

Конкурс профессионального мастерства  
педагогических работников  
ГУ ДО «Пермский краевой центр «Муравейник»  
«Я профи»

**Технологическая карта  
занятия в детском объединении  
дизайн- студия «Жираф»  
по теме  
«Как создать шедевр?»  
(Приемы развития креативности в образовательном процессе  
детского объединения дизайн- студия «Жираф»)**

Автор: Горбацевич Татьяна Юрьевна,  
педагог дополнительного образования

Пермь, 2024

## Аннотация

Методическая разработка является составной частью дополнительной общеразвивающей программы «Основы дизайна» раздел «Основы художественного проектирования» 2 года обучения. Данное занятие знакомит обучающихся с одним из приемов развития творческого мышления и дает практическую возможность создать неповторимую работу в авторском стиле.

**Вид учебного занятия по способу реализации методов обучения-** практическое.

**Тип занятия:** комбинированное

**Цель занятия:** активизация творческого воображения обучающихся с помощью приема ассоциативного мышления.

**Задачи:**

- *обучающие:* познакомить с приемом творческого мышления;
- *развивающие:* способствовать развитию интереса к творческой деятельности и способов творческого самовыражения; умения высказывать свою точку зрения на обсуждаемый вопрос;
- *воспитательные:* воспитание инициативы и самостоятельности в практической деятельности.

Содержание, технологии, методы и приемы организации познавательной деятельности подчинены выполнению поставленных целей и задач обучения, развития и воспитания.

Для организации деятельности обучающихся применены различные **формы работы:**

- фронтальная;
- групповая;
- индивидуальная.

При проведении занятия используются следующие **образовательные технологии:** проблемный диалог, экспериментальный метод, игровой метод, групповое обучение, компьютерные технологии, ТРИЗ.

## Технологическая карта занятия

**Ф.И.О. педагога:** Горбачевич Татьяна Юрьевна

**Группа:** 2 год обучения

**Возраст обучающихся:** 13-16 лет

**Дата и время:** 29 марта 2024 г с 16.00 до 17.30

**Место проведения:** кабинет дизайн- студии в помещении ДОСААФ по адресу г. Пермь, бульвар Гагарина 74

**Продолжительность занятия:** 2 учебных часа

**Программа:** Основы дизайна

**Тема занятия:** Как создать шедевр?

**Тип занятия:** комбинированное

**Форма занятия:** занятие- эксперимент

**Цель занятия:** активизация творческого воображения обучающихся с помощью приема ассоциативного мышления.

**Задачи занятия:**

*Обучающие:*

- познакомить с приемами творческого мышления.

*Развивающие:*

- способствовать развитию интереса к творческой деятельности и

формированию способов творческого самовыражения;

- умения высказывать свою точку зрения на обсуждаемый вопрос.

*Воспитательные:*

- создать условия для воспитания инициативы и самостоятельности в практической деятельности;

- воспитывать аккуратность и дисциплину труда;

- содействовать эстетическому воспитанию обучающихся.

**Используемые технологии:** проблемный диалог, экспериментальный метод, игровой метод, групповое обучение, компьютерные технологии, ТРИЗ.

**Методы и приемы обучения:**

Методы	Приемы
Словесные методы	Рассказ, беседа, опрос, инструктаж, представление работы, анализ работы
Наглядные	Презентация , видео, демонстрация работ
Практические	Выполнение рисунка Освоение технологических приёмов создания графики в смешанной технике
Информационные	Рассказ, рефлексия
Игровой метод	Создание ситуативного рисунка

#### **Оборудование:**

- демонстрационный проектор;
- экран;
- видеоматериалы, презентация;
- стол и стулья по количеству обучающихся.

#### **Материалы и инструменты:**

- заготовки акварельных размывов;
- линеры 0,1-1,0
- маркеры 2,0-5,0

#### **Краткая информация о предварительной подготовке:** приемы

активизации творческого воображения часто используются в образовательном процессе программы «Основы дизайна», но все-таки чаще это происходит в разделе «Основы художественного проектирования». Для успешного освоения данной приема обучающие должны иметь базовые знания и навыки работы графическими инструментами, акварелью, основ композиции.

#### **Планируемые результаты:**

Обучающиеся должны *знать*:

- способы активизации творческого мышления.

Обучающиеся должны *уметь*:

- применять на практике способы активизации мыслительной деятельности;
- высказывать суждения по результатам своей работы;
- использовать графические материалы и средства художественной выразительности для передачи замысла в процессе индивидуальной работы.

