



КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ

ЛИПЕЦК 2022

КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ

ББК 88.62

К79

Креативное мышление. – Липецк: ГАУДПО ЛО «ИРО», 2022. – 22 с.

Креативное мышление понимается как способность продуктивно участвовать в выдвижении, оценке и совершенствовании идей, направленных на получение оригинальных и эффективных решений, генерацию нового знания или создание продуктов проявления творчества и воображения.

Достижение и прогресс в демонстрации способности к креативному мышлению, выражается, таким образом, в следующих трёх направлениях:

1. Творческое выражение/творческое самовыражение с помощью различных изобразительно-выразительных средств,

2. Разрешение различных по природе проблем – социальных или естественно-математических,

3. Получение нового знания в социальной или естественно-математической области. Становление и развитие этой способности происходит под влиянием многочисленных внешних и внутренних факторов: мотивации, предметных знаний, когнитивных умений, особенностей педагогического процесса.

СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЕ ОБЛАСТИ

Творческое самовыражение

Письменное самовыражение требует от учащихся продемонстрировать воображение и уважение к правилам и условностям, которые делают создаваемые тексты понятными различным аудиториям. В заданиях используются различные модели:

- создание свободных высказываний и текстов (с указанными ограничениями по объёму);
- выдвижение идей для создания текстов на основе рассмотрения различных стимулов, таких как рисованные мультфильмы без заголовков, фантастические иллюстрации, или ряд абстрактных картинок;
- оценка креативности приводимых высказываний, например, заголовков, историй, лозунгов, и т.п. и
- совершенствование собственных или чужих текстов.

Визуальное самовыражение предполагает, что учащиеся исследуют, экспериментируют и излагают различные идеи с помощью различных изобразительно-выразительных средств. В заданиях используются различные модели:

- выдвижение идей для своих проектов, основываясь на заданном сценарии и исходных установках (например, на тех деталях, которые должны быть включены в проект, или тех инструментах или способах, которые необходимо использовать);
- оценка креативности собственных или чужих идей с позиций их ясности, привлекательности или новизны;
- совершенствование изображений в соответствии с данными инструкциями или дополнительной информацией;

Решение социальных проблем основано на способности учащихся сочувствовать и

оценивать потребности отдельных социальных групп, разных людей, распознавать образцы и выдвигать идеи, имеющие смысл для данной группы/человека, а также предлагать инновационные и одновременно функциональные решения. В заданиях используются различные модели:

- погружение в проблему, имеющую социальный фокус;
- выдвижение различных идей для возможных путей решения социальных проблем, отвечающих заданному сценарию;
- оценка оригинальности, эффективности и осуществимости собственных или чужих решений;
- вовлечение в непрерывный процесс построения знания и совершенствования решения.

Креативное мышление в области точных наук может проявлять себя разными способами:

- ✓ в виде замысла новой идеи, приносящей вклад в научное знание;
- ✓ в виде замысла эксперимента для проверки гипотезы;
- ✓ в виде развития научной идеи,
- ✓ в виде изобретения, имеющего прикладную ценность;
- ✓ в виде планирования новых областей применения научной или инженерной деятельности.

Несмотря на значительное пересечение с естественно-научными умениями и навыками, креативное мышление в области точных наук больше сфокусировано

- на процессе выдвижения новых идей, а не на применении уже известных знаний;
- на оригинальности предлагаемых подходов и решений (при условии, что ответы имеют смысл и ценность);
- на открытых проблемах, допускающих альтернативные решения и потому требующих серии приближений и уточнений;
- на способах и процессе получения решения, а не ответе.

В заданиях используются различные модели. В ряде заданий учащимся представляют данные наблюдений и просят поставить исследовательские вопросы или выдвинуть гипотезы. В других – просят, используя различное оборудование, изобрести что-либо в лабораторных условиях, и усовершенствовать своё изобретение. В заданиях, где требуется знание математики, учащихся просят предложить различные методы, позволяющие продемонстрировать определённые свойства данных или геометрических фигур; или сделать как можно больше валидных выводов, следующих из представленного набора данных. В этой области особенно уместно использование интерактивных симуляций и игр.

КОМПЕТЕНТНОСТНЫЕ ОБЛАСТИ

Задания для оценки носят комплексный характер и состоят из нескольких частей. В первой части (так называемой мотивационной или стимульной части комплексного задания) дается общее описание проблемной ситуации, для разрешения которой далее предлагается система трёх-пяти заданий, каждое из которых направлено на оценку одного из компонентов компетентностной модели (одного из когнитивных процессов). Выдвижение и совершенствование идей

Способность *выдвигать разнообразные идеи* формируется и оценивается с помощью заданий, в которых учащихся просят на основе мозгового штурма или анализа прототипов предложить несколько *разных* решений, значительно отличающихся друг от друга (например, заложенными в них смыслами и/или подходами и способами исполнения); при этом все решения должны соответствовать исследуемой проблеме/задаче. Могут использоваться различные форматы заданий – записать заголовок или рассказ, составить художественную композицию, предложить научные методы или поставить вопросы и т.п. Способности *выдвигать креативные идеи* формируется и оценивается с помощью заданий, в которых учащихся просят выдвигать оригинальные идеи или нестандартно подходить к ситуации. При ответе на данные задания достаточно выдвинуть одну идею. При этом предложенная идея должна отвечать теме и требованиям задания.

