или клей и расположите картинки в таком порядке (или беспорядке), который вам по душе.

«Написание утренних страниц». Идем в ближайший канцелярский магазин, выбираем понравившийся блокнот или тетрадку - это своеобразный дневник творческого возрождения. Кладем его рядом с кроватью. Заводим будильник на 20 минут пораньше и поутру, как только зазвенит неумолимый глас судьбы, открываем тетрадку и записываем туда все, что приходит в данный момент в голову. Так нужно делать каждое утро в течение месяца. Такая писанина просто средство, инструмент. Ничего большего от вас не требуется - лишь водите рукой по бумаге и записывайте все, что приходит в голову. И не бойтесь выдать что-нибудь чересчур глупое, жалкое, бессмысленное или чудное - все пойдет в дело. Если ничего не приходит, записывайте: «Ничего не идет в голову».

Техники развития креативности.

Существует много техник, которые можно прорабатывать как индивидуально, так и в группах. Многие из таких упражнений могут показаться банальными, но они помогают перестроить мыслительную деятельность примерно так же, как новый вид физических упражнений позволяет размять мышцы, о существовании которых человек даже не подозревал. Ниже кратко описаны некоторые техники развития креативности.

«Что, если бы...»

Эта техника полезна тем, что позволяет выйти за привычные рамки и не ограничиваться так называемыми правильными представлениями. Хоть и говорят, что никто не знает, что было бы, если бы все было по-другому, но фантазировать-то никто не мешает. В этой технике на развитие креативности вам как раз предлагается подумать над подобными вопросами. На обсуждение выносятся тема, стимулирующая работу мысли, например следующие.

Что если бы люди вели ночной образ жизни?

Что если бы свиньи могли летать?

Что если бы мы все могли читать чужие мысли?

Обычно сначала участники предлагают шаблонные идеи, а когда они заканчиваются, наступает черед нестандартных.

Ведущий выносит на обсуждение вопрос из серии «А что если?..», а участники ищут на него ответы.

К примеру:

А что если бы люди не умели лгать?

А что если бы человек умел летать?

А что если бы наши домашние животные были разумны так же, как и мы с вами?

Выбор вопросов зависит от аудитории, потенциально провокационных вопросов лучше избегать. Скажем, обсуждение вопроса «А что если бы Советский Союз не развалился?» может перерасти в спор сторонников и противников. Ведущему следует преподнести ситуацию так, чтобы участники помнили, что основная цель - это развитие креативности и обмен нестандартными идеями, а не выяснение истины в последней инстанции.

«Что общего?»

В этой технике на развитие креативности участникам предлагается найти как можно больше сходства между абсолютно не похожими друг на друга предметами или явлениями (помните, как у Льюиса Кэрролла - «Чем ворон похож на письменный стол?»). Нужно дать участникам какое-то время для размышлений, а потом обсудить получившиеся результаты. Вопросы могут быть, к примеру, такими:

Что общего между жителями Лапландии и кофе?

Что общего между поездами и шнурками для кроссовок?

Что общего между шоколадом и горой?

Что общего между говорением и ходьбой?

«12 объяснений».

Попробуйте придумать 12 объяснений для следующих ситуаций:

К собаке привязан стол, столешницей вниз, который она тащит вверх на заснеженную гору.

В парке на обочине дороги навалена огромная куча листьев. Из под нее выбирается тетенька с авоськами и уходит по дорожке.

Девушка, удовлетворенно улыбаясь, рисует пальчиком на запотевшем стекле автобуса какую-то схему.

Вы перерыли всю сумку, но не обнаружили в ней ручку.

Вы пытаетесь открыть дверь к начальнику в кабинет, а она не открывается.

Если новые идеи не приходят в голову сами собой, нужно научиться их придумывать. Методов развития креативности сегодня более чем достаточно, но все они могут быть сведены к четырем направлениям.

Упражнения на развитие ассоциативного мышления

«Связано – не связано».

Оно состоит из двух равноправных частей. В первой части мы играем в связанные ассоциации. Во второй части - в несвязанные ассоциации.

Связанные ассоциации. Ведущий задаёт слово. Этим словом должно быть (желательно) нарицательное имя существительное в именительном падеже. Затем по кругу каждый игрок (или Вы один) под диктофонную запись продолжает цепочку ассоциаций - то есть называет ещё одно слово, чётко ассоциативно связанное с предыдущим.

