**РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ учащихся**

 ***«Железо ржавеет, не находя себе применения, стоячая вода гниет или на холоде***

***замерзает, а ум человека, не находя себе применения, чахнет.»***

 ***Леонардо да Винчи***

 Воспитание вдумчивого, творчески мыслящего, заинтересованного в своем труде ученика – одна из основных задач, стоящих сегодня перед школой. Ребенок, обучаясь, должен иметь возможность творить, фантазировать на доступном ему уровне. А если он к тому же свободен от боязни ошибиться, то всё это станет залогом успеха начинающейся творческой деятельности. Чтобы у младшего школьника развивалось творческое мышление, необходимо, чтобы он почувствовал удивление и любопытство, удовлетворил с аппетитом возникшие потребности. Но в мир творчества он может войти через преодоление трудностей и решение проблем. Благодатный детский возраст наиболее открыт и восприимчив к чудесам познания. Для осуществления развивающих целей обучения необходимо активизировать познавательную деятельность учащихся и создавать ситуации заинтересованности. У каждого ребенка есть способности и таланты. Дети от природы любознательны и полны желания учиться.
Акт творчества может происходить исключительно по внутреннему движению души.

Игра, учение и труд – вот три основных вида деятельности в начальной школе. Игра готовит ребенка и к учению, и к труду. Я считаю, что игры могут и должны быть использованы в целях развития творческих способностей учащихся. Творчески развиваться – просто и интересно.
Развитие творческих способностей учащихся помогает:

**-**  Поддержанию интереса к предмету;

- Развитию познавательной активности и самостоятельности;

- Развитию мыслительных операций;

- Умению переносить знания в незнакомые ситуации.

Предлагаю вам выполнить следующее упражнение: возьмите по листу бумаги, сверните его пополам и оторвите кусочек из центра, ещё раз пополам и оторвите правый угол, ещё раз пополам и оторвите из центра, ёще раз пополам и оторвать левый угол. Развернём наш лист и посмотрим на результат работы. У каждого получился свой узор, хотя все выполняли одинаковые команды.

Так и развитие потенциала каждого ученика требует учета индивидуальных особенностей мышления в процессе обучения. Для учителя важна максимальная ориентация на творческое начало, на потребность и умение самостоятельно находить решение не встречавшихся ранее учебных задач. На своих уроках я использую такую схему воспитания у учащихся увлечения учебным предметом: от любопытства к удивлению, от удивления – к активной любознательности, от любознательности – к прочному знанию. Чтобы решать задачи развития творчества в процессе обучения, надо помнить: с какой бы степенью самостоятельности ни осуществлялась
познавательная деятельность ученика, какой бы характер она не носила, она всегда была и будет зависимой от деятельности учителя.

Хочу предложить вашему вниманию некоторые виды игровых заданий, способствующие творческому развитию учащихся на разных уроках:

**«Исключение лишнего»**

Берутся любые 3 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 признаком, исключить. Следует найти как можно больше ва­риантов исключения лишнего слова. 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.

*Эта игра развивает способность не только устанавливать неожи­данные связи между явлениями, но и легко переходить от одних связей к другим, не зацикливаясь на них. Игра учит также одно­временно удерживать в поле мышления сразу несколько предметов и сравнивать их между собой.*

**Задание «Новое применение»**

помогает подобрать разные способы применения предмета.

Называется какой-либо хорошо известный предмет. Надо назвать как можно больше необычных способов его применения. Однако важно ввести запрет на называние безнравственных, вар­варских способов применения предмета.

*Эта игра развивает способность концентрировать внимание на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и открывать в обычном предмете неожиданные возмож­ности*.

 **«Старая сказка на новый лад»**

*Это задание наряду с развитием логическо­го мышления имеет чрезвычайно важное зна­чение и для развития речи ребенка, а также стимулирует воображение и фантазию.*

**Приём «Пометки на полях» - ИНСЕРТ**

Хотела бы обратить внимание на прием «Инсерт», который требует от ученика не просто привычного пассивного чтения, а активного и внимательного, обязывает не просто читать, а вчитываться в текст, отслеживать собственное понимание в процессе чтения. На практике ученики просто пропускают то, что не поняли. И в данном случае маркировочный знак «вопрос» обязывает их быть внимательным и отмечать непонятное.

**«Разбивка на кластеры»**
Кластер - это графическая организация материала, показывающая смысловые поля того или иного понятия. Слово кластер в переводе означает пучок, созвездие. Составление кластера позволяет учащимся свободно и открыто думать по поводу какой-либо темы. Ученик записывает в центре листа ключевое понятие, а от него рисует стрелки-лучи в разные стороны, которые соединяют это слово с другими, от которых в свою очередь лучи расходятся далее и далее.

**«Друдлы»**

Основой друдла (головоломки для развития воображения и креативности) могут быть любые каракули и кляксы. Друдл - это НЕ совсем законченная картинка, которая требует ответа на вопрос: «Что здесь нарисовано?» Лучший ответ - тот, который сразу мало кому приходит в голову, но стоит его услышать - и решение кажется очевидным. Особенно ценится в ответах оригинальность и юмор.

