**Внеурочное занятие для учащихся 8 класса «Игры креативных людей».**

**Цели:** дать детям представление о «креативности»; способствовать развитию воображения, фантазии, мышления; формировать толерантное отношение к нестандартным, оригинальным людям; побуждать подростков к самопознанию, саморазвитию.

О**борудование**

Изготовить репродукцию с картины К.Малевича «Черный квадрат» (Натуральные размеры – 79.5\*79.5)

3 листа альбомной бумаги, 3 фломастера (по одному на каждый ряд)

**Оформление класса**

Повесить на доске репродукцию картины

Написать эпиграфы

**План занятия**

**I. Проблемная ситуация. «Черный квадрат».**

**II. Интерактивная беседа. «Загадка ЧК».**

**III. Информационная минутка. Что такое креативность?**

**IV. Игровой блок. «Игры креативных людей».**

**1. «Мозговой штурм».**

**2. «Какой может быть апельсин?»**

**3. «Воздух –земля – вода».**

**4. «Рассказ с одной буквы».**

**5. «Расшифруй слова».**

**6. «Остановите преступление!»**

**7. «Что упало – кто придет».**

**8. «Групповая картина».**

**V. Минута фантазии. «Разгадай картину».**

**VI. Заключительное слово.**

**VII. Подведение итогов.**

**Ход занятия**

**I. Проблемная ситуация. «Черный квадрат»**

**Учитель.** В 1915 году в Петрограде открылась необычная выставка картин. На ней были выставлены картины русских художников, которые отказались от реалистической традиции и стали искать новые художественные формы. На этой выставке Казимир Малевич показал свои беспредметные картины, среди которых была и картина «Черный квадрат». Художник ее повесил в «красном углу», куда обычно в русских избах вешали иконы. На этой выставке Малевич объявил о наступлении нового живописного реализма, который он назвал «супрематизмом» (от лат. supremus, «высочайший, или преодолевающий»). По мнению Малевича, супрематизм – это высший и последний этап искусства, суть которого заключается в выходе за пределы реального мира, в Ничто, в Абсолют. Именно так, по мнению Малевича, и можно спасти мир, потерявший целостность и находящийся на грани гибели.

Сейчас картина Малевича «Черный квадрат» находится в Третьяковской галерее. По мнению специалистов, она стоит миллионы долларов. Но до сих пор не утихают споры об этой картине. В чем секрет ее популярности?

**II. Интерактивная беседа. «Загадка «ЧК»**

**Учитель.** Посмотрите на репродукцию картины Малевича, которую сделали наши ребята. Как вы думаете, почему «Черный квадрат» получил такую известность? В чем ценность этой картины?

***Примерные ответы детей:***

– В этой картине скрыта какая-то символика, которая была понятна только избранным.

– Тут каждый может видеть что хочет, есть простор для воображения

– Это как в сказке про голого короля, все восхищаются, чтобы не показаться профанами.

– Обыкновенный выпендрёж.

– Это просто стёб, я тоже так могу.

– Может быть, художник просто хотел посмеяться над критиками и почитать, что они напишут, а критики сделали из этого квадрата шедевр.

– Мало кто понимает в живописи. Все восхищаются по инерции.

**Учитель.** Есть еще более смешные комментарии. Например, что «картина изображает борьбу добра со злом и победу зла», или что черной краской художник просто замазал предыдущую картину, которая ему не понравилась и т.п.

Вообще, на сегодняшний день существуют такие мнения насчет этой картины:

-мрачное, загадочное откровение гениального художника;

-искусственно раздутый идол, за которым нет никакой тайны;

-икона пустоты и бездуховности, предчувствие тьмы, поглотившей Россию с 1917 года.

А есть еще одна версия, компьютерная. Всем известно, что изображение на экране монитора складывается из пикселей - Пиксель – это маленький квадратик определенного цвета, который воспринимается как точка. По этой версии, Малевич, сам того не зная, предвидел эру компьютерных технологий, которые обезличили миллиарды людей на планете. Еще одно предвидение: Малевич говорил, что его квадрат – это ничто, пустота, ноль. И в компьютерной кодировке черный цвет обозначается числом «0».