Пример: путешествие, вагон, билет, кондуктор, чемодан, пассажир, попутчик, вид, окно, станция.

В следующем раунде игры мы играем в несвязанные ассоциации.

Пример: путешествие, расход, закат, бомбёжка, полиэтилен, маска, ребёнок, ужас, воротник.

И в первом и во втором случае после окончания игры происходит - шеринг, обмен мнениями.

В ходе шеринга каждый участник игры должен объяснить, как и почему он решил, что цепочку ассоциаций (иногда и жёстко связанных, но особенно - размытых) уместно было продолжить его словом.

Например

Я сказал «Вид» после «попутчик», потому что, наверное, мне не хочется смотреть на людей, я предпочту любоваться видом из окна.

Я сказал «воротник» после «ужас», потому что я испытываю ужас, когда меня что-то душит, а воротник способен «душить».

«Убегающая ассоциация».

Ведущий называет слово. Например «гардероб». За время пять минут каждый игрок должен записать в свой личный блокнот цепочку ассоциаций, вызванных этим словом. Цель - отпустить свою мысль, позволяя ей перескакивать от одной ассоциации к другой.

Например: Гардероб, скелет, аптека, весы, небо, ракета, мультфильм, детство, Румыния, бубен, валет, пудинг, холмы.

В ходе шеринга каждый игрок должен объяснить (коротко) свои ассоциации.

«Пристёгнутая ассоциация».

Ведущий задаёт слово и даёт задание: в течение пяти минут постараться удержать мысли на данном образе, (не отвлекаясь на другие темы и образы). Затем Ведущий включает песенную композицию. Пока звучит песня, каждый участник должен удерживать в памяти заданное слово. Для того, чтобы это сделать (не забыть слово и не отвлечься мыслями на другие предметы и темы) мы включаем воображение и создаём в мыслях целый сюжет, который и помогает удержаться в поле заданного

образа. Записываем основные ходы этого сюжета в блокнот. По истечении времени каждый игрок рассказывает родившийся у него в голове сюжет, который помог ему сосредоточиться на данном слове. Ведущий и другие игроки в момент шеринга могут задавать наводящие вопросы, провоцировать, не соглашаться или наоборот, соглашаться, поддерживая игрока.

«Свободные ассоциации».

Вам необходимо сесть или лечь поудобней и начать произносить звуки или слова, которые придут вам на ум. Произносите вслух все, что придет вам на ум, независимо от того какими бы глупыми или непристойными они не казались. Вам не нужно строить осмысленные предложения, это могут быть отдельные слова или даже звуки. Замечайте моменты, когда вы не можете произнести некоторые слова или звуки и чувства, которые при этом возникают.

12 упражнений по методике Дороти Бранде

12 упражнений, которые помогут сделать ваш ум более острым и гибким. Эти упражнения вытащат вас из привычных вещей и поставят в такие ситуации, которые потребуют креативного решения проблем (по методике Дороти Бранде) адаптированные. Эти упражнения она написала в 1936 году, поэтому некоторые из них мы адаптировали.

1. Проводите по часу в день в молчании, отвечая только на прямые вопросы своему окружению, при этом, не создавая впечатление, что вы больны или в плохом настроении. Будьте настолько обычны, насколько возможно.

2. Ежедневно в течение 30 минут старайтесь думать только о чем-то одном. Начинайте с 5 минут.

3. Напишите сами себе электронное письмо без употребления личного местоимения я, мой, мое, меня.

4. В течение 15 минут в день говорите, стараясь не употреблять местоимение я, мой, мое, меня.

5. Напишите письмо в спокойном или «успешном» тоне. Без лживых утверждений. Ищите те достижения, о которых вы честно и спокойно можете рассказать в этот день.

6. Остановитесь на пороге какой-нибудь переполненной людьми комнаты, и попробуйте определить ее размер.

7. Заведите новое знакомство, и попробуйте говорить только о собеседнике, но так чтобы он этого не осознал. Возвращайте любые взаимные вопросы таким способом, чтобы ваш собеседник не почувствовал, что ему не отвечают.

8. Говорите исключительно о себе и своих интересах, но без жалоб, хвастовства и не утомляя вашего собеседника.

9. Замените обороты «Я думаю», «В действительности» на другие фразы.

10. Распланируйте 2 часа в день и следуйте вашему плану.

