***Буланов С.В.***

***Кудрявцева Е.Л.***

**РАЗВИТИЕ КРЕАТИВНОСТИ БИЛИНГВОВ: ПУТЬ ОТ ИНТЕРКУЛЬТУРНОСТИ К ФОРМИРОВАНИЮ «ЧЕЛОВЕКА МИРА»**

Аннотация: Билингвизм как явление лингвистического и экстралингвистического порядка является не более чем инструментом для обслуживания иных уровней человеческого сознания и деятельности. Лингвистическая составляющая естественного многоязычия располагается и реализуется в ряду иных компетенций: социо-, медиа-, Я-, межкультурной. Пока ученые формируют свое представление и отношение к многоязычию в раннем возрасте, бизнес отдает предпочтение при разработке новых оснований кадровой политики в поликультурном глобальном мире именно естественным би- и полилингвам, определяя их как: более стрессоустойчивых, работоспособных, командно-ориентированных и креативных специалистов. Язык, выдвигаемый нами при проведении тестирования, протоколировании наблюдений и т.д. на первый план здесь принимает подчиненную, инструментальную функцию, «выражая» и «отражая» вовне специфику внутреннего мира дву- или многоязычной личности. Исходная принадлежность билингва к двум культурам, традициям, национальным картинам мира; результирующая (при корректном выстраивании индивидуального образовательного маршрута) из них – интеркультурность, - вот тот фундамент, на котором родители и педагоги во взаимодействии с ребенком могут выстроить здание креативности, бинарного и многогранного видения мира, вне привязанности к единичным функциональностям. И процесс этот оптимально облечь в игровую форму, отвечающую потребностям и способностям самого ученика.

*Ключевые слова: онтогенез, многоязычие, естественный билингвизм, креативность, интеркультурность, межкультурная компетенция, самоактуализация.*

Что мы понимаем под «креативностью»? Для носителя русской национальной картины мира и русского языка как родного синонимами этого понятия являются: творческий подход и смекалка. Также это понятие может быть прочитано как «гениальность», «инакомыслие», «иное видение ситуации и выхода из нее», «иная точка зрения». Креативными были герои русских сказок – Иван-дурак, Левша, Василиса Премудрая и др.; креативны персонажи и современных германских историй о сыне викинга Вики («Wicki und die starken Männer», <http://www.wickie.de/>).

У взрослых, нередко креативность проявляется в нестандартной жизненной ситуации, когда нельзя опереться на собственный опыт или заимствовать чужой опыт. Если человек ограничен нормами, стереотипами поведения, он вероятнее всего будет воспроизводить уже известные алгоритмы. Оказываясь в ситуации, при которой он не знает стандартных решений, человек вынужден искать собственные творческие решения.

Сегодня мы все являемся свидетелями интересного парадокса: бывшие «слабые» ученики традиционной (знаниеориентированной) школы оказываются более успешными во взрослой жизни, нежели бывшие «отличники». Причиной этого может служить то, что «отличники» в школе занимались заучиванием и воспроизведением, а «слабые» ученики – изобретением способов избежать неинтересное механическое заучивание. В итоге у «слабых» формируется опыт творческой деятельности, развиваются креативные качества, а у «сильных» - способность к репродукции чужого опыта. Однако данный пример не означает, что репродуктивные функции обучения не важны. Отнюдь, творчество высокого уровня – это всегда возвышение, «полет» над нормой, над стереотипами. Знание норм, стереотипов накопленного опыта поколений должно образовывать некий базис, от которого и должно отталкиваться творческое мышление. Другими словами – не «изобретать велосипед», но изобретать нечто кардинально новое, отталкиваясь от знаний о «велосипеде» и наличия практического опыта его сборки.

Иногда, сравнивая взрослых и детей, говорят о более высоком уровне креативности последних. Это означает только то, что дети не обладают достаточным «багажом» человеческого опыта. Взрослые, же, наоборот, этим опытом обладают и чаще всего выбирают стереотипные решения, опирающиеся на уже имеющийся опыт.



