

Министерство образования Московской области

Государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования Московской области «Академия социального управления»

**Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)**

Игровые технологии как инструмент развития креативного мышления обучающихся

**Разработчик(и) программы:
Цветков И.А., ГБОУ ВО МО АСОУ, к.э.н.
Кирсанова В.Г., АСОУ, к.псх.н.
Ашихмина О.А., АСОУ. к.псх.н.**

Мытищи, 2021

Раздел 1. Характеристика программы

1.1. Цель реализации программы - совершенствование профессиональных компетенций педагогических работников по использованию игровых технологий для развития креативного мышления обучающихся.

1.2. Планируемые результаты обучения:

Трудовая функция	Трудовое действие	Знать	Уметь
Общепедагогическая функция. Обучение	Планирование и проведение учебных занятий	формы, методы и технологии обучения, способствующие развитию креативного мышления обучающихся, алгоритмы планирования урока, способствующего развитию креативного мышления обучающихся	планировать урок с использованием игровых технологий в целях развития креативного мышления обучающихся
Развивающая деятельность	Развитие у обучающихся познавательной активности, самостоятельности, инициативы, творческих способностей, формирование гражданской позиции, способности к труду и жизни в условиях современного мира, формирование у обучающихся культуры здорового и безопасного образа жизни	закономерности развития креативного мышления, условия развития креативного мышления в учебной деятельности, инструменты развития креативного мышления обучающихся	применять на практике игровые технологии, направленные на развитие у обучающихся креативного мышления: умений вырабатывать, оценивать, отбирать и совершенствовать идеи

1.3. Категория слушателей: педагогические работники общеобразовательных организаций.

1.4. Форма обучения - Очно-заочная

1.5. Срок освоения программы: 72 ч.

Раздел 2. Содержание программы

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Всего часов	Виды учебных занятий, учебных работ		Самостоятельная работа, час	Формы контроля
			Лекция, час	Интерактивное (практическое) занятие, час		
1	Входной контроль	1	0	0	1	тест

2	Особенности и условия развития креативного мышления обучающихся	24	4	14	6	Практическая работа
3	Игровые методы развития креативного мышления обучающихся в образовательном процессе	46	10	28	8	Практическая работа, проект
4	Выходной контроль	1	0	0	1	тест
5	Итоговая аттестация	0	0	0	0	
	Итого	72	14	42	16	

2.2. Рабочая программа

1 Входной контроль (самостоятельная работа - 1 ч.)

Самостоятельная работа. Выполнение теста.

2 Особенности и условия развития креативного мышления обучающихся (лекция - 4 ч. практическое занятие - 14 ч. самостоятельная работа - 6 ч.)

2.1 Креативное мышление и креативность как часть функциональной грамотности (результаты современных исследований) (лекция - 2 ч. практическое занятие - 4 ч.)

Лекция. Мышление, интеллект, креативность в современных исследованиях. Структурно-динамический подход к пониманию интеллекта и его компонентов (Д.В. Ушаков). Отношение понятий «творчество» и «креативность». Интеллект и способность к творчеству, особенности решения творческих задач (А.В. Брушлинский, Дж. Андерсон, Д.В. Ушаков). Когнитивные стили и интеллектуальные способности, когнитивный, метакогнитивный и интенциональный компоненты когнитивного стиля. Когнитивный стиль постановки и решения проблем (М.А. Холодная). Функциональная грамотность, «глобальные компетентности», «креативность» в международном исследовании качества образования PISA.

Практическая работа. Цель: формирование мотивации исследования собственных педагогических практик в контексте задач развития креативного мышления обучающихся, совершенствование умений в области выдвижения, оценки, отбора и уточнения идей (в области малой креативности). Задача: в процессе индивидуальной и групповой работы создать определение понятий (выявить необходимые и достаточные признаки) «креативное мышление», «креативность», используя обобщенные результаты исследований креативности («экспертные мнения»), результаты наблюдений (фрагменты видеозаписи уроков победителей и призеров конкурса профессионального мастерства «Учитель России» <http://www.youtube.com/user/TEACHERofRUSSIA>) и результатов групповой дискуссии.

Ход работы:

1. Проблематизация (поиск и формулирование противоречий, которые обнаруживают участники, сталкиваясь с задачей определить понятия «креативное мышление» и «креативность» с помощью майевтического диалога); 1.1. Постановка проблемы (значимость задачи развития креативного мышления, ее связь с международным сопоставительным исследованием качества образования PISA), приглашение участников к поиску решения через создание собственного определения понятий «креативное мышление», «креативность». 1.2. Определение признаков креативного мышления:

создание участниками ассоциативного ряда к словосочетанию «креативное мышление» (фиксируется на доске модератором), ранжирование ассоциаций по мере значимости, фиксирование общего и различного в выборах участников; - определение признаков креативного мышления: работа в группах (3-5 чел.); - обсуждение группами результатов ранжирования ассоциаций, выбор 5 наиболее значимых, раскрывающих смысл понятия «креативного мышления», представление группами результатов, обоснование выбора;

2. Анализ эвристических возможностей предложенных группами признаков креативного мышления: просмотр отрывков трех уроков победителей конкурса профессионального мастерства «Учитель России», обсуждение в аудитории вопросов: «можно ли сказать, что на уроке есть условия для развития креативного мышления?», «по каким признакам можно определить, что ученики/учитель прибегают к креативному мышлению в постановке/решении учебных задач?», «какие признаки отличают креативное мышление от репродуктивного;

3. Формулирование понятий «креативное мышление», «креативность»: фиксация модератором общих и различных для групп признаков, знакомство групп с определениями деятельности («мнения экспертов» - подготовленный модератором раздаточный материал - определения «креативного мышления», «креативности» разных авторов (Дж. Андерсон, М. Боден, А.В. Брушлинский, Я.В. Пономарев, Д.В. Ушаков);

4. Сравнение группового мнения с экспертным, достраивание, уточнение определения группами, представление результатов групповой работы, обоснование определения;

5. Рефлексия.

