

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа с.Русский Байтуган муниципального района Камышлинский Самарской области

Методическая разработка  
занятия по развитию креативного мышления  
(функциональной грамотности) учащихся 6-7 классов  
«Картина-энциклопедия детских игр»

Автор – Гарифуллина Роза Ибрагимовна,  
учитель русского языка и литературы

2024-2025 учебный год

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3-4
Технологическая карта занятия.....	5-9
Список используемой литературы.....	10
Приложения.....	11-13

## ВВЕДЕНИЕ

Актуальность работы: в современном мире, где информация устаревает с невероятной скоростью, а технологии развиваются экспоненциально, простого знания фактов уже недостаточно. Чтобы быть успешным, ученику необходимо обладать креативным мышлением. Это не просто умение рисовать или писать стихи, это способность находить новые решения, генерировать оригинальные идеи и адаптироваться к постоянно меняющимся условиям.

### **Почему развитие креативного мышления так важно для учеников сегодня?**

- **Подготовка к будущему:** Рынок труда постоянно трансформируется. Автоматизация и искусственный интеллект заменяют рутинные задачи, а востребованными становятся специалисты, способные мыслить нестандартно, решать сложные проблемы и создавать инновации. Креативное мышление – это навык, который позволит ученикам быть конкурентоспособными в будущем.
- **Улучшение успеваемости:** Креативное мышление помогает ученикам лучше понимать и усваивать информацию. Когда они активно участвуют в процессе обучения, ищут собственные подходы к решению задач и генерируют новые идеи, знания становятся более глубокими и прочными.
- **Развитие критического мышления:** Креативное мышление тесно связано с критическим. Чтобы создать что-то новое, необходимо уметь анализировать существующие решения, выявлять их недостатки и предлагать альтернативы.
- **Повышение уверенности в себе:** Когда ученики видят, что их идеи ценятся и что они способны создавать что-то новое, это повышает их уверенность в себе и своих силах. Они становятся более мотивированными и готовыми к новым вызовам.

- **Развитие коммуникативных навыков:** Креативное мышление часто требует работы в команде, обмена идеями и аргументации своей точки зрения. Это способствует развитию коммуникативных навыков, которые необходимы для успешного взаимодействия с другими людьми.

- **Решение реальных проблем:** Креативное мышление позволяет ученикам применять свои знания и навыки для решения реальных проблем, с которыми они сталкиваются в жизни. Это делает обучение более значимым и интересным.

**Целевая аудитория** – учащиеся 6 – 7 класса (13-14 лет).

**Цель занятия** - развитие у учащихся способности выдвигать идеи, для создания значимых проектов, предлагать инновационные и одновременно функциональные решения, оценивать креативность собственных или чужих идей с позиций их ясности, привлекательности или новизны.

**Задачи:**

- формировать и совершенствовать способности учащихся использовать (переносить) имеющиеся знания и умения из различных областей, осваиваемых в школе и вне школы при решении задач, приближенных к реальным ситуациям;

- повышать уровень овладения общеучебными умениями – поиска новых или альтернативных способов решения задач, участия в групповых проектах.

**Ожидаемые результаты:** дети научатся определенным техникам и приемам, раскроют свой творческий потенциал и научатся применять его в различных сферах жизни, научиться работать в команде

**Ресурсы:** мультимедийное оборудование, презентация – иллюстрация картины Питера Брейгеля «Детские игры» (приложение 1), раздаточный материал (приложения 2,3).

**Форма работы** – групповая.

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ЗАНЯТИЯ

Предварительно класс разбит на две группы. На столах раздаточный материал – приложение 2.

Учитель	Деятельность учащихся	Примерный тайминг
<i>I. Этап актуализации - беседа по картине (экранный материал 1)</i>		
<p>- Ребята, вы любите играть? Что такое игра?</p> <p>Вы правы, игра – это развлечение, забава, увлечение, основанное на определённых условиях и подчинённое правилам.</p> <p>- Ребята, я предлагаю вам рассмотреть картину. Как вы думаете, что хотел изобразить художник? Как выглядят дети? Какое время изображено?</p> <p>(Приложение 1)</p> <p>- На картине Питера Брейгеля «Игры детей», написанную в 1560 году, мы видим городскую широкую улицу и площадь, где играют дети. Они выбежали из учебного заведения на перемену или после уроков и затеяли весёлые игры. Ребята играют небольшими группами по 2-3 и 5-7 человек. Они шумно резвятся, забыв обо всех делах.</p> <p>- Замечательную картину «Игры детей» создал нидерландский мастер кисти Питер Брейгель Старший.</p> <p>- Где находится это государство?</p>	<p>ведут учебный диалог; получают новую информацию; выдвигают предположения, приходят к правильному ответу;</p> <p>отвечают на вопросы, применяя предметные знания по географии;</p> <p>- Голландия;</p>	<p><i>До 3 мин</i></p>