Гениальность и толерантность как определяющие качества ребенка (слово-сигнал «kind» на http://www.visuwords.com/)

Традиционно для оценки креативности применяют «различные тесты дивергентного мышления, опросники личностные, анализ результативности деятельности. Изучение факторов творческих достижений ведется в двух направлениях: 1) анализ жизненного опыта и индивидуальных особенностей творческой личности — личностные факторы; 2) анализ творческого мышления и его продуктов — факторы креативности: беглость, четкость, гибкость мышления, чувствительность к проблемам, оригинальность, изобретательность, конструктивность при их решении и пр.» (*Карпенко, Петровский, Ярошевский, 1998*)

**коммуникативная компетенция:**

**Я-к., МКК, социо-к., медиа-к., лингво-к.**

**фундаментальные знания (образование в 2х культурах)**

**(творчество начинается с коллекционирования знаний)**

**умение наблюдать и сопоставлять**

**умение самостоятельно добывать информацию**

**интеркультурная компетенция, вкл.**

**переключение лингвокультурных кодов**

**способность обобщать, делать выводы**

**логическое мышление**

**стрессоустойчивость**

**(психологическая стабильность и вера в себя)**

**компетенции менеджера**

**(способность к реализации идеи,**

**поведенческая независимость)**

**образование**

**длиною в жизнь вкл.**

**дополнительное**

**и самообразование**

**регулярное образование**

**образование в коммуникации**

**культур (интеркультурное)**

**личностные качества**

**и поведенческие**

**хар-ки**

**расширение**

**доказательств и**

**рождение**

**гипотез**

**определение**

**лакун (от ощущения к доказательству)**

**информация**

**о существующем**

**формулировка**

**результата**

 **и его трансфер для**

**повсеместного закрытия**

**лакун**

**Неформальное и самообразование**

**неформальное**

**обучение**

Илл.1: Лестница (пирамида) развития креативности/ «самоактуализации»

Креативность (как извне предлагаемых заданий, так и возможность пережить рост собственной креативности, активного творчества) может являться основой мотивации к продолжению образования и должна развиваться на всех уровнях взаимодействия ребенка с обществом/обществами:

**СЕМЕЙНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ И ВОСПИТАНИЕ**

**РЕГУЛЯРНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ**

**ДОУ/ШКОЛА/ВУЗ**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ и**

**САМООБРАЗОВАНИЕ**

**ИНТЕГРАЦИЯ**

Илл. 2: Оберег «Символ Божественной мудрости» как основа для Образовательного интеркультурного треугольника многоязычной личности.

Лестница развития креативности проходит от этапа получения и осмысления знаний-умений через период выработки навыков и перерастания жизненного опыта в компетенции. Креативность т.о. приводит к наиболее эффективному восприятию реальности отдельной личностью. Но оценка креативности – задача общества, поэтому важно обобществление результатов деятельности (их артикуляция в доступных обществу данного уровня развития и временного периода категориях и ценностных ориентирах): «Для анализа продуктов *творчества* используются оценки экспертов: ученых, художников, изобретателей. Стандарты для таких оценок всегда основаны на общественном суждении» (Кондаков, 2000).

Также согласно И.М. Кондакову (цит.соч.): «Среди условий, стимулирующих развитие **творческого мышления**, выделяют следующие: ситуации незавершенности или открытости в отличие от жестко заданных и строго контролируемых; разрешение и поощрение множества вопросов; стимулирование ответственности и независимости; акцент на самостоятельных разработках, наблюдениях, чувствах, обобщениях; внимание к интересам детей со стороны взрослых и сверстников. **Препятствуют развитию креативности: избежание *риска*; жесткие *стереотипы* в мышлении и поведении;** [**конформность**](http://psychology.academic.ru/967/%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C)**; неодобрительные оценки *воображения* (фантазии), исследования; преклонение перед авторитетами».** О том же говорится в «психологии творчества» как «упражнении без повторения» (по Н.А. Бернштейну).