2.2 Специфика и компоненты «малой креативности»: методы диагностики в образовательном процессе; оценка функциональной грамотности и креативного мышления (в рамках международного сопоставительного исследования качества образования PISA) (лекция - 2 ч. практическое занятие - 4 ч.)

Лекция. «Малая креативность» в международном исследовании качества образования PISA как способность продуктивно участвовать в процессе выработки, оценки, отбора и совершенствования идей, направленных на получение инновационных и эффективных решений, и/или нового знания и/или эффективного выражения воображения. Концептуальные основы оценки креативного мышления в международном сопоставительном исследовании качества образования PISA. Результаты мониторинга уровня функциональной грамотности (в части малой креативности) обучающихся 5-х и 7-х классов в 2019 г. (О.Б. Логинова, Г.С. Ковалева).

Практическое занятие. Цель: формирование представлений о признаках креативного решения задачи, критериях оценки результатов творческой деятельности обучающихся.

Задачи: в групповой работе выработать (с опорой на экспертное мнение) критерии оценки результатов творческой деятельности обучающихся.

Ход работы: 1. знакомство с задачами PISA на письменное, изобразительное и символическое самовыражение, решение социально значимых проблем, их решениями учениками 5-7 классов, взрослыми (педагоги); 2. групповое (группы 3-5 чел.) обсуждение и выработка критериев оценивания результатов решения задач на малую креативность, оценивание решений от 0 до 2; 3. представление группами оценки результатов решения задач и содержания выработанных в обсуждении критериев оценивания (последовательное выступление групп, фиксация критериев модератором с последующим обобщением сходных формулировок); 4. сравнение полученных в ходе работы групп и обобщения результатов работы критериев оценивания результатов решения задач на малую креативность с позицией экспертов (О.Б. Логинова, Г.С. Ковалева); 5. определение в общей дискуссии критериев оценивания результатов решения задач на малую креативность в контексте урока (с использованием результатов групповой работы и экспертной позиции); 6. рефлексия.

2.3 Роль педагога в процессе развития креативного мышления обучающихся: педагогическая позиция, абнотивность, ресурс фасилитатора (самостоятельная работа - 6 ч.)

Самостоятельная работа. Реализуется в электронной информационно-образовательной среде АСОУ <http://sdo.asou-mo.ru>. Взаимодействие преподавателя со слушателями асинхронное посредством сети «Интернет» с учетом технических возможностей образовательной платформы. Цель: формирование представлений о функциональной педагогической позиции, позволяющей развивать креативное мышление обучающихся.

Задачи: 1. ознакомиться со сравнительным анализом знаниевого и компетентностного, деятельностного подходов; 2. изучить понятие "абнотивность педагога" как средство формирования креативности; 3. ознакомиться с опросниками, изучающими прямо и косвенно уровень абнотивности: опросник «Определение творческой активности личности» (М.М. Кашапов, О.Н. Ракитская); опросник «Мотивационно-когнитивного компонента абнотивности» (М.М. Кашапов, А.А. Зверева); опросник «Выявление ситуативного/надситуативного уровня педагогического мышления» (М.М. Кашапов, Т.Г. Киселева), пройти тестирование, используя один из предложенных опросников; 4. выполнить по желанию первую (необязательную) часть отчета: составить отчет по результатам диагностики персональной абнотивности; 5. изучить понятие фасилитации по следующему алгоритму: основная особенность фасилитации; фасилитация: ролевые позиции в звене учитель - ученик, ученик - исследователь, учитель - фасилитатор; педагогическая фасилитация; мета-цель фасилитационного подхода; задачи фасилитации; инструменты фасилитатора, инструменты ингибитора; синергетический эффект и фасилитация.

Контрольные вопросы по части темы о фасилитации: • Что такое фасилитация? • Каковы виды фасилитации и их сущность? • Что представляет собой психолого-педагогическая фасилитация? • Чем отличается модель педагогического процесса при фасилитирующем обучении? • Какова цель, условия, функции фасилитирующего обучения? • Каковы главные качества фасилитирующего обучения? • Каковы значимые характеристики фасилитации в учебном процессе? • Что представляет собой учитель как субъект фасилитации? • Что включает в себя понятие фасилитации как профессионально важного качества учителя? 5. Выполнить вторую (обязательную) часть отчета: написать эссе о связи понятий "абнотивность" и "фасилитация" в контексте педагогической деятельности в школе.

2.4 Условия и методы развития креативного мышления для повышения функциональной грамотности обучающихся (практическое занятие - 6 ч.)

Практическое занятие. Цель: формирование представлений об условиях развития креативного мышления обучающихся, формирование готовности педагогов обогащать собственную педагогическую практику методами развития креативного мышления обучающихся. Задачи: в рамках групповой практической работы создать «хартию креативного педагога» - описание необходимых условий организации урока, коммуникации учитель-ученик, которые будут создавать и поддерживать условия для развития креативного мышления обучающихся.