Каждый ответ развивает фантазию и творческое мышление. [Друдлы](http://sm100.ru/archives/626) - одна из тех игр, что объединяет детей и взрослых, помогает вместе думать, фантазировать и смеяться.

Возможны три направления использования друдлов:
1) Для приятного времяпрепровождения детей и родителей, как при разгадывании кроссворда.
2) В исследовании познавательных способностей ребенка.
3) Для развития гибкости мышления и умения подойти к ситуации с разных сторон.
**-** Разберём следующие головоломки **-** рисунок, на основании которых невозможно точно сказать, что это такое.
Возможно, это человек в костюме с галстуком-бабочкой? Или бабочка, взбирающаяся по веревке вверх. А может, треугольник, целующий свое отражение в зеркале? Или флюгер на крыше дома? А может - песочные часы, стоящие на столе? Или два громкоговорителя на столбе? (это явно неполный список возможных описаний данного друдла)

Вы можете увидеть в данном изображении десятки различных ситуаций. Единственно правильного ответа нет. Данный друдл может быть всем, что Вы ему припишите. И не обязательно ответ должен быть реалистичным. Ему достаточно быть забавным и интересным.

**«Синквейн»**

Как есть мода на определённую одежду или музыку, точно так же существует мода на те или иные задания в школьной практике. И сейчас многие учителя вводят в планы своих уроков **написание синквейнов**, как способов творческой рефлексии.

  Французы придумали стихотворение, которое назвали "синквейн". В вольном переводе это означает "пять вдохновений", или "пять удач".

Правила написания этого чуда перед вами.

Составление синквейна требует от ученика умения находить в учебном материале наиболее важные элементы, делать выводы и выражать всё это в кратких заключениях. Составляя синквейн, каждый реализует свои таланты и способности: интеллектуальные и творческие. Если задание выполнено правильно, то синквейн обязательно получится эмоциональным.

 **«Поиск аналогов»**

представляет собой следующее задание.

Называется какой-либо предмет или явление, например вертолёт.

Необходимо подобрать как можно больше его аналогов, т. е. других

 предметов, сходных с ним по различным существенным при­знакам.

Например, в данном случае могут быть на­званы птица, бабочка (летают и

садятся); автобус, поезд (транспорт­ные средства); штопор (важные детали

вращаются) и др.

*Эта игра учит выделять в предмете самые разнообразные свой­ства и*

*оперировать с каждым из них в отдельности, формирует спо­собность*

*классифицировать явления по их признакам.*

 **«Развивающий канон»**

«Развивающий канон» – это упражнение, элемент интеллектуальной игры или задача из шести пространственно организованных элементов, связанных между собой некоторыми логическими, ассоциативными или другими связями. Учащиеся должны проанализировать взаимосвязи между имеющимися элементами правой и левой половинок канона, выявить их и по аналогии выстроить недостающую цепочку.

Примеры занимательных развивающих упражнений

 хорошо представлены в ЭЛЕКТРОННОМ ПЕРИОДИЧЕСКОМ ИЗДАНИИ

«НУМИ» (NUMI.RU) .

Очень интересна для развития творчества **интернет – технология**

 **« Веб-квест»**

Образовательный веб-квест - проблемное задание c элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Веб – квест - это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными. Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных веб-сайтах. Определены следующие виды заданий для веб-квестов:

 **Пересказ** – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.

 **Планирование и проектирование** – разработка плана или проекта на основе заданных условий.

 **Самопознание** – любые аспекты исследования личности.

 **Компиляция** – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.

 **Творческое задание** – творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика.

 **Научные исследования** – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

 **Журналистское расследование** – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).

 **Аналитическая задача** – поиск и систематизация информации.

  **Достижение консенсуса** – выработка решения по острой проблеме.

Web-квесты лучше всего подходят для работы в мини-группах, однако существуют и web-квесты, предназначенные для работы отдельных учеников.

Примеры веб - квестов, существующие в сети.

При работе с маленькими детьми (учителя начальных классов) возможно привлечение к работе над квестом родителей, причем совместное выполнение заданий детьми и родителями - это тоже очень интересный вариант. Тема должна быть интересна не только для учителя, но и для учащихся. Самое главное в квесте - это путешествие детей по всемирной паутине в поисках ответов на вопросы квеста. Учителю необходимо дать некоторые ссылки, которые помогут учащимся найти ответы, но группы могут использовать и свои ресурсы. Поиск учителем нужных сайтов - очень кропотливая задача. Ссылки необходимо копировать и давать аннотацию к сайту.

Когда-то К.Э. Циолковский сказал: «Сначала я открывал истины, известные многим, затем стал открывать истины, известные некоторым, и, наконец, стал открывать истины, никому ещё не известные». И обязанность учителя – помочь ребёнку открыть все эти истины.