## Содержание взаимодействия педагога и обучающихся

№ п/п	Этапы занятия, продолжительность	Задачи	Деятельность педагога (с обозначением используемых технологий, методик, приёмов; применяемого технического оснащения)	Деятельность обучающихся (с обозначением видов и форм активности) Приложение	Планируемый результат, комментарий
1	Введение. 1 минута	Организационные задачи. Подготовка к занятию	Приветствие участников занятия	Усваивают информацию	Готовность к работе
2	Этап актуализации знаний. Формулировка цели занятия 7 минут	Создать положительный настрой в группе, сформировать интереса к теме занятия. Сформулировать цель занятия	Проблемный диалог. Словесные методы Презентация. Прием создания проблемной ситуации и практические вопросы. Проектор. Компьютерные технологии.	Участие в диалоге. Фронтальная форма	Выявление проблемы учебной ситуации Постановка учебной цели
3	Разминка: игра «Случайное рисование» и упражнение «Рисование по точкам» (см. Приложение 1) 15 минут	Подготовка к практической работе. Задать ситуацию успеха	Объясняет условия игры. Помогает при необходимости. Метод открытия. Игровой метод.	Рисуют в группах по 2- 3 человека. Представляют свой результат. Групповая форма Материалы: бумага, линеры	Эффект неожиданности, удивление полученным результатом. Развитие ассоциативного и образного мышления
4	Психологическая подготовка в практической работе 2 минуты	Спланировать ситуацию успеха в предстоящей практической работе	Информационные технологии. Мотивационный ролик (см. Приложение 2) Комментирует ролик.	Просмотр видео. Фронтальная форма. Получают эмоциональный заряд, настраиваются на работу	Создание положительного психологического настроения в группе

5	Практическая часть 40 минут Перерыв на отдых 5 минут	Активизировать творческое воображение с помощью ассоциативного мышления.	Экспериментальный метод. Наглядный метод. Технология ТРИЗ Групповое обучение. Объясняет условия задания. Организует работу обучающихся. Наблюдает за процессом. При необходимости оказывает помощь в выполнении задания ПК, проектор, наглядные пособия	Экспериментальная индивидуальная самостоятельная работа с возможностью выбора уровня сложности. Материалы: - акварельные заготовки (размывы) - линеры, маркеры	Развитие ассоциативного и образного мышления Аккуратное выполнение работы. Умение визуализировать свои мысли
5	Просмотр работ 10 минут	Создать условия для свободного выражения своих мыслей в контексте выполненной работы	Помогает обучающимся в объяснении своей идеи	Представить полученные результаты всей группе Индивидуальная работа	Развитие коммуникативных способностей обучающихся, умения отстаивать свою точку зрения
6	Заминка. Создание шедевров с помощью искусственного интеллекта 10 минут	Поддержание интереса к творчеству	Информационные технологии. ПК, проектор Подводит итоги	Оценивают, созданные нейросетью работы Фронтальная форма	Умение анализировать
7	Рефлексия (Приложение 2) 5 минут	Выявить уровень освоения присвоения нового материала. Формировать умение видеть положительные стороны своей деятельности	Проводит опрос	Индивидуальная форма Выражают свои мысли и чувства Фронтальная форма	Умение выражать свои мысли и чувства

## Информационные источники

1. Боровик О.В. Развитие воображения. Методические рекомендации. - М., 2000.
2. Бухвалов В.А., Алгоритмы активизации творческого мышления. - Школьный психолог. – 2014Выготский Л.С. Воображение и его развитие в детском возрасте. - М., 1995.
3. Водинская, М.В. Развитие творческих способностей ребенка на занятиях изобразительной деятельностью / – Москва: Теревинф, 2006  
Грановская Р.М., Крижанская Творчество и преодоление стереотипов. СПб., 2012.
4. Дьяченко О.М. Об активизации воображения дошкольников // Вопросы психологии. – 2007.
5. Ильина М.В. Воображение и творческое мышление: Психодиагностические методики. М., 2014.
6. Йири Шерер Техники креативности. Как в 10 шагов найти, оценить и воплотить идею". - Омега-Л, 2010.
7. Заика Е.В. Комплекс игр для развития воображения // Вопросы психологии. – 2003.
8. Колякина В.И. Методика организации уроков коллективного творчества: Львов М.Р. Школа творческого мышления. - М., 2015.
9. Планы и сценарии уроков изобразительного искусства / -М.: ВЛАДОС, 2002.
10. Субботина Л.Ю. Развитие воображения у детей: популярное пособие для родителей и педагогов. - Ярославль, 2006.
11. Основные методы рисования изображений в нетрадиционном стиле //Svoimi-Rukami-Club.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://svoimi-rukami-club.ru/%D0%BE%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D1%8B%D0%B5-%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D1%8B-%D1%80%D0%B8%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F-%D0%B2-D0%BD%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%B4%D0%B8%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D0%BC-%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BB%D0%B5/>
12. Падалко А.Е. Задачи и упражнения по развитию творческой фантазии учащихся". - М.: Просвещение, 2013.
13. <https://fusionbrain.ai/editor/> - нейросеть Кандинский.