Ход работы: 1. Введение в проблему. - ознакомление участников мастерской с общими условиями развития креативного мышления (влияние контекста на развитие интеллекта и креативности, (Г. Гудрих, Р. Гарднер), влияние позитивного аффекта (Н. Шварц), стиля коммуникации (Т.Н. Тихомирова); - условиями формирования персонального познавательного стиля ученика, причинами сужения диапазона способов учебной деятельности (М.А. Холодная); - условиями увеличения мобильности интеллектуального поведения ученика с помощью разнообразных эвристических, дедуктивных и

индуктивных приемов решения проблем; - методами стимулирования креативного мышления обучающихся в ходе решения учебных задач; - представление алгоритма 4-х шагов в создании условий, способствующих развитию креативного мышления обучающихся (создание контекста - планирование деятельности - организация процесса - поддержка потенциала). 2. Организация и проведение группового фокусированного обсуждения условий организации урока, коммуникации учитель-ученик, которые будут создавать и поддерживать условия для развития креативного мышления обучающихся в формате «World safe». 3. Представление результатов работы групп. 4. Обсуждение результатов - проектов «хартий креативного педагога». Обсуждение разворачивается в рамках понятий «целесообразность», «реалистичность», «польза», «экономичность», «перспективность» с опорой на данные исследований об условиях развития креативного мышления в учебной деятельности (Л.Б. Ермолаева-Томина, В.Н. Дружинин, Е.П. Ильин, Я.А. Пономарев, Д.Б. Богоявленская, Р. Пригожий, В.М. Розин). 5. Обобщение результатов коллективного обсуждения, объединение сильных сторон проектов в один - создание адаптированного варианта без потери ценности/оригинальности идей и прогнозируемой эффективности. 6. Рефлексия.

3. Игровые методы развития креативного мышления обучающихся в образовательном процессе (лекция - 10 ч. практическое занятие - 28 ч. самостоятельная работа - 7 ч.)

3.1 Использование игровых технологий для развития креативного мышления обучающихся в условиях урока: разновидности технологий и методов (лекция - 2 ч. практическое занятие - 4 ч.)

Лекция. Игра и игровые технологии в обучении. Воспитательно-обучающий, развивающий потенциал игровых технологий, функции игровых технологий. Классификация игровых технологий. Условия применения игровых технологий в урочной деятельности. Общие принципы организации учебной деятельности обучающихся с использованием игровых технологий.

Практическое занятие. Цель: ознакомиться с практическим применением игровых технологий для развития креативного мышления обучающихся в условиях урока.

Задачи: 1. ознакомиться с опытом применения игровых технологий, направленных на развитие креативного мышления на уроке (видеозаписи уроков победителей, призеров, финалистов конкурса профессионального мастерства "Учитель года России"); 2. определить признаки игровой технологии, направленной на развитие креативного мышления, обосновать критерии выбора в групповом обсуждении на форуме курса в электронной информационно-образовательной среде; 3. выбрать в представленном материале игровые технологии, направленные на развитие креативного мышления обучающихся, одну из технологий адаптировать к применению в собственной практической деятельности.

Ход работы: ознакомление с видеозаписями уроков победителей и финалистов конкурса профессионального мастерства (2-3 на выбор): • Урок английского языка, Е.А. Колесникова, https://www.youtube.com/watch?v=yeylUdzdxSA&list=PLW4QVb0h_Hw21g_x2cqcgUmmpl0o4A-&index=62; • Урок литературы, Л.Г. Арачишвили, <https://www.youtube.com/watch?v=LuFHL0v4Ybl&t=177s>; • Урок русского языка, С.А. Сухарева, <https://www.youtube.com/watch?v=t2l1nfP5bvU>; • Урок информатики, И.А. Гребенкин, <https://www.youtube.com/watch?v=IPv9q4ndd2Q>; • Урок "мировая художественная культура", А.А. Демахин, <https://www.youtube.com/watch?v=t4VslgKMcgk&t=78s>; • Урок русского языка, В.В. Кириченко, <https://www.youtube.com/watch?v=IGHixo9dDnU>; • Урок обществознания, А.М. Динаев, <https://www.youtube.com/watch?v=uwa26zH7Vwo>; • Урок истории, С.С. Кочережко, <https://www.youtube.com/watch?v=vQ6lhCHXcf4>; • Урок биологии, А.Н. Головенькина,

<https://www.youtube.com/watch?v=z96JbIHvRR8>; • Урок географии, О.А. Иванова, <https://www.youtube.com/watch?v=NMMaS9n0gG8>.

4. дифференциация просмотренных уроков (2-3 на выбор) на категории: урок без применения игровых технологий, не направленный на развитие креативного мышления обучающихся; урок с применением игровых технологий, не направленный на развитие креативного мышления обучающихся; урок с применением игровых технологий, направленный на развитие креативного мышления обучающихся. Обмен мнениями участников обсуждения на форуме "Игровые технологии развития креативного мышления на уроке"; 5. выбор в представленном материале игровых технологий, направленных на развитие креативного мышления обучающихся, и составление списка с указанием урока, названия технологии (в свободной формулировке), определение формируемых/развиваемых умений, необходимых для креативного мышления; 6. рассмотрение возможности адаптации одной из технологий в процессе собственной практической деятельности, направленной на стимуляцию креативного мышления обучающихся, краткое резюме-обоснование такого выбора.

3.2 Прайминг в игровой форме: специфика реализации в условиях урока (лекция - 2 ч. практическое занятие - 4 ч.)

Лекция. Прайминг как преднастройка на решение креативных задач. Цель, функции прайминга. Методы прайминга, применимые в условиях урока. Игровая форма прайминга. Активизирующие упражнения: виды. Парадокс активизирующих упражнений. Основные правила реализации активизирующих упражнений. Возможные психолого-педагогические ошибки при реализации прайминга.