Согласно американскому психологу Абрахаму Маслоу (Авраам Маслов, Abraham Maslow), креативность — это творческая направленность, врождённо свойственная всем, но теряемая большинством под воздействием сложившейся системы воспитания, образования и социальной практики.

Иерархия человеческих потребностей по Маслоу - ступени (снизу вверх):

1. Физиологические
2. Безопасность
3. Любовь/Принадлежность к чему-либо
4. Уважение
5. Познание
6. Эстетические
7. **Самоактуализация**

Причем, последние три уровня (5-7) определяются в совокупности как «потребность в самоактуализации» (в личностном росте). А. Маслоу считал, что все самоактуализированные люди имеют общие характерные черты (описал 14 из них как основные), из коих наиболее важными для нас являются:

1. Более эффективное восприятие реальности
2. Сосредоточенность на проблеме (в противоположность эго-центрированности), связанная с готовностью коллегиального демократичного взаимодействия для ее решения.
3. Поведенческая и умственная автономия; независимость от культурных штампов и окружения.
4. Сохраняющаяся свежесть восприятия.
5. Креативность.
6. Сопротивление окультуриванию; вне любой определенной культуры (ср. пост-интеркультурная коммуникация).

К числу таких самоактуализированных людей Маслоу относил Авраама Линкольна, Томаса Джефферсона, Альберта Эйнштейна, Элеонору Рузвельт, Джейн Адамс, Уильяма Джеймса, Альберта Швейцера, Олдоса Хаксли и Баруха Спинозу. Те же имена прозвучат впоследствии в работах Гилфорда, как и ряд приведенных выше характеристик.

Т.о., креативность – это неотъемлемое качество личности, стремящейся к самоактуализации, росту и развитию сознания (не синонимично интеллекту, см. далее) и оптимизации взаимодействия с окружающей реальностью.

Исконными упражнениями на развитие креативности через наблюдение за реальностью и анализ окружающей действительности являются загадки, дающие возможность тренировки и проверки конвергентности мышления, наблюдательности. Не менее древней представляется нам **игра в ассоциации**: например, на воссоздание понятия, которое свяжет воедино данные три слова. Для снега, рыбы и молока ассоциацией сегодня станет холодильник в связи с изменением темпорального фактора (ассоциации существуют неразрывно от пространственно-временного континуума).

ХХ век привел к **переосмыслению привычных нам загадок** (интересно, что в ряде культур традиция загадывания загадок отсутствует, тогда как в античной и русской культуре она развита необычайно сильно и определяет мировосприятие носителей, передавая опыт предшествующих поколений и обозначая дорогу к решению проблем (см. загадки в мифологии и русских народных сказках) – как на первый взгляд неразрешимых ситуативных головоломок (описания проблемы предполагают реальный пространственно временной континуум и определенное количество участников или этапов процесса; при этом один из данных факторов неизвестен и должен быть выведен из видения целостной картины события, встающего перед мысленным взором отвечающего на загадку). Приведем ряд примеров:

1. Smith Family: In the Smith family, there are 7 sisters and each sister has 1 brother. If you count Mr. Smith, how many males are there in the Smith family?Solution: Two (the father and the brother)

2. Water lilies: Water lilies double in area every 24 hours. At the beginning of summer there is one water lily on the lake. It takes 60 days for the lake to become completely covered with water lilies. On which day is the lake half covered?Solution: Day 59 then it doubles on the 60th

3. Socks: If you have black socks and brown socks in your drawer, mixed in a ratio of 4 to 5, how many socks will you have to take out to make sure that you have a pair the same color? Solution: Three - if the first is brown and the second black then the third one will match either the brown or black.

Наибольший интерес в этой связи представляют задачи психолога Карла Дункера (Karl Dunker, также как Данкер; род. в Германии, мигрировал в США в период нацизма, где и скончался). Именно он открыл феномен [функциональной закрепленности](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%83%D0%BD%D0%BA%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B7%D0%B0%D0%BA%D1%80%D0%B5%D0%BF%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C), заключающийся в том, что используемый определенным образом предмет трудно потом использовать иначе (взглянуть на него с иной т.з., «возвыситься» над его основной функцией).