## Педагогический тезаурус

**Ассоциативное мышление** - это вид мышления, основанный на связи одного понятия с другим (ассоциации).

**Воображение** - способность человека к спонтанному созданию или преднамеренному построению образов, представлений, идей объектов, которые в пережитом опыте воображающего в целостном виде ранее не воспринимались или же вообще не могут быть восприняты посредством органов чувств (как, например, события истории, предполагаемого будущего, явления не воспринимаемого или не существующего мира, такие, как сверхъестественные персонажи сказок, мифов и пр.).

**Нейросети**- скопление нейронов, способное в совокупности распознавать какие-либо явления или объекты. Это скопление обучается, действует последовательно, запоминает данные, умеет обрабатывать запросы и выдавать информацию.

**Заминка** - ряд простых упражнений, выполняемый после физической тренировки для плавного перехода тела от напряженного к спокойному состоянию.

**Упражнение «Рисование по точкам»**

Для упражнения понадобится чистый лист бумаги и фломастер, ручка или карандаш. На лист наносят произвольно 6-10 точек, а затем соединяют их линиями. Получится странная фигура.

Затем нужно посмотреть на лист и сказать, с чем она у вас ассоциируется? Чем больше вариантов, тем лучше для вашего воображения.

**Игра «Случайное рисование» (авторская)**

Для игры понадобится чистый лист бумаги и фломастер, ручка или карандаш. Участники игры разбиваются на микрогруппы по 2-3 человека. Первый человек рисует произвольную линию или простую фигуру передаёт лист следующему игроку и тот подрисовывает к ней свою линию фигуру так, чтобы начал появляться какой-либо образ. И так лист переходит по очереди от игрока к игроку, а в это время на листе спонтанно появляется коллективный рисунок. Игра идет до тех пор, пока рисунок не будет завершен.

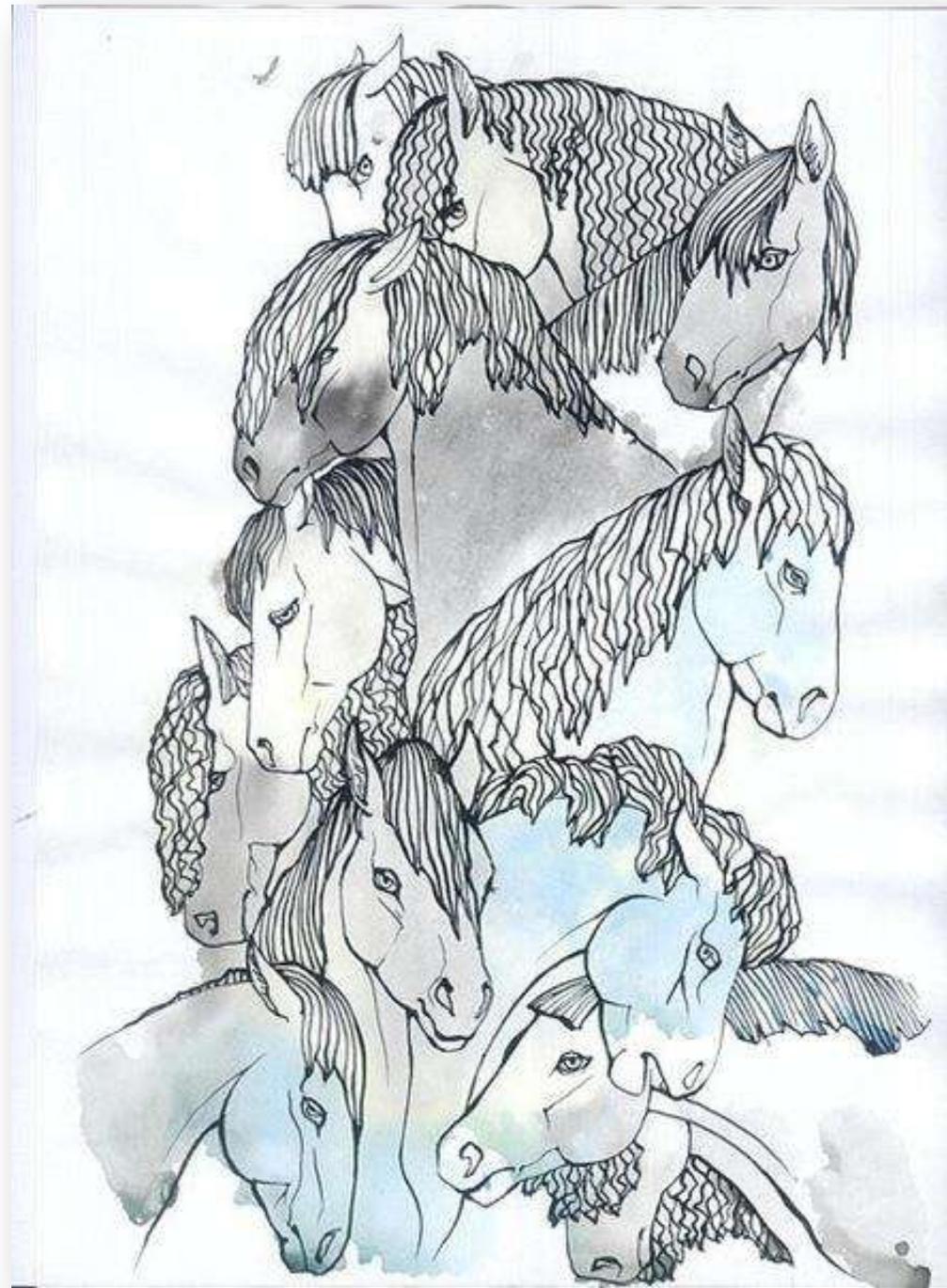
1. Мотивационный ролик- [https://www.youtube.com/watch?v=\\_vbDzXkzYfo](https://www.youtube.com/watch?v=_vbDzXkzYfo)
2. Рефлексия- <https://www.youtube.com/watch?v=5VH6n8sYmtc>