Оценка способности к *уточнению и совершенствованию идей* ведётся по аналогии с соответствующим реальным процессом и фокусируется на способности учащихся уточнять свои и чужие идеи, позитивно реагировать на обратную связь, добиваться прогресса в работе. Учащимся может быть предложено либо усовершенствовать идею методом последовательных приближений, либо адаптировать её с учётом дополнительных требований или ограничений, либо адаптировать свои идеи с учётом целевой аудитории.

В некоторых блоках заданий (как правило, в естественно-научных, в которых возможна автоматизированная обратная связь) возможно сопоставление успешных итераций, в других необходимо обоснование производимых уточнений. Ещё одна модель заданий на совершенствование идеи связана с предоставлением учащимся дополнительной информации или ограничений, в соответствии с которыми идею и следует доработать.

В заданиях на *оценку и совершенствование идей* оценивается способность вносить нестандартные изменения и улучшения в существующие идеи. Аспекты и позиции, в соответствии с которыми надо провести доработку идеи, или задаются в самом задании, или вытекают из сопутствующего (или предшествующего) анализа сильных и слабых сторон различных идей, их достоинств и недостатков.

Оценка и отбор идей

Оценка способности *оценивать сильные и слабые стороны идеи* на практике ведётся с помощью заданий, в которых предлагается уже сформулированная идея/продукт, сильные и слабые стороны которых необходимо оценить. Например,

нужно высказать суждение, отвечает ли придуманная история особенностям аудитории; или является ли концовка заданного сюжета неожиданной или интригующей; или есть ли очевидные графические недостатки в представленном изображении; или не открывает ли чьё-либо предложение новых интересных перспектив в решении социальной проблемы, или есть ли смысл инвестировать в данное технологическое изобретение. Ещё один аутентичный способ оценки названной способности реализуется в заданиях, в которых учащиеся просят указать сильные и/или слабые стороны их собственных предложений.

Оценка способности *выявлять и отбирать наиболее креативные идеи* из ряда предложений ведётся с помощью схожих заданий. Критерии отбора также определяются с учётом специфики тематических блоков.

В заданиях на *письменное самовыражение* учащимся предлагается отделить оригинальные идеи, имеющие креативную ценность, от тривиальных и неинтересных идей.

В заданиях на *визуальное самовыражение* учащиеся должны откликнуться и оценить такие свойства дизайна, как чёткость и понятность, композиция, производимое впечатление и оригинальность.

В заданиях на *решение проблем, как научных, так и социальных* учащиеся должны уметь заметить и выделить решения, которые действительно эффективны, экономичны и инновационны.

Таблица 1. Возможные способы измерения креативного мышления

Компоненты компетентностной модели	Самовыражение (письменное и визуальное)		Получение нового знания и разрешение проблем (научных и социальных)	
	Визуальное	Письменное	Социальные	Научные
Выдвижение и совершенствование идей				
Выдвижение разнообразных идей	Учащийся создаёт несколько четко различимых визуальных объектов, разными способами комбинируя предоставленные формы. Учащийся создаёт несколько различных логотипов или инфографику с целью визуального представления данных разными способами	Учащийся записывает несколько различных заголовков для рисованного мультфильма или для иллюстрации, передавая с их помощью различные варианты интерпретации или выделяя различные элементы используемого посыла.	Учащийся предлагает несколько альтернативных различающихся между собой решений социальных проблем (например, нехватки воды), которые основаны на вовлечение различных действующих лиц, о результатах использовании разных инструментов или методов достижения желаемого	Учащийся разрабатывает несколько разных математических метода решения открытой проблемы (например, подсчёт среднего, вычисление отклонения от среднего и т.п.). Учащийся выдвигает несколько различных гипотез для объяснения наблюдаемых явлений (например, почему из озера пропадает рыба)
Выдвижение креативных идей	Учащийся создаёт постер для школьной выставки, который соотносится с	Учащийся придумывает заголовок к художественно й работе, который	Учащийся может придумать такую стратегию позиционирования продукта, которая	Учащийся выдвигает гипотезу, которая имеет смысл, валидна, оригинальна (т.е. необычна) и

	тематикой выставки, оригинален (т.е. отличается от других образцов) и имеет креативную ценность (т.е. эстетичен, тщательно выполнен)	ему соответствует (т.е. каким-то образом с ней соотносится), оригинален (т.е. необычен) и имеет креативную ценность (т.е. впечатляет, вызывает ассоциации)	была бы целесообразной (т.е. рекламировала продукт), оригинальной (т.е. не часто встречалась в перечне обычных ответов) и имела бы креативную ценность (т.е. была бы разумной, действенной и экономичной, эффективной)	имеет креативную ценность (т.е. охватывает всю имеющуюся информацию)
Уточнение и совершенствование идей	Учащийся после предоставления дополнительной информации вносит в постер заметные изменения, которые являются адекватными (т.е. соотносятся с новой информацией) и повышают креативную ценность конечного продукта (т.е. его эстетичность, тщательность исполнения)	Учащийся адаптирует заголовки в свете новой информации (например, о замысле художника, воплощенном в картине) таким образом, что новый заголовок является адекватным (т.е. соотносится с новой информацией, которая ранее не была предоставлена) и сохраняет или повышает креативную ценность заголовка (т.е. впечатляет, вызывает ассоциации)	Учащийся изменяет или адаптирует своё решение в соответствии с заданным контекстом в направлении повышения целесообразности (т.е. исходя из стоящей задачи) и сохранения или усиления креативной ценности (т.е. разумности, действенности, эффективности)	При выполнении симуляции предложенное учащимся решение совершенствуется с течением времени (например, решения, разработанные в последние три минуты работы над заданием, в среднем более эффективны, чем те, которые были разработаны в первые три минуты)
Оценка и отбор идей				
Оценка сильных и слабых сторон идей	Учащийся может указать, как улучшить дизайн, предложенный другим учеником	Учащийся может указать на логические или стилистические погрешности в рассказе	Учащийся верно различает аргументы за и против предлагаемого решения социальной проблемы	Учащийся поясняет проблемы и трудности, связанные с идеей эксперимента
Отбор креативных идей	Учащийся ранжирует четыре предложенных художественных дизайна, располагая их в порядке от наиболее до наименее креативного	Учащийся выявляет наиболее креативный заголовок среди предложенных	Учащийся отбирает наиболее креативные идеи, появившиеся в ходе обсуждения социальной проблемы в классе	Учащийся выявляет наиболее оригинальную и вместе с тем валидную в научном отношении гипотезу среди предложенных