Карл Дункер считал, что «мышление — это процесс, который посредством инсайта (понимания) проблемной ситуации приводит к адекватным ответным действиям» (Дункер, 1965: 78—79). Причем, действия не следуют непосредственно из предыдущего опыта. А точка зрения на проблемную ситуацию способна изменяться – от детализированного, аналитического рассмотрения к общему, синтезированному взгляду. «Очень вероятно, что глубочайшие различия между людьми в том, что называют „способностью к мышлению“, „умственной одаренностью“, имеют свою основу в большей или меньшей легкости таких переструктурирований» (Психология мышления. М., 1965. С. 131.). Задачи Дункера:

Задача 1. Дункер зачитывал испытуемым отрывок из «Гекльберри Финна» Марка Твена, в котором рассказывается, как Гекльберри Финн однажды переоделся в платье девочки; женщина, в доме которой он оказался, подозревает, что перед ней мальчик. Дункер предлагал испытуемым поставить себя на место этой женщины и придумать, как проверить свои подозрения.

«Функциональное значение решения заключается в следующем: поставить его [Гека] в типичные условия, при которых оба пола ведут себя по-разному; поставить его в необычные условия, когда предварительная подготовка окажется бесполезной или когда ситуация вызовет в нём мальчишеские привычки».

Задача 2: «Представьте себе большой город, в одном из концов которого находится большая площадь. Однажды на площади произошло странное и очень занятное событие. Оно привлекло к себе тысячи людей и так как главная улица была самой широкой и удобной в городе и вела прямо на площадь, полицейским органам нужно было найти способ предотвращения блокады движения по главной улице, которая была загружена толпами людей. Какой способ предложили бы вы?».

Функциональные значения решений, предложенные Дункеру испытуемыми в ходе экспериментов:

1) устранить контакт между площадью и главной улицей;

2) поставить на улицах полицейских, которые будут контролировать поток людей, таким образом люди не смогут передвигаться всей толпой;

3) Остановить движение на главной улице, пустить людей по небольшим «окольным» улочкам. Таким образом люди смогут посмотреть событие и не создать блокаду главной улицы

Классическим тестом на креативность считается его тест, использовавшийся для доказательства теории **о большей креативности мигрантов (носителей 2х национальных картин мира)**. Идея теста со свечой, упаковкой канцелярских кнопок и коробком спичек заключается в нецелевом, но целесообразном использовании данных бытовых предметов. Задача тестируемого - прикрепить горящую свечу к стене так, чтобы она не капала воском на стол под ней. Тест направлен на проверку когнитивной базы человека и преодоление феномена функциональной закрепленности.

Свое развитие этот тест нашел в работе американскогопсихолога Джоя Пола Гилфорда (Joy Paul Guilford), автора модели структуры интеллекта, предложившего задания на изобретение за две минуты максимума вариантов непривычного использования бытовых предметов. Например, ручкой двери можно разбивать орехи, использовать ее как крючок для сумок, вместо носа снеговика. Для нас представляет интерес то, что Гилфорд изучал интеллект в части памяти, мышления, внимания (концентрации внимания), творчества и темперамента; а также то, что его работы стали основой для написания программ обучения одаренных детей в США. Им были отмечены и проанализированы связи между неумением классифицировать, неспособностью определять отношения между объектами и явлениями, а также запоминать и сопоставлять видимое и сохраненное в памяти и т.д. – и низкой успеваемостью школьников.



Илл. 3: Структура интеллекта по Дж. Гилфорду (источник: <http://www.trainingcity.ru/interest/articles/model_strukturyi_intellekta_dzh._gilforda.html>; последнее обращение 26.04.2014)

Дж. Гилфорд выделил четыре типа содержания (1) образное (визуальное и аудиальное), 2) семантическое, 3) символическое и 4) поведенческое) и пять типов интеллектуальных операций (1) познание, 2) память, 3) конвергентное продуцирование, 4) дивергентное продуцирование, 5) оценивание); - причем, каждая их них присуща отдельно взятой личности в большей или меньшей степени и неразрывна от поведенческого содержания. В этом ответ на то, почему «любимчики» педагога, старательные и усидчивые ученики, поведение которых отвечает ожиданию старших, часто не справляются с конкурсными заданиями на олимпиадах; а непоседы-двоечники, своевольные и нередко противоречащие нормам и правилам «принятого хорошего тона» становятся лауреатами Нобелевской премии и авторами значимых открытий.