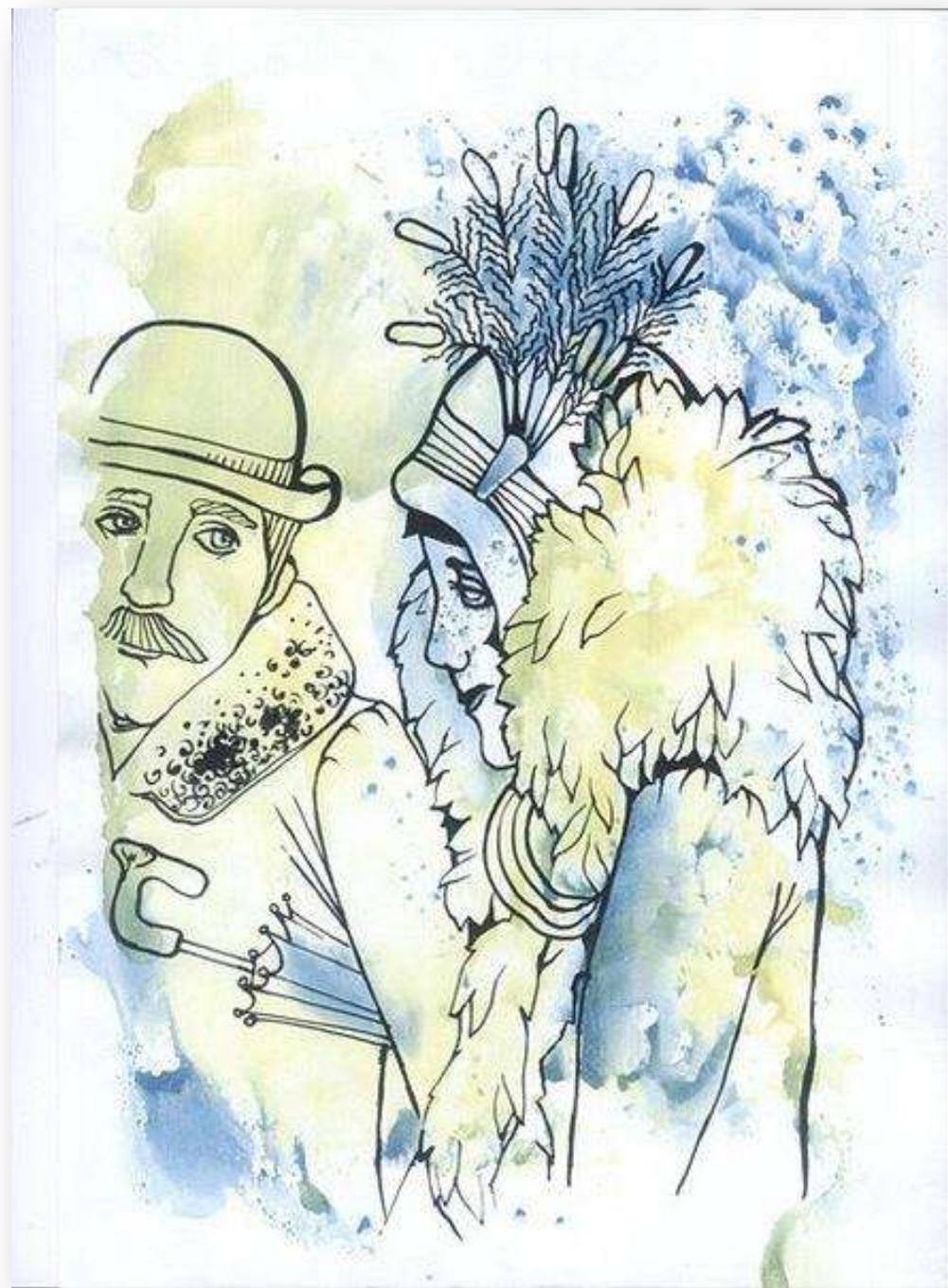
**КАК СОЗДАТЬ  
ШЕДЕВР?**

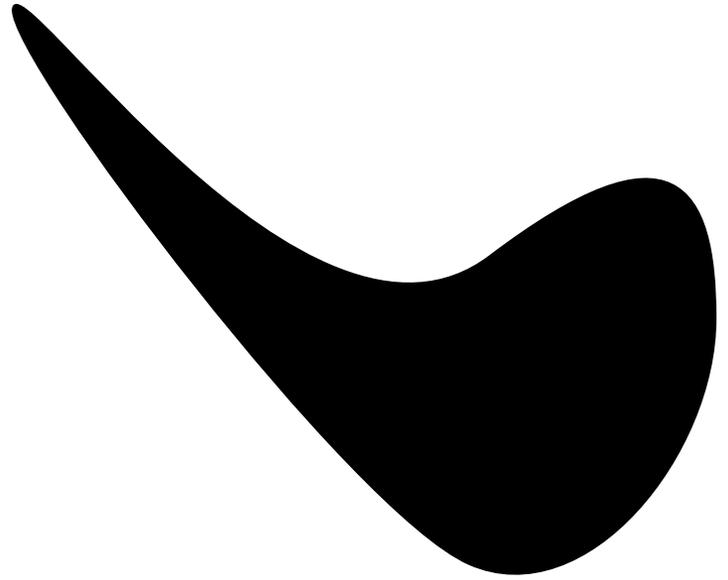
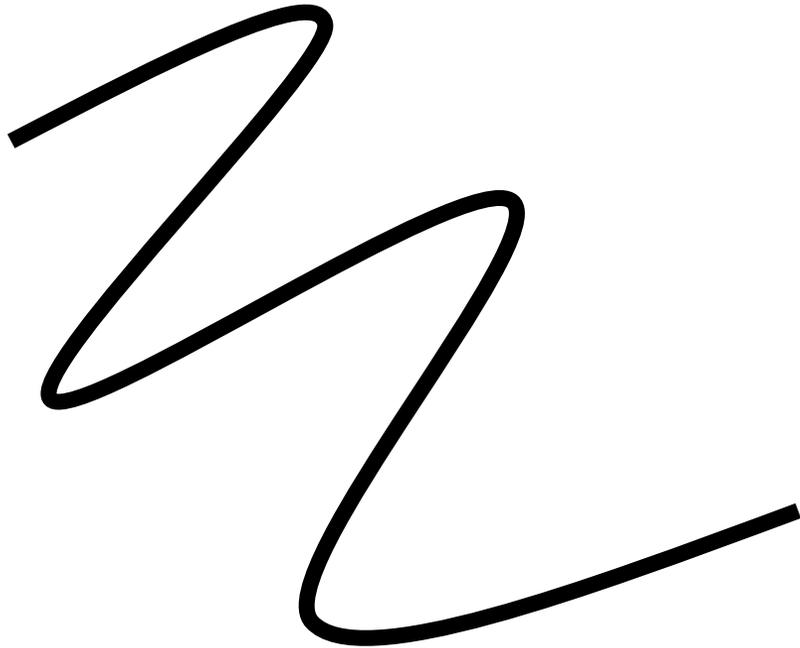


# АССОЦИАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ









*Вы молодцы! У вас отлично получилось!*