11. Дайте себе 12 заданий наугад, например, проехать 5 км от дома на необычном транспорте, 12 часов не есть, пообедать в самом необычном кафе, ничего не говорить весь день, за исключением ответов на вопросы, работать всю ночь.

12. Время от времени устанавливайте день, в который вы будете отвечать «да» на все разумные просьбы.

Упражнения на развитие творческого мышления на основе заданий и упражнений Гилфорда и Торренса

Для развития творческих навыков и интуитивного мышления можно рекомендовать следующие задания и упражнения, построенные на основе работ американских психологов Гилфорда и Торренса.

«Развитие ассоциативной беглости».

Написать синонимы какого-нибудь слова. Например, синонимами слова «жесткий» будут — бессердечный, негибкий, суровый, холодный, твердый, крепкий, строгий, безжалостный, резкий.

«Развитие беглости выражения».

Сравнить одни объекты с другими. При этом, чем более они отдалены друг от друга, тем лучше. Например, мода подобна: весне: она ветрена и непостоянна; телеграфному столбу: таким образом, одни люди сообщают другим сведения о своей привлекательности; тяжелому танку: возьмет любое неприступное сердце или раздавит любой кошелек.

«Развитие оригинальности».

Придумать заглавие к короткому рассказу. Можно брать произведения, изучаемые по программе, или отдельные фрагменты из литературных повестей и романов. Учитывают только оригинальные названия, то есть такие, в которых имеется сдвиг, перенос понятий, которые приводят к необычным и новым идеям.

«Развитие невербального интеллекта».

Придумать простые символы к предметам или действиям, то есть символически выразить содержание темы: «Гнев», «Гордость», «Свобода», «Любовь», например, «Человек гуляет», «Самолет взлетает». Буквальное представление темы не принимается во внимание, например изображение гуляющего человека.

«Развитие семантического видения».

Придумать для символа (образа) род деятельности человека (профессию или работу), раскрывающий суть символа (образа). Например, светящаяся электрическая лампочка может символизировать профессию инженера-электрика. Другие варианты заданий раскрытая книга, свеча, крест, камень.

«Неполные фигуры».

Даются фигуры из прямых или волнообразных линий. Предлагается их дополнить таким образом, чтобы получились различные предметы или рисунки, желательно необычные. После этого надо дать своему рисунку название.

«Воображаемые небылицы».

Задание - 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.

Варианты авторских творческих заданий, построенных на моделях Гилфорда и Торренса

«Пословицы».

Одна команда сообщает одному из участников другой команды какую-либо 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».

«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.

«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.

«Перевоплощения в вещь».

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.

«Перевоплощения в животное».

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».

«Анекдоты».

Зачитывается первая часть анекдота. Надо придумать его окончание и затем сравнить его с оригиналом.

«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.

«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.

«Расшифровка аббревиатур».

Задание - расшифровать сокращенные названия министерств, вузов или же придумать предложения на четыре или пять произвольных букв. Например, МГУ - Молодежь губит учеба, или - Москва гудит ульем.

«Эмоции и краски».

Предлагается выразить различные эмоции - любовь, гнев, радость, сарказм, шутку и т. д. в рисунках в манере абстрактной живописи.

Игры, направленные на развитие мышления:

(Игры расположены в порядке возрастающей сложности и в ряде случаев опираются одна на другую)

«Составление предложений».

Берутся наугад три слова, мало связанные по смыслу, например: озеро, карандаш и медведь. Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова. Ответы могут быть банальными (Медведь упустил в озеро карандаш), сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя словами и введением новых объектов (Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, который ловил в озере рыбу) и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи (Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь).

При подведении итогов этой и описываемых ниже игр важно найти «золотую середину» между количеством и качеством: с одной стороны, необходимо стимулировать большее число разнообразных ответов, с другой стороны, особого поощрения заслуживают оригинальные, творческие. Эта игра развивает способность быстро устанавливать разнообразные, иногда совсем новые связи и отношения между привычными предметами, творчески создавать новые целостные комбинации из отдельных разрозненных элементов.

«Поиск общего».

Берутся наугад два мало связанных слова, например: кастрюля и лодка. Следует выписать в столбик как можно больше общих признаков этих предметов. Ответы могут быть стандартными (изделия человеческих рук, имеют глубину), и небесполезно попытаться найти побольше таких признаков. Но особенно ценятся необычные, неожиданные ответы, позволяющие увидеть эти предметы в совершенно новом свете (найти примеры предоставим вам самостоятельно); их не так уж и мало. Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее. За оригинальность можно начислять дополнительные баллы.