Практическое занятие. Цель: ознакомление с тактикой прайминга и реализующими прайминг, активизирующими игровыми упражнениями, стимулирующими спонтанность и семантическую гибкость обучающихся.

Задачи: 1. в рамках практической работы ознакомиться с примерами разновидностей активизирующих упражнений; 2. ознакомиться со сценарированием прайминга.

Ход работы: 1. Введение в проблему: ознакомление участников с вариациями активизирующих упражнений (вербальные, невербальные, индивидуальные, групповые).

2. Разбор алгоритма сценарирования прайминга как процедуры настройки на выполнение задач креативного формата. 3. Обсуждение универсальности активизирующих упражнений. 4. Примеры трансформации активизирующих упражнений. 5. Рефлексия.

3.3 Кейс-задачи на развитие креативного мышления обучающихся, структура, специфика (лекция - 2 ч. практическое занятие - 4 ч.)

Лекция. Метод анализа конкретных ситуаций: общая характеристика метода и основная идея. Кейс-метод как разновидность деловой игры. Цель и задачи метода кейсов. Направления классификации ситуаций (кейсов): новизна, полнота, структурированность, наличие сюжета, временная последовательность, содержательная часть материала, тип методической части, отдаленности во времени обсуждаемых событий, ориентация на задачу и на межличностные отношения, способ формулировки. Формат кейсовых задач "Что? Где? Когда?".

Практическое занятие. Цель: ознакомление с case-study как игровыми методами развития креативного мышления обучающихся.

Задачи: 1. ознакомиться с правилами проведения метода кейсов и этапами проведения метода кейсов; 2. разбор видов анализа игровых кейсовых задач; 3. групповое проектирование кейса, с апробацией в учебной группе.

Ход работы: 1. ознакомление с правилами проведения метода кейсов и этапами проведения метода кейсов (этапы: подготовительный; вводная часть; представление ситуации, выделение проблемы, ее формулировка; групповая работа над ситуацией,

поиск решения; принятие решения, подведение итогов занятия); 2. разбор видов анализа игровых кейсовых задач (проблемный анализ, системный анализ, причинно-следственный анализ, праксеологический анализ, аксиологический анализ, прогностический анализ, рекомендательный анализ, программно-целевой анализ). Вопросы для обсуждения: • В каких случаях и с какой целью целесообразно использовать метод кейсов? • Каким требованиям должны отвечать ситуации, предлагаемые для анализа? • Какова специфика проведения метода? • Как могут предъявляться ситуации обучающимся? • Каковы возможные способы презентации результатов анализа кейса? • В чем вы видите роль ведущего при использовании им метода кейс-задач? • Что развивает метод кейсовых ситуаций? • Какие существуют модификации метода анализа конкретных ситуаций? 3. Выполнение задания, направленного на проектирование кейсовой задачи, с ее последующей апробацией в условиях учебной группы (для работы в малых группах): а) подготовить (разработать) кейсовую ситуацию, согласно требованиям. б) разработать сценарий занятия с использованием метода анализа конкретных ситуаций и проведите его со своей и чужой группами. 4. Представление результатов работы групп. 5. Обсуждение результатов.

3.4 Эвристические методы развития креативного мышления обучающихся (практическое занятие - 6 ч.)

Практическое занятие. Цель: ознакомление с эвристическими методами как игровыми методами развития креативного мышления обучающихся.

Задачи: 1. в рамках групповой практической работы ознакомиться со следующими базовыми эвристическими методами развития креативного мышления обучающихся: эвристический диалог и его типы, метод синектики У. Гордона, мозговой штурм (А. Осборн) и его разновидности; 2. ознакомить с пошаговыми алгоритмами реализации нескольких эвристических методов; 3. выполнить на практике пошаговые алгоритмы эвристических методов с целью апробации.

Ход работы: 1. Введение в проблему: ознакомление участников с диапазоном эвристических методов. 2. Изучение алгоритмов эвристических методик: • алгоритм эвристического диалога (ЭД) различного типа (функции ЭД, структурные элементы и признаки ЭД; варианты задач в рамках ЭД: поиск ответа, поиск способа, поиск ответа и способа; место ЭД в рамках урока; этапы проведения ЭД; приемы реализации ЭД; условия успешного применения ЭД на уроке); • алгоритм синектического метода; • алгоритмы разновидностей мозгового штурма: программно-ролевой метод, метод контрольных вопросов, метод фокальных объектов, фрирайтинг, синектический штурм, метод 635 Б. Рорбаха и др. 3. Выполнение на практике пошаговых алгоритмов эвристических методов с целью апробации. 4. Представление результатов работы групп. 5. Обсуждение результатов.

3.5 Задания для формирования и диагностики креативного мышления в области письменного самовыражения (лекция - 2 ч. практическое занятие - 4 ч.)

Лекция. Содержательная область "креативное самовыражение", письменное самовыражение как форма креативного самовыражения в контексте международного сопоставительного исследования качества образования PISA. Задания на письменное самовыражение в международном сопоставительном исследовании качества образования PISA. Структура и специфика заданий на письменное самовыражение. Конструирование заданий на письменное самовыражение с включением игрового контекста: создание сказки, квеста, сценария, малых поэтических форм.

Практическое занятие. Цель: приобрести практический опыт разработки заданий для обучающихся на письменное самовыражение.