ПРЕДМЕТ И КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

Как известно, в основе креативности лежит способность к дивергентному мышлению, важнейшими характеристиками которого служат:

- беглость или продуктивность, которую можно измерять количеством выдвигаемых идей;

- гибкость, которую можно измерять разнообразием, непохожестью выдвигаемых идей;

- оригинальность, или нестандартность – относительный показатель, для измерения которого может использоваться частотность выдвигаемых идей в выборке;

- разработанность, или проработка идеи, которую можно оценивать по качеству ответа: по его организации, степени детализации и тщательности выполнения.

Эти характеристики находят отражение как в системе оцениваемых компетентностей (выдвижение разнообразных и/или креативных идей, доработка идей), так и в связанных с ними критериях оценки.

Иными словами, предметом оценки служат качества дивергентного мышления, опосредованные системой оцениваемых компетентностей и критериями оценки. Таким образом, при анализе ответа в зависимости от оцениваемого когнитивного процесса (компетентности) критериями оценки служат:

а) **соответствие ответа теме задания и инструкциям по оформлению ответа**, проявляющиеся во включении в ответ нужного предметного материала, в учёте всех требований и ограничений, указанных в мотивационной части или в условии задания, а также в следовании инструкциям задания по оформлению ответа (во всех типах заданий),

б) **способность к гибкому мышлению**, проявляющаяся в количестве и разнообразии выдвигаемых идей, их различии по смыслу или способу исполнения (в заданиях на выдвижение разнообразных идей),

в) **способность к нестандартному мышлению**, оригинальность, проявляющаяся в низкой частотности в выборке тематики или подхода, использованного в ответе (в заданиях на выдвижение креативных идей и на совершенствование идей). [8]

г) **глубина проработки**, разработанность идеи, проявляющаяся в зависимости от предметной области или контекста в

- хорошей организации текста или композиции (для всех типов заданий и всех областей),

- ясности передачи замысла (для всех типов заданий и всех областей), притягательности описанного/изображённого образа (для заданий на творческое

самовыражение), эффективности предлагаемого решения с точки зрения условий и ограничений задания (для заданий на решение проблем), тщательности, и детализированности описания/изображения замысла.

В заданиях на оценку креативного мышления обычно используются следующие критерии:

- приемлемость/неприемлемость идеи;
- количество идей;
- количество различающихся идей;
- оригинальность/стандартность идеи;
- количество различающихся и оригинальных идей;
- проработанность/непроработанность идеи;
- количество различающихся и проработанных идей;
- количество оригинальных и проработанных идей. КОНТЕКСТЫ

КОНТЕКСТЫ

Контекст (или ситуация), в котором рассматривается проблема, – одна из основных характеристик комплексного задания, имеющая огромное значение не только для его правильного выполнения, но и для формирования функциональной грамотности.

Контекст – это одновременно и текст, и среда, в которой этот текст существует и которая определяет и условия существования текста, и связи между отдельными его элементами – частями, предложениями, понятиями и словами, – и заложенными в них смыслами.

Трудно переоценить значение контекста *для правильного выполнения задания*. Ведь понять контекст – это значит понять смысл поставленной в задании проблемы. Причём найти и понять не только вопрос задания (о ЧЁМ спрашивается в задании, ЧТО надо сделать), но и дать правильную (с позиций контекста) интерпретацию условиям задания, включённым в него данным, понятиям, графическим объектам. А это значит, понять ЗАЧЕМ вас просят выполнить данное задание, какой именно ответ от вас ожидают, а, следовательно

В этом смысле контекст играет ту же роль, что и содержательная, и компетентностная области. Понимание, к какой содержательной области относится задание, позволяет наметить верные ориентиры – *это задача из физики, из механики; значит, для её решения нужно вспомнить законы движения*. А верное определение оцениваемой компетентности позволяет выбрать верный алгоритм рассуждений и учёт в ответе критериев, по которым этот ответ будет оцениваться, например: *это задание на выдвижение разнообразных идей, значит, надо*

придумать не меньше трёх идей, позволяющих взглянуть на проблему с трёх разных точек зрения.

Точно так же и контекст, позволяя понять смысл вопроса, помогает уточнить рамки и направленность ответа. Ведь в задании могут попросить написать, например, философский трактат о дружбе, или, наоборот, так рассказать о дружбе, чтобы это поняли малыши. Могут предложить поговорить о дружбе языком лирики или плаката. Распознать эту сверхзадачу с помощью контекста – значит, выбрать верные художественные и/или языковые средства.