Среди названных признаков могут быть как существенные, так и несущественные. Попытайтесь определить и обосновать, к какой группе и почему относится каждый из названных вами признаков. При этом не следует опасаться, что ваше мышление начнет в дальнейшем «соскальзывать» на несущественные. Напротив, пощупав «своими руками», что же они собой представляют конкретно, вы всегда сможете их вовремя распознать и предостеречь движение своей мысли в этом

направлении. Хотя в других условиях, например, в техническом творчестве, ориентация именно на скрытые, несущественные признаки может оказаться весьма полезной.

Игра учит в разрозненных друг с другом предметах и событиях находить множество общих моментов, «состыковать», выделять такие связи, которые обычно не лежат на поверхности.

«Исключение лишнего слова».

Берутся любые три слова, например: собака, помидор, солнце. Надо оставить только те слова, которые обозначают в чем-то сходные предметы, а одно слово, «лишнее», не обладающее этим общим для них признаком, следует исключить. Следует найти как можно больше вариантов исключения лишнего слова, а главное - больше признаков, объединяющих каждую остающуюся пару слов и не присущих исключенному лишнему. Не пренебрегая вариантами, которые сразу же напрашиваются, (исключить собаку, а помидор и солнце оставить, потому что они круглые), желательно поискать нестандартные и в то же время очень меткие решения. Побеждает тот, у кого ответов больше.

Игра развивает способность не только устанавливать неожиданные соотношения между разрозненными объектами, но и легко переходить от одних связей к другим, не «заикливаясь» на них. Игра учит и одновременно удерживать в «поле мышления» сразу несколько предметов, сравнивая их между собой. Возможны совершенно разные способы объединения и расчленения некоторой группы предметов и поэтому не стоит ограничиваться одним-единственным пришедшим в голову «правильным» решением, надо искать целое их множество.

«Поиск аналогов».

Называется какой-либо предмет или явление, например - вертолет. Необходимо выписать как можно больше его аналогов, то есть других предметов, сходных с ним по различным существенным признакам. Следует также систематизировать эти аналоги по группам в зависимости от того, с учетом какого свойства заданного предмета они подбирались. Например, в данном случае могут быть названы птица, бабочка (летают и садятся); автобус, поезд (транспортные средства); штопор (важные детали вращаются) и др. Побеждает тот, кто назвал наибольшее число групп аналогов.

Игра учит выделять в предмете самые разнообразные свойства и оперировать в отдельности с каждым из них, формирует способность классифицировать явления по их признакам.

«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.

Игра формирует способность «вычерпывать» из предмета различные его свойства и использовать их для поиска других предметов, учит сравнивать предметы между собой, четко выделяя, что же конкретно в них общее, а что различное.

«Поиск соединительных звеньев».

Задаются два предмета, например: лопата и автомобиль. Надо назвать предметы, являющиеся как бы «переходным мостиком» от первого ко второму. Они должны иметь четкую логическую связь с обоими заданными предметами. Например, в нашем случае это могут быть «экскаватор» (с лопатой сходен по функции и транспортное средство, как автомобиль), «рабочий» (он копает лопатой и одновременно владелец автомобиля) и др.

Допускается использование и двух-трех соединительных звеньев (лопата - тачка - прицеп - автомобиль). Особое внимание обращается на четкое обоснование и раскрытия содержания каждой

связи между соседними элементами цепочки. Побеждает тот, кто найдет наибольшее число разнообразных и четко аргументированных вариантов решения.

Игра формирует возможность легко и быстро устанавливать связи («наводить мосты») между явлениями, кажущимися на первый взгляд далекими друг от друга, а также находить предметы, имеющие общие признаки одновременно с несколькими другими предметами.

«Способы применения предмета».

Называется какой-либо хорошо известный предмет, например – книга. Надо перечислить как можно больше способов его применения: книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, можно ею прикрыть от посторонних глаз лежащее на столе письмо и т.д. (конечно, запрещаются безнравственные, варварские способы применения). Побеждает тот, кто укажет больше число различных функций предмета.

Игра развивает способность концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в различные ситуации и взаимосвязи, открывать в необычном неожиданные возможности.

«Выделение признаков понятия».