Задачи: 1. ознакомление с заданиями на письменное самовыражение международного сопоставительного исследования качества образования PISA. 2. обсуждение алгоритма создания заданий на письменное самовыражение и его интеграцию в содержание урока. 3. на тематическом форуме занятия "Конструируем задание на письменное самовыражение" представить вариант собственной разработки - задание на письменное самовыражение.

Ход работы: 1. ознакомиться с заданиями на письменное самовыражение международного сопоставительного исследования качества образования PISA, "Сборника эталонных заданий на развитие креативного мышления"; 2. индивидуально решить задание на письменное самовыражение (на выбор); 3. принять участие в обсуждении алгоритма создания заданий на письменное самовыражение и его интеграцию в содержание урока. Итогом обсуждения должен быть алгоритм-инструкция создания заданий такого типа; 4. на форуме "Конструируем задание на письменное самовыражение" представить собственную разработку - задание на письменное самовыражение; 5. обсуждение результатов.

3.6 Модель «4К» Пинской М.А., Михайловой А.М. Развитие и оценка на уроке уровня сформированности компетенций «4К» (самостоятельная работа - 4 ч.)

Самостоятельная работа. Реализуется в электронной информационно-образовательной среде АСОУ <http://sdo.asou-mo.ru>. Взаимодействие преподавателя со слушателями асинхронное посредством сети «Интернет» с учетом технических возможностей образовательной платформы.

Цель: формирование представлений об инструментах и содержании модели «4К» Пинской М.А., Михайловой А.М.

Задачи: 1. ознакомиться с авторским взглядом на вопрос связи компетенций с современными образовательными стандартами; 2. ознакомиться с авторским подходом к формированию компетенций "4К"; 3. ознакомиться с инструментами оценивания уровня сформированности у обучающихся компетенций "4К"; 4. заполнить паспорт темы.

3.7 Практическое применение алгоритма 4-х шагов по созданию урока, развивающего креативное мышление учеников (лекция - 2 ч. практическое занятие - 4 ч.)

Лекция. Теоретические основания алгоритма 4-х шагов в исследованиях интеллекта и креативности (В.Н., Дружинин, Ф. Зенасни, Т.Н. Тихомирова, Д.В. Ушаков, М.А. Холодная). Алгоритм 4-х шагов: Шаг 1. Создаем контекст. Шаг 2. Проектируем деятельность. Шаг 3. Организуем процесс. Шаг 4. Развиваем потенциал. Шаг "Создание контекста" как создание условий продуктивной коммуникации "учитель-ученик", "ученик-ученик", способствующей развертыванию творческой деятельности на уроке. Шаг "Проектирование процесса" как проектирование учебной деятельности обучающихся, направленной на формирование и развитие следующих умений: • извлекать из окружения связанную с проблемой информацию; • устанавливать параллели между разными предметными областями, полезные для решения проблемы; • перегруппировывать элементы информации таким образом, что в новых сочетаниях они приводят к возникновению новых идей; • порождать множество решений; • оценивать собственный прогресс на пути решения проблемы; • отходить от первоначальной идеи, чтобы начать поиск новых путей. (Ф. Зенасни). Шаг "Организация процесса" как организация учебной деятельности обучающихся с применением игровых технологий развития креативного мышления. Шаг "Развитие потенциала" как перспективное проектирование учебной деятельности обучающихся в содержательных областях "креативное самовыражение", "получение нового знания или креативное решение проблем в области вербального, художественного выражения, решения социальных, естественнонаучных, математических проблем".

Практическое занятие. Цель: применение на практике в рамках проектной мастерской алгоритма 4-х шагов. Задача: создать план действий педагога по реализации алгоритма 4-х шагов в практической деятельности.

Ход работы: 1. организация работы 4-х проектных групп в формате "World cafe" (распределение участников, выбор "хозяина стола", распределение тем стола - одного из шагов алгоритма), знакомство участников с порядком работы; 2. актуализация модератором темы групповой работы (алгоритм 4-х шагов); 3. разработка группами предложений по реализации частей алгоритма 4-х шагов в практической деятельности учителя (с фиксацией результатов "хозяином стола"); 4. перемещение групп между столами для знакомства с результатами работы коллег, расширения, детализации сделанных ранее предложений; 5. возвращение групп на исходные позиции, обобщение результатов работы, полученных в результате смены команд участников при поддержке "хозяина стола"; 6. последовательное представление "хозяевами столов" (при поддержке группы) результатов работы участников мастерской, обсуждение результатов; 7. рефлексия.

3.8 Тактика и примеры конструирования упражнений для развития креативного мышления обучающихся (практическое занятие - 2 ч. самостоятельная работа – 4 ч.)

Практическое занятие. Общие решения по изменению организации учебной деятельности обучающихся на уроке: внесение изменений в организацию учебной деятельности обучающихся посредством введения проблемной ситуации с игровым контекстом, организации ее решения с помощью различных эвристических методов; введение отдельных заданий с игровыми элементами, направленных на развитие креативного мышления обучающихся без применения проблематизации темы урока, инструментов поиска способа мышления или способа действия; дополнение имеющихся заданий игровыми элементами с целью стимулирования развития креативного мышления без применения проблематизации самой темы урока, инструментов поиска способа мышления или способа действия. Сущность и возможности игрового конструирования. Игровое конструирование как вид индивидуального и коллективного педагогического творчества. Принципы игрового конструирования: принцип гуманистической ориентированности, принцип педагогической целесообразности, принцип новизны, принцип вариативности. Многофункциональность игры. Методы и приемы игрового конструирования. Модификация игр. Цель: формирование представлений об алгоритме, способах и приемах конструирования игровых упражнений, направленных на развитие креативного мышления обучающихся.