Не менее важной для выполнения заданий является функция *вовлечения и погружения* учащихся в проблемную ситуацию за счёт привлекательного для учащихся контекста. Контекстные ситуации подбираются так, чтобы они вызвали желание учащихся их выполнять, не выпадали из их спектра жизненных или познавательных интересов, соотносились с изучаемым в школе учебным материалом.

Как правило, в заданиях на формирование и оценку креативного мышления контекстами охватываются следующие сферы:

- ***личная сфера:***

- образовательные проблемы и проблемы учения;
- досуг и хобби;
- повседневные и бытовые проблемы;

- ***социальная сфера:***

- проблемы межличностных и групповых отношений;

- ***сфера природы и технологий:***

- проблемы методологии и научного познания, получение и преобразование знаний, новые сферы его применения, проведение лабораторных опытов и естественно-научных исследований, проблемы сбора, обработки и интерпретации данных;

- решение прикладных проблем, имеющих значение для человека и социума (например, укрепления здоровья, снижения уровня опасностей и рисков, защиты окружающей среды и т.д.);

- техническое творчество, инженерные разработки и проектирование;
- проблемы взаимоотношения человека, природы и технологий.

Для формирования функциональной грамотности контекст должен нести не только смысловую нагрузку, но и открывать пути для альтернативных подходов и решений. Контекст должен порождать заинтересованность, подталкивать воображение, направлять поиск. Он должен позволять давать разные интерпретации предложенной ситуации, «примерять» на неё разные учебные

модели и разные знания и отбирать такие, которые наилучшим образом соответствуют смыслу этой ситуации.

ФОРМАТЫ ЗАДАНИЙ

С учётом специфики предмета оценки в измерительных материалах преимущественно используются задания с открытыми ответами, требующие экспертной проверки.

Для заданий по креативному мышлению определяются уровни сложности, которые объективно зависят от сложности предметного материала, сложности когнитивных процессов и сложности контекста. Помимо этих объективных параметров на уровень сложности задания, как показывают результаты мониторингов, влияет также и школьная практика с присущими ей привычными и непривычными видами деятельности, а также такие индивидуальные показатели как уровень сформированности читательской грамотности, уровень владения предметными знаниями (особенно в естественно-научной области), а также уровень владения когнитивными умениями (анализа и синтеза, контроля и оценки).

При оценке уровня сформированности креативного мышления в ходе оценки основными индикаторами являются уровень сложности и формат задания, а также содержательная область оценки.

Учащиеся с низкими уровнями сформированности креативного мышления демонстрируют способность выполнять, как правило, задания с выбором ответа, низкой сложности и относящиеся к области письменного самовыражения. Именно такого рода задания следует предлагать вначале детям для отработки алгоритмов рассуждений при выполнении различного рода заданий на креативное мышление, чтобы дать возможность почувствовать «вкус успеха».

Учащиеся со средним уровнем сформированности креативного мышления демонстрируют способность выполнять, как правило, задания низкой сложности и средней сложности, относящиеся к знакомым, часто встречающимся ситуациям в области письменного самовыражения и решения социальных проблем.

КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ 1-2 КЛАССЫ.

ТЕМЫ ВНЕУРОЧНЫХ ЗАНЯТИЙ

Сентябрь				Октябрь				Ноябрь			
05.09.2022	12.09.2022	19.09.2022	26.09.2022	03.10.2022	10.10.2022	17.10.2022	24.10.2022	08.11.2022	14.11.2022	21.11.2022	28.11.2022
Разные слова (визуальное самовыражение)	От точки к точке (визуальное самовыражение)	Смеемся и грустим (решение социальных, межличностных проблем)	Готовимся к празднику (решение естественно – научных или математических проблем)	Вот так история (визуальное самовыражение)	Кто больше увидит (визуальное самовыражение)	Лица: весёлые, грустные (решение социальных, межличностных проблем)	Модельер (решение естественно – научных или математических проблем)	Что я делаю, когда... (визуальное самовыражение)	Говорящие линии (визуальное самовыражение)	Вторая жизнь (решение социальных, межличностных проблем)	Легучие кошки (решение естественно – научных или математических проблем)
Декабрь				Январь				Февраль			
05.12.2022	12.12.2022	09.12.2022	26.12.2022	16.01.2023	23.01.2023	30.01.2023	13.02.2023	20.02.2023	27.02.2023		
Оранжевое небо, оранжевое море... (визуальное самовыражение)	Новая старая сказка (визуальное самовыражение)	Детский мир (решение социальных, межличностных проблем)	Фантастические создания (решение естественно – научных или математических проблем)	(визуальное самовыражение)	Развлечения маленьких и дела больших (решение социальных, межличностных проблем)	Полезные свойства (решение естественно – научных или математических проблем)	Шапки для дрессировщика В (визуальное самовыражение)	Рисуем письма (визуальное самовыражение)	Волшебные петельки		
Март				Апрель				Май			
06.03.2023	13.03.2023	20.03.2023	27.03.2023	03.04.2023	10.04.2023	17.04.2023	24.04.2023	15.05.2023	22.05.2023	29.05.2023	
Что было, что будет... (визуальное самовыражение)	Перепутанные сказки (визуальное самовыражение)	Шифры и тайны (решение социальных, межличностных проблем)	Лозунги и значки (решение естественно – научных или математических проблем)	Необычные превращения обычных предметов (визуальное самовыражение)	Треугольный котенок (визуальное самовыражение)	Что у нас общего? (решение социальных, межличностных проблем)	Комиксы (решение естественно – научных или математических проблем)	Представь себя деревом (визуальное самовыражение)	Мягкий, пушистый, урчащий (решение социальных, межличностных проблем)	Перевертыши (решение естественно – научных или математических проблем)	

КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ 3-4 КЛАССЫ. ТЕМЫ ВНЕУРОЧНЫХ ЗАНЯТИЙ

Сентябрь				Октябрь				Ноябрь			
05.09.2022	12.09.2022	19.09.2022	26.09.2022	03.10.2022	10.10.2022	17.10.2022	24.10.2022	08.11.2022	14.11.2022	21.11.2022	28.11.2022
Необычные события (письменное самовыражение)	Заколдованные фигурки (визуальное самовыражение)	Уменьшение и увеличение (решение естественно – научных или математических проблем)	Дерево слов	Спрятанный рисунок (визуальное самовыражение)	Эмоции и настроения (решение социальных, межличностных проблем)	Крестословица (решение естественно – научных или математических проблем)	Придумай предложение (письменное самовыражение)	Космические туристы (решение естественно – научных или математических проблем)	Имя (решение социальных, межличностных проблем)	Как комар в жирафа превратился (визуальное самовыражение)	Спрячь слово (письменное самовыражение)
Декабрь				Январь				Февраль			
05.12.2022	12.12.2022	09.12.2022	26.12.2022	16.01.2023	23.01.2023	30.01.2023	13.02.2023	20.02.2023	27.02.2023		
Придумай окончание истории (визуальное самовыражение)	Придумай слово (письменное самовыражение)	Как поднять настроение (решение социальных, межличностных проблем)	Планирование (решение естественно – научных или математических проблем)	Газетный репортаж (письменное самовыражение)	Сравнения (решение естественно – научных или математических проблем)	Сильные и смелые (решение социальных, межличностных проблем)	Своя рифма (письменное самовыражение)	Взгляд с другой стороны (решение социальных, межличностных проблем)	Треугольный конструктор (визуальное самовыражение)		
Март				Апрель				Май			
06.03.2023	13.03.2023	20.03.2023	27.03.2023	03.04.2023	10.04.2023	17.04.2023	24.04.2023	15.05.2023	22.05.2023	29.05.2023	
Своя поговорка (письменное самовыражение)	Опиши настроение (решение социальных, межличностных проблем)	Удивительная полоска (решение естественно – научных или математических проблем)	Множества фигурок (визуальное самовыражение)	Схемы предложений (письменное самовыражение)	Новые отгадки (решение естественно – научных или математических проблем)	Старая сказка на новый лад (визуальное самовыражение)	Ребусы	Заполни кроссворд (письменное самовыражение)	Символы (решение естественно – научных или математических проблем)	Заголовки (визуальное самовыражение)	

КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ 5-6 КЛАССЫ. ТЕМЫ ВНЕУРОЧНЫХ ЗАНЯТИЙ

Сентябрь	Октябрь	Ноябрь
<p>«СТИКЕРЫ», НОВЕНЬКИЙ В КЛАССЕ, Решение социальных проблем http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-6-2021/08-%D0%9A%D0%9C-6-%D0%9D%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D0%BD%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D0%B9%20%D0%B2%20%D0%BA%D0%B8%D0%80%D1%81%D1%81%D0%85%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«СЛОМАТЬ ГОЛОВУ» ВИЗУАЛЬНОЕ САМОВЫРАЖЕНИЕ http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-6-2021/13-%D0%9A%D0%9C-6-%D0%A1%D0%BB%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8C%20%D0%B3%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D1%83-%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«ДЕТСКАЯ ПЛОЩАДКА» РЕШЕНИЕ ЕСТЕСТВЕННО-НАУЧНЫХ ПРОБЛЕМ http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-6-2021/02-%D0%9A%D0%9C-6-%D0%94%D0%B5%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F%20%D0%BF%D0%BB%D0%BE%D1%89%D0%B0%D0%B4%D0%BA%D0%80-%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>
Декабрь	Январь	Февраль
<p>«В ШУТКУ И ВСЕРЬЁЗ» ПИСЬМЕННОЕ Самовыражение http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-6-2021/01-%D0%9A%D0%9C-6-%D0%92%20%D1%88%D1%83%D1%82%D0%BA%D1%83%20%D0%B8%20%D0%B2%D1%81%D0%B5%D1%80%D1%8C%D1%91%D0%B7-%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«СЛОМАТЬ ГОЛОВУ» ВИЗУАЛЬНОЕ САМОВЫРАЖЕНИЕ http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-6-2021/13-%D0%9A%D0%9C-6-%D0%A1%D0%BB%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8C%20%D0%B3%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D1%83-%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«КРУЖОК ПО МУЗЫКЕ» письменное самовыражение http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-6-2021/05-%D0%9A%D0%9C-6-%D0%9A%D1%80%D1%83%D0%B6%D0%BE%D0%BA%20%D0%BF%D0%BE%20%D0%BC%D1%83%D0%B7%D1%88%D0%BA%D0%B5-%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>
Март	Апрель	Май
<p>«ПИТАНИЕ РАСТЕНИЙ» получение нового знания, решение естественно-научных проблем http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-6-2021/09-%D0%9A%D0%9C-6-%D0%9F%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%D1%80%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B9-%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«МАРАФОН ЧИСТОТЫ» письменное самовыражение, решение социальных проблем http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-6-2021/06-%D0%9A%D0%9C-6-%D0%9C%D0%B0%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%BE%D0%BD%20%D0%A7%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%82%D1%8B-%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«СОХРАНИМ ПРИРОДУ» решение социальных проблем http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-6-2021/15-%D0%9A%D0%9C-6-%D0%A1%D0%BE%D1%85%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%BC%20%D0%BF%D1%80%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B4%D1%83-%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>

КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ 7-9 КЛАССЫ. ТЕМЫ ВНЕУРОЧНЫХ ЗАНЯТИЙ

Сентябрь	Октябрь	Ноябрь
<p>«КНИЖНАЯ ВЫСТАВКА» письменное самовыражение http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-7-2021/05-%D0%9A%D0%9C%20%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B6%D0%BD%D0%B0%D1%8F%20%D0%B2%D1%8B%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%B2%D0%BA%D0%B0-%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«КАФЕ ДЛЯ ПОДРОСТКОВ» решение социальных проблем http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-7-2021/04-%D0%9A%D0%9C%20%D0%9A%D0%B0%D1%84%D0%B5%20%D0%B4%D0%B8%D1%8F%20%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BA%D0%BE%D0%B2-%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«БЕТОННОЕ КОЛЬЦО» решение естественно-научных проблем http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-7-2021/01-%D0%9A%D0%9C%20%D0%91%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D0%B5%20%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D1%86%D0%BE-%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>
Декабрь	Январь	Февраль
<p>«ПУТЬ СКАЗОЧНОГО ГЕРОЯ» письменное самовыражение http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-7-2021/09-%D0%9A%D0%9C%20%D0%9F%D1%83%D1%82%D1%8C%20%D1%81%D0%BA%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE%20%D0%B3%D0%B5%D1%80%D0%BE%D1%8F-%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«ПОМОЖЕМ ДРУГ ДРУГУ» визуальное самовыражение http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-7-2021/07-%D0%9A%D0%9C%20%D0%9F%D0%BE%D0%BC%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%B8%20%D0%B4%D1%80%D1%83%D0%B3%20%D0%B4%D1%80%D1%83%D0%B3%D1%83-%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«ОДНИ ДОМА» получение нового знания, решение естественно-научных проблем http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-7-2021/06-%D0%9A%D0%9C%20%D0%9E%D0%B4%D0%BD%D0%B8%20%D0%B4%D0%BE%D0%BC%D0%B0-%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>
Март	Апрель	Май
<p>«В ПОИСКАХ ПРАВДЫ» письменное самовыражение http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-7-2021/03-%D0%9A%D0%9C%20%D0%92%20%D0%BF%D0%BE%D0%B8%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%85%20%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%B4%D1%8B-%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«УСЛОВНЫЕ ЗНАКИ» визуальное самовыражение http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-7-2021/10-%D0%9A%D0%9C%20%D0%A3%D1%81%D0%B8%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D1%88%D0%B5%20%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D0%BA%D0%B8-%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>Хранители природы http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-7-2021/11-%D0%9A%D0%9C%20%D0%A5%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%B8%20%D0%BF%D1%80%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B4%D1%8B-%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>

КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ 10-11 КЛАССЫ. ТЕМЫ ВНЕУРОЧНЫХ ЗАНЯТИЙ

Сентябрь	Октябрь	Ноябрь
<p>«БЛАГОДАРНОСТЬ» визуальное самовыражение http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-9-2021/01_%D0%9A%D0%9C_9_%D0%91%D0%BB%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B4%D0%B0%D1%80%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C_%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«ВЕЧНОЕ ДВИЖЕНИЕ» получение нового знания, решение естественно-научных проблем http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-9-2021/02_%D0%9A%D0%9C_9_%20%D0%92%D0%B5%D1%87%D0%BD%D0%BE%D0%B5%20%D0%B4%D0%B2%D0%B8%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«КАК ЗАЩИЩАТЬСЯ ОТ МАНИПУЛЯЦИЙ» получение нового знания, решение социальных проблем http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-9-2021/03_%D0%9A%D0%9C_9_%20%D0%9A%D0%B0%D0%BA%20%D0%B7%D0%B0%D1%89%D0%B8%D1%89%D0%B0%D1%82%D1%8C%D1%81%D1%8F%20%D0%BE%D1%82%20%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%BF%D1%83%D0%B8%D1%8F%D1%86%D0%B8%D0%B9_%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>
Декабрь	Январь	Февраль
<p>Онлайн-школа http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-9-2021/04_%D0%9A%D0%9C_9_%D0%9E%D0%BD%D0%BB%D0%B0%D0%B9%D0%BD-%D1%88%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D0%B0_%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«NB или ПОМЕТКИ НА ПОЛЯХ» визуальное самовыражение http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-9-2021/05_%D0%9A%D0%9C_9_%20NB%20%D0%B8%D0%BB%D0%B8%20%D0%9F%D0%BE%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%BA%D0%B8%20%D0%BD%D0%B0%20%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%8F%D1%85_%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«УТРЕННИЕ ВОПРОСЫ» решение социальных проблем http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-9-2021/06_%D0%9A%D0%9C_9_%D0%A3%D1%82%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%D0%B2%D0%BE%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%8B_%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>
Март	Апрель	Май
<p>«УСПЕТЬ ВСЁ» решение социальных проблем http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-9-2021/07_%D0%9A%D0%9C_9_%D0%A3%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%82%D1%8C%20%D0%B2%D1%81%D1%91_%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«Поговорим о манипуляциях» получение нового знания, решение социальных проблем http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-8-2021/07_%D0%9A%D0%9C_8_%D0%9F%D0%BE%D0%B3%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D1%80%D0%B8%D0%BC%20%D0%BE%20%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%BF%D1%83%D0%BB%D1%8F%D1%86%D0%B8%D1%8F%D1%85_%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«Фантастический мир» письменное самовыражение http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-9-2021/08_%D0%9A%D0%9C_9_%D0%A4%D0%B0%D0%BD%D1%82%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9%20%D0%BC%D0%B8%D1%80_%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>

КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ СПО. ТЕМЫ ВНЕУРОЧНЫХ ЗАНЯТИЙ

Сентябрь	Октябрь	Ноябрь
<p>«БЛАГОДАРНОСТЬ» визуальное самовыражение http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-9-2021/01_%D0%9A%D0%9C_9_%D0%91%D0%BB%D0%80%D0%B3%D0%8E%D0%84%D0%B0%D1%80%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C_%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«ВЕЧНОЕ ДВИЖЕНИЕ» получение нового знания, решение естественно-научных проблем http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-9-2021/02_%D0%9A%D0%9C_9_%20%D0%92%D0%B5%D1%87%D0%BD%D0%BE%D0%B5%20%D0%B4%D0%B2%D0%B8%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«КАК ЗАЩИЩАТЬСЯ ОТ МАНИПУЛЯЦИЙ» получение нового знания, решение социальных проблем http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-9-2021/03_%D0%9A%D0%9C_9_%20%D0%9A%D0%B0%D0%BA%20%D0%B7%D0%B0%D1%89%D0%B8%D1%89%D0%B0%D1%82%D1%8C%D1%81%D1%8F%20%D0%BE%D1%82%20%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%BF%D1%83%D0%B8%D1%8F%D1%86%D0%B8%D0%B9_%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>
Декабрь	Январь	Февраль
<p>Онлайн-школа http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-9-2021/04_%D0%9A%D0%9C_9_%D0%9E%D0%BD%D0%BB%D0%B0%D0%B9%D0%BD-%D1%88%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D0%B0_%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«NB или ПОМЕТКИ НА ПОЛЯХ» визуальное самовыражение http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-9-2021/05_%D0%9A%D0%9C_9_%20NB%20%D0%B8%D0%BB%D0%B8%20%D0%9F%D0%BE%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%BA%D0%B8%20%D0%BD%D0%B0%20%D0%BF%D0%BE%D0%B6%D1%8F%D1%85_%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«УТРЕННИЕ ВОПРОСЫ» решение социальных проблем http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-9-2021/06_%D0%9A%D0%9C_9_%D0%A3%D1%82%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%D0%B2%D0%BE%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%8B_%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>
Март	Апрель	Май
<p>«УСПЕТЬ ВСЁ» решение социальных проблем http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-9-2021/07_%D0%9A%D0%9C_9_%D0%A3%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%82%D1%8C%20%D0%B2%D1%81%D1%91_%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«ПОГОВОРИМ О МАНИПУЛЯЦИЯХ» получение нового знания, решение социальных проблем http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-8-2021/07_%D0%9A%D0%9C_8_%D0%9F%D0%BE%D0%B3%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D1%80%D0%B8%D0%BC%20%D0%BE%20%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%BF%D1%83%D0%BB%D1%8F%D1%86%D0%B8%D1%8F%D1%85_%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>	<p>«ФАНТАСТИЧЕСКИЙ МИР» письменное самовыражение http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-9-2021/08_%D0%9A%D0%9C_9_%D0%A4%D0%B0%D0%BD%D1%82%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9%20%D0%BC%D0%B8%D1%80_%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82.pdf</p>

ЗАНЯТИЕ №1.

КОМПЛЕКСНОЕ ЗАДАНИЕ «СТИКЕРЫ»

комбинированное: письменное самовыражение (задания №1, №2),
визуальное самовыражение (задание №3, №4)

Введение

Прочитайте введение.

Кто сегодня не пользуется стикерами? Уже невозможно представить себе переписку в социальных сетях и мессенджерах без этих

забавных картинок. Но с чего всё начиналось? Когда появились стикеры?

Предлагаем разобраться в этом вопросе и попробовать

создать собственный стикер!

Проявите воображение!

Желаем успехов!

Задание 1 / 4

Воспользуйтесь текстом «История стикеров», расположенным справа. Запишите свой ответ на вопрос.

Почему стикеры сегодня так популярны?

Запишите три разные причины, как можно больше отличающиеся друг от друга.

Запишите свой ответ.

Причина 1:

Причина 2:

Причина 3:

История стикеров

Мало кто знает, что история забавных картинок началась после страшных событий, которые случились в Японии 11 марта 2011 года. В этот день произошла тройная катастрофа: одно из самых мощных землетрясений в истории сейсмологии, разрушительное цунами и крупнейшая после Чернобыльской авария на АЭС (Атомная электростанция).

Люди не могли связаться с родственниками, друзьями, коллегами и просто сообщить, что они в порядке, поэтому компания Line решила выпустить приложение, при помощи которого можно было бы общаться даже при проблемах с сотовой связью. Отличительной чертой Line были стикеры, которые по задумке разработчиков должны были помочь быстро проинформировать о самочувствии или даже попросить о помощи. Эти стикеры произвели настоящий фурор среди пользователей. Приложение со стикерами было запущено 23 июня 2011 года и приобрело популярность буквально с первых дней своего существования.