Называется хорошо знакомое всем понятие, например - спорт. Надо выписать его существенные признаки. Например, наличие оркестра, трибуны, штанги и т.д. - явно несущественные, потому что есть масса ситуаций, бесспорно относящихся к спорту, в которых признаки отсутствуют. А что же существенно? Наверняка в спорте нужен спортсмен, необходима тренировка (продолжите перечень самостоятельно). Побеждает тот, кто назовет все важные признаки при условии, что среди них не окажется ни одного несущественного. Ответы проверяются и обсуждаются всеми играющими.

Игра развивает способность «смотреть в корень», схватывать только суть явления, отвлекаясь от частных признаков. Это способность исключительно важна для постижения нового: ведь понимание - это «продирание» мысли сквозь несущественные признаки к существенным.

«Формулировка определений».

Называется знакомый всем предмет или явление, например - дырка. Надо дать ему наиболее точное, «научное» определение, которое обязательно включало бы в себя все существенные признаки этого явления и касалось бы несущественных. Побеждает тот, чье определение однозначно характеризует данный предмет, то есть любая его разновидность обязательно охватывается этим определением, ни какой другой предмет под него не попадает.

Игра учит четкости и стройности мышления, умению фиксировать существенные признаки, отвлекаясь от несущественных, а также развивать способность одним «мысленным взором» охватить самые разные проявления одного и того же предмета, порой непохожие друг на друга. Особенно полезна эта игра для тех учащихся, которые испытывают трудности при формулировании, понимании или запоминании определений.

Игра обязательно требует нескольких участников - нужно проверить определения, одобрить или опровергнуть их контрпримерами. Возможно также и коллективное творчество: когда на основе разных определений совместно вырабатывается лучшее.

«Выражение мысли другими словами».

Берется несложная фраза, например: Нынешнее лето будет очень теплым. Надо предложить несколько вариантов передачи той же мысли другими словами. При этом ни одно из слов исходного предложения не должно употребляться (представьте себе, что эти слова вдруг исчезли из языка, но мысль все равно надо как-то выразить). Важно следить, чтобы не искажался смысл высказывания, чтобы хранилась его суть. Побеждает тот, у кого больше трех вариантов.

Игра направлена на развитие способности легко оперировать словами, точно выражая свои мысли и передавая чужие. Известно, что критерий понимания - свобода формы его выражения: то, что мы хорошо понимаем, мы легко можем выразить своими словами, используя для этого разные варианты (а если нет ясности, то цепляемся за словесную формулировку и боимся от нее отойти). Но такая связь имеет и обратное проявление: понимание нередко достигается в тот момент, когда мы можем

выразить непонятную фразу другими словами, «перевести на свой язык» (чтобы убедиться в этом, проследите, как к вам приходит понимание какого-либо сложного, малопонятного отрывка текста). Именно такой навык нужно получить в игре.

«Цепочки».

Берутся наугад два несвязанных между собой события, например: Белка, сидя на дереве, упустила орех, и Директора школы лишили премии. Надо установить между ними связь, то есть проследить ряд естественных переходов от первого события ко второму, а затем и наоборот. Желательно предложить несколько вариантов ответов. В качестве примера далеко не самый оригинальный переход: Упавший орех ударил гулявшую по лесу собаку, она с испугу побежала и укусила за ногу шедшего по дорожке мальчика, мальчик был спортсменом, из-за укуса не мог участвовать в спортивных соревнованиях, в результате его школа не заняла призового места.

Побеждает тот, кто предложит большее количество цепочек, можно договориться о дополнительных баллах за оригинальность.

«Внутренний мультфильм».

Ведущий рассказывает начало какой-то истории, например: «Лето. Утро. Мы на даче. Мы вышли из дома и пошли к реке. Ярко светит солнце, дует приятный легкий ветерок...». Далее участник должен придумать продолжение истории. Он представляет себе то, что происходит дальше, и рассказывает. Затем участник останавливается и дальше продолжение придумывает ведущий и т.д.

«Нарисуй настроение».

А эту игру можно использовать, если у ребенка грустное настроение или, наоборот, очень веселое, а также – какое-нибудь другое, главное, чтобы у него было какое-то настроение. Ребенка просят нарисовать свое настроение, изобразить его на бумаге любым способом. Лучше всего для этого подходит рисование акварельными красками.

«На что это похоже?».

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.

«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.