Задачи: 1. рассмотреть базовый алгоритм, способы и схемы конструирования игровых упражнений, направленных на развитие креативного мышления на базе обыденных учебных задач; 2. сконструировать игровое упражнение для развития креативности с использованием предложенных схем конструктора.

Ход работы: 1. Знакомство с базовым алгоритмом конструирования игрового упражнения, направленного на развитие креативного мышления обучающихся:

- выбор содержательной области (письменное самовыражение, вербальное самовыражение, художественное самовыражение, естественнонаучные и социально-значимые задачи);
- определение формируемого умения (группы умений);
- формулирование учебной задачи (нахождение способа действия или способа мышления);
- выбор формы, соответствующей содержательной области и специфике задачи;
- добавление игровых опций, создающих игровую мотивацию.

2. Анализ методов и приемов конструирования игровых упражнений, направленных на развитие креативного мышления обучающихся.

а) Методы: • метод оптимального изменения в соотношении формы и содержания;

- метод инверсии; • метод выделения главного атрибута; • метод объединения разных форм; • метод изменения количества и качества отдельных элементов; • метод расширения функциональности игры; • метод привлечения нейтральных слов; • метод искусственного ограничения возможностей игроков;

б) Приемы: • приём многогранной интерпретации «сильного» образа; • приём случайного сочетания нейтральных слов; • приём случайного сочетания частей слов; • приём продолжения первой буквы; • прием максимум ошибок; • прием ролевой анимации, введение ролей, смена ролей, одушевление; • прием лимитирования времени; • наличие-отсутствие помех; • прием фокусировки на свойствах; • перенос; • перегруппировка; • алгоритм аналогии; • изменение правил;

3. Конструирование игрового упражнения для развития креативности с использованием предложенных схем, методов и приемов конструктора. 4. Обсуждение результатов.

4 Выходной контроль (самостоятельная работа - 1 ч.)

Самостоятельная работа. Выполнение теста.

5 Итоговая аттестация

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

Аттестация по программе предполагает оценку знаниевого и деятельностного компонентов профессиональных компетенций педагогических работников по использованию игровых технологий для развития креативного мышления обучающихся. Знаниевый компонент компетенций оценивается с помощью теста, практических работ, деятельностный компонент – с помощью проекта.

Входной контроль

Форма: тестирование

Описание, требования к выполнению:

Тест состоит из 15 вопросов. Время выполнения – 1 час.

Критерии оценивания:

Тест считается пройденным, если слушатель правильно ответил на 10 вопросов и более.

Примеры заданий:

1 - это опосредованное и обобщенное познание объективной реальности (выберите один вариант ответа).

а) Обучение;

б) Мышление;

с) Интеллект;

d) Опыт.

2- это способность создавать продукт, который обладает новизной и при этом соответствует контексту, в котором он находится (выберите один вариант ответа).

а) Творчество;

b) Одаренность;

с) Креативность;

d) Инновативность.

3. Под способностью субъекта к генерации уникальных научных, творческих идей, позволяющих субъекту совершать открытия, творить шедевры и т.п. понимается ... (выберите один вариант ответа).

а) абнотивность;

b) большая креативность;

c) малая креативность;

d) открытость новому.

Количество попыток: 1

Текущий контроль

Раздел программы: Роль педагога в процессе развития креативного мышления обучающихся: педагогическая позиция, абнотивность, ресурс фасилитатора.

Форма: практическая работа

Описание, требования к выполнению: Подготовить эссе о связи понятий “абнотивность” и “фасилитация” в контексте педагогической деятельности в школе. Время выполнения – 3 часа. Слушатель при написании эссе о связи понятий “абнотивность” и “фасилитация” в контексте педагогической деятельности в школе должен:

1. изучив предложенные источники, дать определения понятиям “абнотивность” и “фасилитация”;

2. описать собственное понимание данных понятий («Что значит «быть абнотивным педагогом?»», «Что значит «быть учителем-фасилитатором?»);

3. сформулировать связь данных конструктов в контексте педагогической практики.

Критерии оценивания:

Оценка отлично – соблюдены все три требования к выполнению работы, т.е. даны корректные определения обоих понятий, сформулировано собственное понимание данных понятий, описана связь заявленных конструктов в контексте педагогической деятельности; хорошо – соблюдены два требования к выполнению работы, частично не соблюдено одно из требований (например, даны корректные определения обоих понятий, сформулировано собственное понимание данных понятий, связь заявленных конструктов в контексте педагогической деятельности раскрыта частично); удовлетворительно – соблюдены два требования к выполнению работы, не соблюдено одно из требований (например, даны корректные определения обоих понятий, сформулировано собственное понимание данных понятий, отсутствует описание связи заявленных конструктов в контексте педагогической деятельности); неудовлетворительно – соблюдено лишь одно из трех требований к выполнению работы.

Примеры заданий:

Написать эссе о связи понятий “абнотивность” и “фасилитация” в контексте педагогической деятельности в школе.

Обязательные пункты в структуре эссе:

- определение понятия “абнотивность”;
- определение понятия “фасилитация”;
- описать собственное понимание понятия “абнотивность” через ключ «Что значит «быть абнотивным педагогом?»»,
- описать собственное понимание понятия “фасилитация” через ключ «Что значит «быть учителем-фасилитатором?»;
- сформулировать связь данных конструктов в контексте педагогической практики.

Количество попыток: 1

Текущий контроль

Раздел программы: Модель «4К» Пинской М.А., Михайловой А.М. Развитие и оценка на уроке уровня сформированности компетенций «4К».