– Какая точка зрения кажется вам наиболее правильной?

– Многие из тех, кто видит эту картину, ловят себя на мысли: «Подумаешь, каждый так может!». Но это пришло в голову именно Малевичу. Как вы думаете, почему?

***Примерные ответы детей:***

– Потому что он был нестандартным человеком

– Он хотел быть оригинальным, хотел создать что-то необычное

– Потому что ему хотелось, чтобы о нем говорили

– Он хотел выразить себя, показать свое отличие от других.

– Просто хотел сделать себе рекламу.

– Малевич был креативной личностью.

**III. Что такое креативность.**

**Учитель.** «Черный квадрат» интересен как явление. Как изобретение колеса, например. Само колесо - мелочь, а тот, кто его первый придумал - гений.

Сейчас мы бы сказали, что этот художник был креативной личностью, потому что мыслил нестандартно, искал новые способы выражения.

Креативный – значит «способный к творчеству», к открытиям. Креативность помогает находить оригинальные решения сложных технических, научных, жизненных, творческих проблем, создавать художественные произведения. Психологи утверждают, что креативность присуща и ребенку, который рисует картинку, и домохозяйке, изобретающей новый соус, и водителю, который придумал, как сэкономить бензин.

Креативность проявляет себя многообразно. Это - быстрота, гибкость, точность, оригинальность мышления, богатое воображение, чувство юмора. Важным признаком креативности является самообладание и уверенность в себе.

Многие западные фирмы стремятся получить специалиста, обладающего креативностью. Потому что он способен генерировать новые идеи, которые смогут продвигать бизнес.

Психологи утверждают, что люди, которые развивают свою креативность, постоянно творчески растут и чаще достигают успешных результатов.

Сейчас модно быть креативным. Многие фирмы устраивают тренинги для своих сотрудников. В ходе тренингов проводятся игры развивающие воображение, фантазию, быстроту, гибкость мышления, юмор, другие качества, отличающие творческую личность.

Многие такие игры доступны каждому из нас. Сейчас мы с ними познакомимся, и вы с успехом можете играть с друзьями**,** развивая свою креативность.

**IV. Игровой блок. «Игры креативных людей»**

**Учитель.** Мы начинаем серию игр для креативных людей. В этих играх каждый может проявить вою креативность, то есть способность нестандартно, оригинально мыслить и действовать.

Для участия в играх мы разделимся на команды *(по рядам).*

Итак, начинаем.

*Здесь и далее: учитель произносит название игры, говорит краткую инструкцию, в очень быстром темпе дает высказаться детям и переходит к следующей игре.*

***1. Игра «Мозговой штурм».*** Играет первая команда. Нужно быстро дать как можно больше ответов на вопрос: «Как можно использовать ложку?» Принимаются самые фантастические предположения.

*Дети поднимают руки, предлагают варианты (1-2 минуты)*

***2. Игра. «Какой может быть апельсин?»*** Играет вторая команда. Нужно быстро назвать как можно больше слов о том, каким может быть апельсин.

*Дети предлагают варианты: цвет, вкус, форма, плотность, размер, где выращен и т.п. Сначала все говорят по образцу, например, только о цвете, потом кто-то более креативный меняет признак, например, форма, и опять большинство идет за этим образцом и т.п. (1-2 минуты)*

***3. Игра «Воздух – земля – вода».*** Играет третья команда. Я называю имя и говорю одно из трех слов: «воздух», «земля, «вода». В ответ на слово «воздух» нужно назвать птицу, на слово «земля» - животное, на слово «вода» рыбу. Желательно не повторяться!

*Учитель называет слова, дети отвечают (1-2 минуты)*

***4. Игра «Рассказ с одной буквы».*** А теперь играют все команды.

Попробуйте придумать как можно больше предложений, в которых все слова начинаются на одну букву (первая команда – на букву «А», вторая – на букву «Б», третья – на букву «В»)

На выполнение этого задания вам дается всего 3 минуты. Кто же составит самое длинное предложение?