Упражнения (креативная солянка)

Если бы у Вас был следующий предмет, что бы Вы с ним сделали: Шарф из проволоки, пакетик с новогодней мишурой и т.д.

Найдите/придумайте два ключевых (самых важных) слова для следующей ситуации: Цирюльник бреет усы, Кремлевские звезды погасли и т.д.

Какие решения следующей проблемы Вы придумали в первую очередь за отведенное время: Поиск потерянного бумажника и т.д.

Что общего между: Написанием картины и ремонтом будильника. В чем различия между: Написанием картины и ремонтом будильника.

Придумайте как можно больше способов использования - Словаря с древнегреческого на верхнетюркский. Хвост от селедки и т.д.

Какие решения следующей проблемы Вы придумали в первую очередь за отведенное время: Как накормить ребенка кашей. Мухоморы стали маскироваться под грузди и маслята и т.д.

Постройте ассоциативную цепочку примерно в 50-100 слов, начиная со следующего слова: Ириска.

Если бы Вы были военным самолетом, что бы Вы хотели сделать (услышать, увидеть, почувствовать, изменить, получить или выкинуть) в первую очередь? Если бы Вы были вендеттой кровожадного итальянца, что бы Вы хотели сделать (услышать, увидеть, почувствовать, изменить, получить или выкинуть) в первую очередь?

Выясните, какими свойствами, качествами и характеристиками обладает самовар. Для удобства можете записать эти свойства.

Придумайте как можно больше самых разных похожих формулировок к следующему предложению: Опоздание в школу.

Придумайте и опишите как можно более нереалистичный, фантастический, не существующий в действительности: Памятник.

Придумайте как можно больше самых разных похожих формулировок к следующему предложению: Соление рыбы.

Переверните с ног на голову самыми разными способами следующую проблему: Кошка не хочет, есть кильку.

Запишите 5 наиболее логичных, рациональных и стереотипных решений для следующей проблемы: Ездить на машине вредно для здоровья.

Запишите 5 самых нелогичных, безумных и даже глупых решений для следующей проблемы: Ездить на машине вредно для здоровья.

И самое последнее сделайте для себя как можно чаще - «Творческое свидание». Это свидание с собой, поэтому идти на него нужно одному. Отведите себя на какой-нибудь необычный концерт, возьмите урок игры на диджериду, прокатитесь на роликовых коньках, прыгнете с парашютом, словом совершите нечто для вас совершенно нехарактерное, дикое, что-то из ряда вон.

Направление «Глобальные компетенции»

Повышение уровня функциональной грамотности российских учащихся может быть обеспечено успешной реализацией ФГОС, т.е. за счет достижения планируемых предметных, метапредметных и личностных результатов, если в учебном процессе реализован комплексный системно-деятельностный подход, если процесс усвоения идет как процесс решения учащимися различных классов задач, задач на применение или перенос тех знаний и тех умений, которые учитель формирует.

Для формирования у обучающихся глобальных компетенций рекомендуется:

1. предлагать выполнять задания, в которых необходимо и требуется:

рассматривать различные проблемы глобального характера и находить наиболее эффективные способы и приёмы их решения;

описывать ситуации, показывающие специфику культурных различий;

актуализировать особенности построения эффективных коммуникаций в полиэтничном окружении;

осознание взаимосвязи и взаимопроникновения локального и глобального, проявление глобальных аспектов в событиях и процессах локального уровня и отражение, проецирование локальных явлений в глобальном;

включение в контент глобальной компетенции представлений о межкультурных взаимодействиях;

деятельностная направленность;

коммуникативная направленность;

определенная ценностная основа;

2. давать возможность ученикам самостоятельно читать учебные тексты, в которых описываются различные глобальные проблемы, обозначать в рамках этих проблем наиболее эффективные пути их решения.

3. чаще использовать самооценивание и взаимооценивание, проверяя, на тот ли вопрос дан ответ, полностью ли выполнено задание.

4. усилить работу в 5, 6 и 7 классах по формированию толерантного сознания обучающихся.

Необходимо отметить, что большое значение в формировании функциональной грамотности школьников имеет сотрудничество учеников, учителей, родителей. Если не будет понимания и гармонии в отношениях, учебно-воспитательный процесс не будет результативным. Достигнуть высоких результатов можно только в случае грамотно построенного учебно-воспитательного процесса с привлечением всех его участников.

Председатель

Секретарь



Т.Н.Кирияк

Р.Ф.Лаврушина