Форма: практическая работа

Описание, требования к выполнению: Заполнить паспорт темы, ответив на вопросы по модели компетенций «4К». Время выполнения – 7 часов.

Критерии оценивания:

Оценка отлично – представлены корректные и исчерпывающие ответы на все три вопроса; хорошо – представлены корректные и исчерпывающие ответы на два вопроса, на один из трех вопросов представлен частичный, неполный ответ; удовлетворительно – представлены корректные и исчерпывающие ответы только на два вопроса; неудовлетворительно – представлены корректные и исчерпывающие ответы только на один вопрос.

Примеры заданий:

После ознакомления с материалами темы: «Модель «4К» Пинской М.А., Михайловой А.М. Развитие и оценка на уроке уровня сформированности компетенций «4К» заполните паспорт темы, ответив на три вопроса:

1. Почему модель компетенций «4К» Пинской М.А., Михайловой А.М. носит такое название?
2. Какие инструменты оценивания уровня сформированности у обучающихся компетенций «4К» авторы (Пинская М.А., Михайлова А.М.) приводят в своем пособии?
3. Заинтересовала ли Вас авторская модель Пинской М.А., Михайловой А.М. на предмет возможного применения на практике. Что именно вызвало интерес? Если не заинтересовала, то опишите свои критические замечания.

Количество попыток: 1

Промежуточный контроль

Раздел программы: Тактика и примеры конструирования упражнений для развития креативного мышления обучающихся.

Форма: проект

Описание, требования к выполнению: подготовить технологическую карту фрагмента урока, направленного на развитие креативного мышления обучающихся. Время выполнения – 4 часа.

Критерии оценивания:

1. Наличие описания учебной задачи, предполагающей совершенствование навыков выработки, оценки, отбора и совершенствования идей, решений в области вербального, визуального самовыражения, решения социально-значимых, естественнонаучных, математических задач творческой направленности (на развитие малой креативности).
2. Наличие описания формируемых УУД в соответствии с решаемой задачей.
3. Наличие описания деятельности ученика, соответствующих учебной задаче (выработка, отбор, оценка и совершенствование идей и решений, использование эвристических методов в решении задач на малую креативность).
4. Наличие описания деятельности учителя по организации учебной деятельности, включающей решение задач на развитие малой креативности, описание должно включать элементы алгоритма 4 шагов: Шаг 1 "Создание контекста" как создание условий продуктивной коммуникации "учитель-ученик", "ученик-ученик", способствующей развертыванию творческой деятельности на уроке. Шаг 2 "Проектирование процесса" как проектирование учебной деятельности обучающихся, направленной на формирование и развитие следующих умений: • извлекать из окружения связанную с проблемой информацию; • устанавливать параллели между разными предметными областями, полезные для решения проблемы; • перегруппировывать элементы информации таким

образом, что в новых сочетаниях они приводят к возникновению новых идей; • порождать множество решений; • оценивать собственный прогресс на пути решения проблемы; • отходить от первоначальной идеи, чтобы начать поиск новых путей. (Ф. Зенасни). Шаг 3 "Организация процесса" как организация учебной деятельности обучающихся с применением игровых технологий развития креативного мышления. Шаг 4 "Развитие потенциала" как перспективное проектирование учебной деятельности обучающихся в содержательных областях "креативное самовыражение", "получение нового знания или креативное решение проблем в области вербального, художественного выражения, решения социальных, естественнонаучных, математических проблем".

5. Наличие описания планируемых результатов, соответствующих решаемой задаче, формируемым УУД, ориентированных на развитие навыков выработки, оценки, отбора и совершенствования идей, решений в области вербального, визуального самовыражения, решения социально-значимых, естественнонаучных, математических задач творческой направленности.

Работа считается зачтенной при наличии в технологической карте всех перечисленных выше компонентов.

Примеры заданий:

Слушателям предлагается разработать фрагмент технологической карты урока, направленного на развитие креативного мышления.

Технологическая карта фрагмента урока

Предмет _____.

Класс _____

Тема (раздел) курса _____.

Тема урока _____.

Цель урока: _____.

№	Этап урока	Решаемая задача (для учителя)	Формируемые УУД	Деятельность ученика	Деятельность учителя	Планируемые результаты
1.						
2.						
3.						

Количество попыток: 1

Выходной контроль

Форма: тестирование

Описание, требования к выполнению:

Тест состоит из 20 вопросов. Время выполнения – 1 час.

Критерии оценивания: высокий уровень освоения знаниевого компонента компетенций – выполнено 100% заданий; средний уровень освоения знаниевого компонента

компетенций – выполнено от 80% до 99% заданий; низкий уровень освоения знаниевого компонента компетенций – выполнено от 50% до 79% заданий; недопустимый уровень освоения знаниевого компонента компетенций – выполнено менее 50% процентов всех заданий. Тест считается пройденным, если слушатель правильно ответил на 80% вопросов и более.

Примеры заданий:

1. В международном сопоставительном исследовании качества образования PISA креативное мышление оценивается в рамках ... (выберите один вариант ответа).

a) шкалы глобальной компетенции «открытости новому»;

b) шкалы «малой креативности»;

c) шкалы «большой креативности»;

d) шкалы «гибкости мышления».

2. Фасилитатор - участник или ведущий, который... (выберите один вариант ответа).

a) стимулирует активность других;

b) координирует деятельность участников;

c) выступает в роли генератора идей;

d) оценивает и систематизирует идеи других участников.