*После выполнения задания учитель дает слово командам. Дети предлагают варианты (1-2 минуты)*

***5. Игра «Расшифруй слова****».* Представьте, что простые слова - аббревиатуры. Кто придумает самые смешные расшифровки? Первая команда расшифрует слово КЛАСС, вторая – слово ШКОЛА, третья – слово УРОК. Три минуты на раздумье.

*Учитель дает слово командам, дети предлагают варианты.*

***6. Игра «Остановите преступление!».*** Представьте себе следующую ситуацию. Вы идете куда-то по делам и встречаете группу подростков, которые занимаются тем, что бросают нож в дерево. Вам надо придумать максимальное количество вариантов вашего поведения, которое может побудить молодых людей перестать бросать нож и найти себе другое занятие. Какие будут варианты? Даю по одной минуте для каждой команды

*Учитель дает слово командам по очереди, дети предлагают варианты ответов*

***7. Игра «Что упало – кто придет».*** Наверное, все знают такую шутливую примету: упал нож - придет мужчина. Сейчас мы будем развивать эту область примет. Например, я говорю, что упал дневник, вы отвечаете: значит, придет друг и спросит, что задали по математике и так далее. Эта игра развивает гибкость, оригинальность мышления. Полезно представить картину падающего предмета и того, кто приходит после этого события.

*Учитель произносит слова, дает слово командам по очереди, дети дают варианты ответов.*

***Слова для заданий:*** *цветок, люстра, шапка, чашка, сковородка, молоток, цена, подозрение, тень, давление, роса, снег, звезда, настроение, сердце.*

***8. Игра «Групповая картина».*** Это последняя игра. На первой парте в каждом ряду лежит альбомный лист. На этом листе ваша команда должна будет нарисовать групповую картину. Каждый участник команды нарисует только одну деталь и предаст листок соседу, сидящему сзади. Так, постепенно, листок опять вернется на первую парту. Только на нем уже будет наш креативный «шедевр». Потом эти картины я прикреплю к доске, а после классного часа вы рассмотрите эти картины, оцените результаты коллективного творчества. Засекаю время, начали!

*Дети рисуют, передают листки по цепочке. Законченные картины учитель прикрепляет к доске.*

\*)Игры построены по материалам упражнений из книги: Н.Ю. Хрящева, С. И. Макшанов. Тренинг креативности// Психогимнастика в тренинге/Под редакцией Н.Ю. Хрящевой. -СПб.: «Ювента», Институт Тренинга, 1999

**V. Минута фантазии. «Разгадай картину».**

**Учитель.** Игра. «Разгадай картину» Мы начали классный час с обсуждения картины Казимира Малевича «Черный квадрат». Многие не поняли, о чем эта картина и зачем она была написана. Представьте себе, что вас попросили объяснить поподробней, что же здесь изображено?

***Примерные ответы детей:*** (Ночь, темная комната, подземелье, мир глазами слепого человека, тайна, Галактика, где нет Солнца и звезд, нефть, пещера, черные мысли, черная зависть, обида и т.п.)

**Учитель.** Можно сказать, что каждый из вас стал соавтором великого художника, каждый заполнил эту картину своим смыслом.

**VI. Заключительное слово.**

**Учитель.** Сейчас во всем мире востребованы люди, способные принимать нестандартные решения, умеющие творчески мыслить, проявлять креативность. Но креативность – это только внутренняя способность к творчеству. Чтобы творчество состоялось, нужно что-то делать. Ученые, изучающие природу творчества, выделили две стадии творческого процесса: первая стадия – длительное наблюдение, размышление, поиск; вторая стадия – озарение, открытие, интуитивное принятое решение. Но чтобы получить этот миг озарения, приходится долго и упорно работать. Недаром великий изобретатель Томас Эдисон говорил: «Гений – это 99% труда и лишь 1% таланта».

Ваш возраст благоприятен для развития креативности. Скоро вы будете определять свое место в жизни и свою креативность будете проявлять не в играх, а в настоящем деле. И от вас будет зависеть, кем вы станете, ремесленником или артистом в своем деле.

**VII. Подведение итогов.**

**Учитель.**

Как вы оцениваете свои креативные возможности после этого занятия?

Было ли интересным для вас это мероприятие?