В 1960-е годы креативность получает новое прочтение - как дополнение и переосмысление реальности, например, в работах американского же психолога Эллиса Пола Торренса (Ellis Paul Torrance), опиравшегося на идеи Дж. Гилфорда. Согласно П. Торренсу, креативность это: появление чувствительности к проблемам, к дефициту или дисгармонии имеющихся *знаний*; определения этих проблем; поиска их решений, выдвижения *гипотез*; проверок, изменений и перепроверок гипотез; и наконец, **формулирования и сообщения** *результата решения*.

На эти двух столпах покоится его идея Теста оценки творческого мышления (ТОТМТ). Тест был направлен на определение уровня развитости дивергентного мышления и иных компетенций в области решения проблемных задач и оценивался (с 1984 г.) по критериям: беглости (количество вариантов ответов на проблему, являющихся ее решениями), оригинальности (статистическая частотность ответов) и тщательности (детализация ответов).

Он же поставил вопрос о связи интеллекта и креативности и ответил на него т.н. «Гипотезой порогового значения» (на низком уровне интеллект и креативность непосредственно взаимосвязаны, тогда как на высоком уровне они независимы друг от друга). Наиболее важным в связи с нашей деятельность нам представляется его вклад в разработку «Миннесотских Тестов оценки Творческого Мышления (Minnesota Tests of Creative Thinking (MTCT):

1) Вербальные задачи с вербальными раздражителями:

- Задача последствий

- Задача «просто предположим»

- Задача ситуаций

- Задача общих проблем

- Задача усовершенствования

- «Проблема Мамы — Хаббард»

- Задача вымышленных историй

- Проблемы прыгающей коровы

2) Вербальные задачи с невербальными раздражителями

- Задача «Спроси и догадайся»

- Задача улучшения существующего продукта

- Задача необычного применения

3) Невербальные задачи

- Задача неполных фигур (по Кейт Франк (Kate Franck))

- Задача сконструировать изображение или форму

- Задача «Круги и квадраты»

- Задача творческого проекта



Илл. 4: Задача неполных фигур Торренса

Интересно отметить, что в 1984 году Университет Джорджии учредил центр развития творчества и таланта имени Торренса (<http://www.coe.uga.edu/torrance/>), где регулярно обучаются стипендиаты из разных стран мира.

Наконец, в 2009 году креативный директор агентства «Сarmichael Lynch» Дэвис Брок приступает к необычному проекту по развитию собственной креативности – ежедневно круглый год он создает по одному оригинальному объекту – фотоработу, рукоделие из подручных материалов, компьютерную графику и т.п. Итоги этой деятельности легли в основу его творческой мастерской (<http://www.adme.ru/vdohnovenie-919705/kreativ-na-kazhdyj-den-320605/>) и доказали, что активность мозга человека зависит от регулярных тренинговых упражнений, направленных на наблюдение за действительностью, анализа его результатов, синтеза выводов с творческой активностью и досозданием/пересоздание реальности (креативность связана с тем, что немцы определяют всеохватным глаголом «kreieren» = schöpfen, umformen, gestalten, entstehen lassen, erzeugen…Источник: http://synonyme.woxikon.de/synonyme/kreieren.php).

Т.о. мы вернулись к предложенной нами в начале статьи «Лестнице развития креативности» и можем определить – какие упражнения необходимы для тренировки многоязычных детей с учетом их возрастных особенностей, роли визуальной составляющей в мировосприятии билингвов, интеркультурной составляющей и описанных выше аспектов развития и проявления креативности:

- задания для индивидуальной работы (независимость в принятии решений)

- задания на наблюдение и описание реальности (сопоставление, обобщение, поиск различий)

- задания на переключение кодов всех типов

- задания на дополнение и пересоздание реальности

- традиционные загадки

- задания-конструкторы (паззлы и т.п. на реконструкцию целостной реальности)

- ситуативные проблемные задания и задания вымышленных историй (что будет, если...; предположим, что...; прыгающая корова и др.)