3. Выберите признаки, характеризующие аджайл-технологии (выберите все правильные ответы).

a) люди и взаимодействие важнее, чем процессы и инструменты;

b) процессы и инструменты играют более важную роль, чем взаимодействие людей (так как люди иногда выключаются из процесса);

c) наличие системы обратной связи;

d) работа в коротких временных циклах;

e) работа только в длительных временных циклах;

f) возможность мгновенных корректировок;

g) наличие четкого, фиксированного плана.

Количество попыток: 1

Итоговая аттестация

Итоговая аттестация осуществляется по совокупности результатов всех видов контроля, предусмотренных программой.

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1 Организационно-методическое и информационное обеспечение программы

Нормативные документы

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ (последняя редакция) [Электронный ресурс]. - URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174.

Литература

Основная литература

1. Авдеенко Н.А., Демидова М.Ю., Ковалева Г.С., Логинова О.Б., Михайлова А.М., Яковлева С.Г. Основные подходы к оценке креативного мышления в рамках проекта «Мониторинг формирования функциональной грамотности» // Отечественная и зарубежная педагогика. - 2019. - №4 (61). - С. 124-145. - URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osnovnye-podhody-k-otsenke-kreativnogo-myshleniya-v-ramkah-proekta-monitoring-formirovaniya-funktsionalnoy-gramotnosti>.
2. Компетенции «4К»: формирование и оценка на уроке: практические рекомендации / авт.- сост. М.А. Пинская, А.М. Михайлова. - М.: Корпорация «Российский учебник», 2019. - 76 с.
3. Креативное мышление. Сборник эталонных заданий // О.Б. Логинова, Н.А. Авдеенко, Г.С. Ковалева. - М.: Просвещение, 2020. -126 с.
4. Современные исследования интеллекта и творчества / под ред. А.Л. Журавлева, Д.В. Ушакова, М.А. Холодной. – М.: Издательство «Институт психологии РАН», 2015. - 303 с.
5. Ушаков Д.В. Психология интеллекта и одаренности. – М.: Издательство «Институт психологии РАН», 2011. -464 с.
6. Холодная М.А. Когнитивная психология. Когнитивные стили: учебное пособие для вузов / М.А. Холодная. - 3-е изд. – М.: Издательство Юрайт, 2020. - 307 с.
7. Фрумин И.Д., Добрякова М.С., Баранников К.А., Реморенко И.М. Универсальные компетентности и новая грамотность: чему учить сегодня для успеха завтра. Предварительные выводы международного доклада о тенденциях трансформации школьного образования. - М.: НИУ ВШЭ, 2018. - 28 с.

Дополнительная литература

1. Белова С.С. Творчество: психологические и компьютерные модели / С.С. Белова // Психология. - 2008. - Том 5. - № 4. - С. 112-119.
2. Димухаметов Р.С., Мунарбаева Б.Г. Социально-педагогическая фасилитация как инновационная технология в образовании: разработка научно-практического курса подготовки бакалавра педагогики, педагога-фасилитатора: учебно-методическое пособие. – Костанай-Челябинск, 2014. - 128 с.
3. Креативность как ключевая компетентность педагога: монография / под ред. М.М. Кашапова, Т.Г. Киселевой, Т.В. Огородовой. - Ярославль: ИПК «Индиго», 2013. - 392 с. - URL: https://psy.su/mod_files/additions_1/file_file_additions_1_2818.pdf
4. Творчество: наука, искусство, жизнь: материалы Всероссийской научной конференции, посвященной 95-летию со дня рождения Я.А. Пономарева, ИП РАН, 24-25 сентября 2015 г. - М.: Изд-во «Институт психологии РАН», 2015 - 388 с.
5. Творчество: теория, диагностика, технологии. Словарь справочник / под общ. ред. Т.А. Барышевой. - СПб.: Изд-во. ВВМ, 2014. - 380 с.
6. Филь Т.А. Содержательные характеристики готовности к фасилитации педагога / Т.А. Филь // Мир науки, культуры, образования. - Горно-Алтайск, 2013. - № 5 (42). - С. 24-27.
7. Фундаментальные и прикладные исследования современной психологии. Результаты и перспективы развития / под ред. А.Л. Журавлева, В.А. Кольцова. – М.: Издательство «Институт психологии РАН», 2018. - С. 1108-1273.
8. Холодная М.А. Интеллект, креативность, обучаемость: ресурсный подход (о развитии идей В.Н. Дружинина) / М.А. Холодная // Психологический журнал. - 2015. - Т. 36. - № 5. - С. 5-14.
9. Холодная М.А. Интеллектуальное воспитание и функциональная грамотность: приоритеты в сфере школьного образования: материалы IV Всероссийского съезда психологов образования России «Психология и современное российское образование», Москва, 8-12 декабря 2008 г. - С. 381-383.

10. Чиксентмихайи М. Креативность. Поток и психология открытий и изобретений [Пер. с англ. И. Ющенко]. - М.: Карьера Пресс, 2018. - 528 с.

Электронные обучающие материалы

Интернет-ресурсы

1. Федеральный институт оценки качества образования (раздел «Публикации») - URL:<https://fioco.ru/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8-%D0%BF%D0%BE-pisa>.
2. Центр оценки качества образования Института стратегии развития образования РАО (раздел «Публикации») - URL:<http://centeroko.ru/public.html>.

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Технические средства обучения

Компьютерное оборудование, видео- и аудиовизуальные средства обучения.

Наличие доступа педагогических работников и слушателей к информационно-телекоммуникационной сети Интернет, оснащение компьютерным оборудованием: вебкамерой, микрофоном, аудиоколонками и (или) наушниками.