-Какое еще название имеет эта страна?	получают и усваивают новую информацию	
<b>II. Основной этап</b>		
<p>-Ребята, разделимся на 2 группы .</p> <p>Задача №1 первой группы: описать одежду детей, выделить игры, в которые вы не играли никогда. (назвать 10-15 игр)</p> <p>Задача№2 второй группы: оценить эмоциональное состояние детей и найти игры, в которые вы тоже играли.(назвать 10-15 игр)</p> <p>-Обсуждение работы групп</p>	<p>Принимают условия учебной задачи, обсуждают их внутри групп.</p> <p>Одеты в перешитые взрослые одежды, детской моды не существовало. Лица самих героев выглядят как серьезные занятия. Дети как будто не играют вовсе, а живут взрослой жизнью.</p> <p>Картина–энциклопедия детских игр (230 персонажей): детвора играет в салочки и чехарду, ходит на ходулях, гоняет обруч, делает бумажные мельницы, волчки, стреляет друг в друга из лука; девочки играют в «дочки-матери», а мальчишки скачут</p>	<i>До 10 мин</i>

	<p>верхом на палочках, вращают обручи, ездят друг на друге, запускают волчки, дерутся на палках, стоят на голове, выдувают мыльные пузыри, плавают в реке – всех игр и развлечений с первого взгляда и не пересчитать. В какую бы игру из своего детства мы не припомнили, обязательно найдем ее на картине нидерландского мастера в неизменном варианте или в несколько устаревшем виде</p>	
<p><u>Задача №2</u> - 1-2 группы: 1)разработайте проект «Моя любимая игра», выполняя последовательно задания (раздаточный материал – приложение 2, таблица), ориентируясь на критерии оценивания (время работы над проектом – до 10 мин).</p>	<p>До 20 мин</p>	

<p>2) озвучьте (защитите) свой проект (до 3 мин на группу), указывая преимущества совместных игр детей над компьютерными играми.</p> <p>-Задача №3</p> <p>1-2 группы</p> <p>1) Заслушайте по очереди обе группы участников конкурса по каждому пункту. Оцените оба проекта – каждое задание по шкале от 0 до 2 баллов по критериям, указанным в таблице Приложения 3. отдельно. Будьте готовы обсуждать и вести записи. Аргументируйте выставленные баллы по каждому пункту</p> <p>2) Подведите итоги Конкурса.</p> <p><b>! Все две группы ознакомлены с правилами и критериями оценивания (приложение 2)!</b></p>	
<p>! Учитель оценивает не только компетентности групп, по критериям, представленным в Приложении 2 (столбец 4), но следит за честностью работы и аргументацией выставления баллов. Учитель оставляет за собой право дать один дополнительный балл 1 или 2 группе, аргументировано объяснив своё решение.</p>	<p>работают над составлением проекта, ориентируясь на критерии; распределяют роли для защиты.</p> <p>1 и 2 группы по очереди оценивает компетентности по критериям, представленным в Приложении 7 (столбец 3).</p>
<p><u>Подведение итогов</u></p>	

<p><i>Ребята озвучивают итоги конкурса проектов (количество баллов).</i></p> <p><i>Например: «Уважаемые участники конкурса. Заслушав каждую из групп, мы подвели итоги...»</i></p> <p><i>Учитель аргументировано комментирует результаты оценивания работы. Например: «Уважаемые ребята. Благодарю вас за работу. Вы продемонстрировали способность оценить чужую идею, выявить наиболее креативную, оценить сильные и слабые стороны идеи...».</i></p>	<p><i>5 мин</i></p>
<p><b>III.Рефлексия</b></p>	
<p>Наше занятие подходит к концу. Сегодня, рассмотрев картину Питера Брейгеля «Игры детей», вы не только вспомнили игры, но и развивали в себе способность выдвигать идеи, имеющие значимое значение, предлагать новое, но выполнимое решение, оценивать свои и чужие идеи.</p> <p>Что из этого вам показалось наиболее интересным?</p> <p>А что было труднее всего?</p> <p>Какие выводы вы сделали?</p> <p>Какая идея вам показалась наиболее интересной? Трудно ли было оценивать других? Трудно ли работать в группе и вырабатывать одно, общее предложение?</p> <p>Спасибо за работу.</p>	<p><i>До 2 мин.</i></p> <p>Учебный диалог.</p> <p>Отвечают, и аргументируют.</p>

## СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Креативное мышление: сборник эталонных заданий: выпуск 2: учебное пособие: [пособие в pdf-формате] / Г.С.Ковалева, О.Б. Логинова, Н.А.Авдеенко [и др.]; под ред. Г.С.Ковалевой, О.Б. Логиновой. –3-е изд., стер. – Москва; Санкт-Петербург: Просвещение: Санкт-Петербургский филиал издательства «Просвещение», 2023. – 158, [2] с.: ил. – Функциональная грамотность. Учимся для жизни
2. Примеры открытых заданий PISA <http://center-имс.ru/wp-content/uploads/2020/02/10120.pdf>
3. Банк заданий для формирования и оценки функциональной грамотности обучающихся основной школы (5-9 классы). ФГБНУ Институт стратегии развития образования Российской академии образования <http://skiv.instrao.ru/bankzadaniy>

Задача №1 для 1 и 2 группы:

1)разработайте проект «Моя любимая игра», выполняя последовательно задания, ориентируясь на критерии оценивания (время работы над проектом до 10 мин).

2) озвучьте (защитите) свой проект (до 3 мин на группу)

Задания для 1 и 2 групп	Что оценивает Комиссия (критерии оценивания)	Количество баллов	Что учитель оценивает в работе Комиссии 0б – 1б – 2.б.
1. Опишите идею, какой вы видите свою игру, укажите преимущества над компьютерными играми.	Новизна и креативность идеи	0 – 1 – 2. Более интересная идея оценивается в 2 балла	Способность оценить чужую идею, выявить наиболее креативную
2.Составьте план по реализации проекта, стоящий не менее чем из пяти пунктов;	Выполнимость идеи. Способность продумать способ и процесс решения идеи	0 – 1 – 2. Более продуманный план оценивается в 2 балла	Способность оценивать сильные и слабые стороны идеи
3.Приведите аргументы, с помощью которых вовлечете различные действующие лица для достижения желаемого результата	Умение находить аргументы, позволяющие убедить других в - значимости проекта и привлечь их в свою команду, - значимости для них и всех учащихся для реализации данного проекта	0 – не убедительно 1-2. Более убедительные аргументы оцениваются в 2 балла. *Учитель имеет право дать один дополнительный балл группе, аргументировано объяснив своё решение.	Способность оценить значимость аргументов
4. В чем, на ваш взгляд значимость реализации вашей идеи для вашего класса и школы.			

## Приложение 3

### Задача №2 для 1 и 2 группы (Роль Комиссии)

1. Оцените оба проекта – каждое задание по шкале от 0 до 2 баллов по критериям, указанным в таблице. Выслушивайте по очереди участников групп по каждому пункту отдельно и аргументируйте выставленные баллы по каждому пункту. Будьте готовы обсуждать и вести записи. Для удобства ниже для вас подготовлен **оценочный лист**

Задания для 1 и 2 групп	1 группа		2 группа	
	Количество баллов	Примечание (аргумент)	Количество баллов	Примечание (аргумент)
1. 1. Опишите идею, какой вы видите свою игру, укажите преимущества над компьютерными играми.				
2. Составьте план по реализации проекта, стоящий не менее чем из пяти пунктов;				
3. Приведите аргументы, с помощью которых вовлечете различные действующие лица для достижения желаемого результата				

4. В чем, на ваш взгляд значимость реализации вашей идеи для нашего класса или школы				
--	--	--	--	--

2. Подведите итоги Конкурса:

- выберите представителя, который выступит от имени группы;
- озвучьте итоги конкурса проектов (количество баллов). Например:  
 «Уважаемые участники конкурса. Изучив оба проекта, мы подвели итоги... Таким образом, в конкурсе победила группа... Поздравляем.»