- задания на запоминание (не только заучивание наизусть в долговременной памяти, но и фиксацию в краткосрочной памяти и соположение запомненного и предъявленного)

- задания на формулирование вопросов к данному ответу (постановку проблемы)

- задания, требующие взаимодействия (демократичного, сетевого, на равных) между детьми и/или детей и членов разнокультурных взрослых сообществ (предполагается коммуникация с целью получения/ пополнения существующей информации с родителями, воспитателями и др.)

- задания на формирование логического мышления

- задание на цветовосприятие, визуальное сопоставление форм и размеров с учетом относительности оных;

- многоуровневые задания на расширение активного и пассивного словарного запаса на родном (родных) языках ребенка

- задания на пространственные представления

- задания на внимание и концентрацию

- задания на отработку мелкой моторики

- задания на письмо и счет (равно как просто счет) и др.

Причем, для достижения мотивационного эффекта, чувства успешности у ребенка необходимо, чтобы задания, требующие повышенной концентрации сменялись простыми заданиями, а также сменялся тип деятельности. Оптимальная форма подачи заданий – в игре, как основном виде деятельности ребенка.

Наши предложения подобных упражнений и тестов мы сформировали как **«Отрывной календарь-портфолио дошкольника» (готовятся также «Календарь-портфолио ученика начальной/ средней школы»).** Отрывной «Календарь-портфолио дошкольника» сделан по принципу тетради-блока, позволяющей отделять проработанные листы и скреплять их в папке-портфолио (по порядку выполнения или тематическому принципу, на усмотрение педагога). Тем самым:

- ребенок наблюдает свой прогресс (визуально и тактильно – папка-портфолио растет, календарь - уменьшается)

- происходит объективизация времени и знаний, неразрывно друг от друга

- возможно повторное обращение как самого ребенка, так и взрослых к уже выполненной работе (например, при выполнении заданий того же типа, с целью систематизации компетенций).

«Календарь-портфолио дошкольника» рассчитан на самостоятельную работу, включая самопроверку и самооценку детей в возрасте 5-6 лет и может использоваться как для целенаправленной образовательной деятельности в дошкольном учреждении и дома, так и для занятий с ребенком в дороге. Помощь и поддержка со стороны взрослых приветствуется, но основной принцип «Календаря дошкольника»: «Помоги мне сделать самому!» (т.е. с одной стороны, необходимо, чтобы запрос помощи поступил от самого реьенка; а с другой, чтобы выполнение задания было самостоятельным, авторство решения принадлежало ребенку при возможной направляющей функции взрослого). Образцы страниц данного календаря доступны в разделе «Дети мира» портала <http://bilingual-online.net>.

Также нами разработана **серия интерактивных игр на развитие многоязычия и неотъемлемой от его реализации межкультурной коммуникативной компетенции: «Мульт-контакт», «Тяни-толкай», «Новые крестики-нолики».**

Задача образования в данном контексте, на наш взгляд, заключается в развитии опыта творческой деятельности подрастающего поколения. Результатом должна стать готовность к выбору нестандартных решений для достижения наилучшего результата и формирование потребности не воспроизведения ранее известного, а создания нового, превосходящего его по ряду параметров и характеристик. Решению этой педагогической задачи должно способствовать применение специальных образовательных технологий, ориентированных на достижение творческого результата образования: проектная деятельность; игровые технологии; технологии, связанные с индивидуализацией работы в команде.

Проектная деятельность позволяет самостоятельно выстраивать образовательную траекторию и самостоятельно планировать результат в рамках определенной темы. Отсутствие внутренних рамок в выборе содержания, глубины погружения и темпа изучения материала, творческий характер результата учебного проектирования и процесс самообразования, неформального обучения в течение проекта, деятельностный и компетентностный подход – все это позволяет считать «метод проектов» эффективной технологией с позиций развития креативности. В процессе проектной деятельности учащиеся развивают важные методологические и организационно-деятельностные компетенции, позволяющие, впоследствии осуществлять их перенос в новое содержание.

**Примеры творческих проектов по географии:**

1. Представьте, что в Тихом океане ученые обнаружили неизвестный ранее материк. Скопируйте с Google Earth изображение участка Тихого океана, где мог бы находиться материк и в любом из графических редакторов нанесите на изображение контуры неизвестного материка. Придумайте название материку и всем элементам береговой линии материка (мысам, полуостровам, заливам, морям, островам и проливам у берегов материка). Подпишите все названия на карте. Опишите географическое положение материка. Придумайте и подпишите названия крупных форм рельефа материка. Какие тектонические структуры лежат в основе обозначенных Вами форм рельефа? Нанесите на карту полезные ископаемые материка. Обратите внимание на закономерности размещения полезных ископаемых, выявив зависимость между тектоническим строением, рельефом и полезными ископаемыми. Составьте климатическую карту материка. На климатической карте покажите возможное распределение климатических поясов, ветров, температур, осадков. Распределение климатических элементов должно соответствовать общим климатическим закономерностям. Покажите на карте объекты гидросферы материка: реки, озера, болота и т. д. Придумайте и подпишите их названия. Составьте карту природных зон материка. Покажите на карте возможное распределение природных комплексов. Будет ли проявляться на материке закон широтной зональности? Какие азональные факторы (то есть факторы, мешающие проявлению закона широтной зональности) присутствуют на материке? Ваш материк пока необитаем. Вы можете стать первыми жителями материка. Подумайте, кого бы Вам хотелось взять с собой? Выберите место на материке, где бы Вам хотелось жить. Обозначьте это место на карте. Напишите, почему было выбрано именно это место.

2. Представьте, что Вы являетесь сотрудником туристической фирмы. Ваша задача – разработать и представить маршрут экскурсии в интересные места планеты.

Прежде всего, необходимо выбрать объекты, которые Вы хотите показать в процессе экскурсии, определить начальный и конечный пункты маршрута. Обоснуйте свой выбор. Затем следует определить порядок прохождения отобранных объектов.

Продумайте, как можно презентовать Ваш маршрут. Возможно, Вы подготовите рекламный буклет, в котором будет содержаться необходимая информация об объектах экскурсии, описание маршрута и его схематическое изображение. Вполне возможно, что Вы сможете представить свой проект иначе – ведь от того насколько интересно и необычно Вы презентуете свой маршрут, зависит успех Вашей работы!»

**Игровые технологии дают возможность моделирования нестандартных учебных ситуаций, в которые погружается человек.** Большой выбор различных форм игровых технологий (организационно-деятельностные, деловые, ролевые), инструментов и сюжетов, предопределяют богатые возможности развития креативных качеств личности в любом возрасте, при любой совокупности условий обучения и целевых доминант. Популярные сегодня игровые направления, пришедшие в образование – геймификация (игрофикация) деятельности, т.е. применение техник игрового дизайна в неигровых видах деятельности; компьютерные игры, в том числе, онлайн-игры, все это максимально расширяет границы возможностей развития креативности. Важно, при актуализации задач развития креативности, выбирать творческие игры, избегать жестко заданных сценариев и планируемых результатов.

Говоря о развитии креативности в рамках образовательного процесса, мы акцентируем внимание на творческом характере результатов деятельности учащегося. Этот результат должен быть личностно значим для обучаемого, он не должен предполагать сравнительных оценок. Творческий результат можно оценить только в динамике личностного развития, только в сопоставлении с ранее достигнутыми результатами. Эта оценка должна, помимо внешней оценки, обязательно содержать результаты саморефлексии обучаемого. Подобная оценка возможна при использовании образовательной технологии «портфолио» - технологии формирующего оценивания. Важно понимать, что портфолио в обучении должно представлять собой не просто совокупность неких артефактов, свидетельствующих о наличии образовательных результатов. Артефакты нужны для саморефлексии, это некие реперные точки, позволяющие обучающимся проанализировать индивидуальный образовательный маршрут, собственное состояние, скорректировать персональные стратегии. Именно в саморефлексии и заключается ценность применения портфолио, именно внешняя оценка портфолио и его саморефлексия в совокупности и дают представление о творческом результате образовательной деятельности, развитии креативных качеств.

Литература:

1. *Duncker K*. Zur Psychologie des produktiven Denkens. Berlin: Springer, 1935. 135 pp.
2. *Guilford J. P.* The nature of human intelligence. New York: McGraw-Hill, 1967. 538 pp., illus.
3. *Guilford J. P.* Way beyond the IQ. Buffalo: Creative Education Foundation, 1977. 192 pp.
4. *Guilford J. P.* Transformation abilities or functions. Journal of Creative Behavior. 1983. № 17. Р. 75-83.
5. *Kerr B. A.* Gifted and talented education. Creativity. Los Angeles [u.a.] ; 2014 ; XII, 459 S
6. *Torrance E. P.* Torrance Tests of Creative Thinking — Bensenville, Il.: Scholastic Testing Service, 1962-1974
* Torrance tests of creative thinking. Thinking creatively with pictures; 1. Figural test booklet A; 2. Worksheet. 1962. 5 p.
* Torrance tests of creative thinking. Thinking creatively with pictures; 2. Figural test booklet B; 2. Worksheet. 1966. 7 p.
* Torrance tests of creative thinking. Thinking creatively with words; 1. Verbal test booklet A; 2. Worksheet. 1966. 15 p.
* Torrance tests of creative thinking. Thinking creatively with words; 2. Verbal test booklet B; 2. Worksheet. 1966. 15 p.
* Torrance tests of creative thinking. Thinking creatively with pictures; 1. Figural test booklet A; 1. Directions manual and scoring guide. 1972. 43 p.:ill.
* Torrance tests of creative thinking. Thinking creatively with pictures; 2. Figural test booklet B; 1. Directions manual and scoring guide. 48 p.: ill.
* Torrance tests of creative thinking. Thinking creatively with words ; 1. Verbal test booklet A ; 1. Directions manual and scoring guide. 1974. 47 p.
* Torrance tests of creative thinking. Thinking creatively with words; 2. Verbal test booklet B; 1. Directions manual and scoring guide. 1974. 48 p.
1. *Torrance E. P.* Torrance tests of creative thinking: verbal tests, forms A and B; figural tests, forms A and B; norms-technical manual. - Lexington, Mass: Personal Press, 1974. 79 p. + Maps
2. *Torrance E.P.* Survey of the uses of the Torrance Tests of Creative Thinking. Bensenville, Il.: Scholastic Testing Service, 1987. 79 p.
3. *Дункер К.* Психология продуктивного (творческого) мышления// Дункер К. Психология мышления. - М., 1965. - С. 86-234
4. *Карпенко Л.А., Петровский А.В., Ярошевский М.Г.* Краткий психологический словарь. — Ростов-на-Дону: «ФЕНИКС», 1998. *–* [Электронный ресурс]. Режим доступа:[http://psychology.academic.ru/1001/креативность](http://psychology.academic.ru/1001/%D0%BA%D1%80%D0%B5%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C)(дата обращения 25.06.2014)
5. *Кондаков И.М.* Психологический словарь. – М., 2000. – [Электронный ресурс]. Режим доступа:[http://psychology.academic.ru/1001/креативность](http://psychology.academic.ru/1001/%D0%BA%D1%80%D0%B5%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C)(дата обращения 25.06.2014)
6. *Маслоу А.* Мотивация и личность/ Пер. А. М. Татлыбаевой; терминологическая правка В. Данченка. — К.: PSYLIB, 2004. 384 с. [Электронный ресурс]. Режим доступа: *www.twirpx.com/file/558520/* (дата обращения 26.04.2014)