Задание 2 / 4

Воспользуйтесь текстом, расположенным справа. Запишите свой ответ на вопрос. Запишите необычную фразу для стикеров, которую можно было бы использовать в групповом чате с учителем. Фраза должна быть применима к разным эмоциям. Запишите свой ответ. Фраза: Первыми по достоинству стикеры оценили азиатские страны, и этому есть своё объяснение. Как известно, в японском языке письменная речь представляет собой сложную и запутанную систему иероглифов. Сложно представить, сколько времени требуется пользователю на то, чтобы ответить на простой вопрос «Как дела?» Отправить стикер в один клик, конечно, значительно проще и быстрее. Кроме того, это делает общение немножко веселее, что особенно пришлось по вкусу молодому поколению японцев. Сегодня стикеры могут заменить не только сложную в написании речь азиатских стран. Наборы стикеров с текстами есть и в нашей стране. Эти стикеры помогают быстро и остроумно донести мысль до собеседника.

ОК! СОРИ (СПС!)

Задание 3 / 4

Воспользуйтесь текстом, расположенным справа. Для выполнения задания используйте инструменты для рисования. Постарайтесь разработать свой стикерпак, состоящий из двух стикеров. Этот стикерпак должен быть необычным, оригинальным и приемлемым для группового чата с учителем. Запишите тему, которая будет объединять ваши стикеры. Нарисуйте два стикера и опишите свою идею.

Рис. 1 Описание:

Рис. 2 Описание:

Сегодня социальные сети и мессенджеры предлагают устанавливать пакеты стикеров (стикерпаки). Стикерпаки или сетки – это наборы готовых стикеров, которые объединены одной темой или героем.

Например, в качестве основы может быть взят известный фильм, сериал, животное, известная личность и многое другое. Существуют несколько правил для создания коллекции стикерпаков.

Стикеры должны быть:

- выполнены в едином стиле;
- подходящими для переписки;
- вызывающими/показывающими разные эмоции.

Задание 4 / 4

Для выполнения задания используйте инструменты для рисования. Представьте себя в роли дизайнера, которому нужно доработать стикер: сделать его ярким, креативным и вызывающим эмоции. Дорисуйте необходимый элемент к предложенному стикеру и опишите ваш замысел. Постарайтесь

придумать такой стикер, который придёт в голову не каждому. Нарисуйте и запишите ваш ответ.

Описание идеи:

ГЛОБАЛЬНЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ

Характеристики заданий и система оценивания

ЗАДАНИЕ 1. СТИКЕРЫ (1 ИЗ 4).

Характеристики задания:

- Содержательная область оценки: письменное самовыражение
- Компетентностная область оценки: выдвижение разнообразных идей
- Контекст: досуг и отдых
- Уровень сложности: низкий
- Формат ответа: задание с несколькими краткими ответами (отдельные поля для ответов).

- Объект оценки: записать причины популярности стикеров

Максимальный балл: 2 балла

Система оценивания:

Балл 2

Содержание критерия

Приведены три причины популярности стикеров, относящиеся к трём разным категориям:

- Они делают переписку интереснее.
- Они позволяют пользователям выражать свои эмоции ярче.
- Благодаря ним не нужно тратить время, набирая текст, достаточно нажать на понравившийся стикер.

- Они понятны всем и каждому.

- Они разнообразны, что позволяет пользователю быть уникальным.

- Они поднимают настроение.

- Другая категория, отличающаяся от приведённых.

Балл 1

Приведены две разных причины популярности стикеров.

Балл 0

Приведена только одна причина популярности стикеров, ИЛИ Приведена несколько причин, но они относятся к одной и той же категории, ИЛИ Ответ отсутствует.

ЗАДАНИЕ 2. СТИКЕРЫ (2 ИЗ 4).

Характеристики задания:

- Содержательная область оценки: письменное самовыражение
- Компетентностная область оценки: выдвижение креативной идеи
- Контекст: досуг и отдых
- Уровень сложности: низкий
- Формат ответа: задание с развёрнутым ответом
- Объект оценки: предложить необычную фразу для стикеров, которые можно использовать в групповом чате с учителем

Максимальный балл: 2 балла

Система оценивания:

Балл 2

Содержание критерия

Записана фраза, адекватная заданию, привлекающая внимания и редко встречающаяся в выборке.

Балл 1

Записана фраза, адекватная заданию, привлекающая внимания, но часто встречающаяся в выборке.

Балл 0

Ответ отсутствует или не соответствует заданию, например, приведённую фразу нельзя использовать в групповом чате.

ЗАДАНИЕ 3. СТИКЕРЫ (3 ИЗ 4).

Характеристики задания:

- Содержательная область оценки: визуальное самовыражение
- Компетентностная область оценки: выдвижение креативных идей
- Контекст: досуг и отдых
- Уровень сложности: средний
- Формат ответа: задание с развёрнутыми ответами в виде рисунка, или рисунка и текста

• Объект оценки: предложить вариант стикеров, объединённых одной идеей
Максимальный балл: 2 балла

Система оценивания:

Балл 2

Содержание критерия

Прописана тема и нарисованы два стикера, которые соответствуют теме и выражают разные эмоции.

Балл 1

Прописана тема и нарисованы два стикера, которые соответствуют теме, но выражают одну эмоцию. ИЛИ Нарисованы два разных стикера, не объединенных одной темой.

Балл 0

Другой ответ или ответ отсутствует.

ЗАДАНИЕ 3. СТИКЕРЫ (4 ИЗ 4)

Характеристики задания:

- Содержательная область оценки: визуальное самовыражение
- Компетентностная область оценки: доработка идеи
- Контекст: досуг и отдых
- Уровень сложности: низкий
- Формат ответа: задание с развёрнутыми ответами в виде рисунка, или рисунка и текста
- Объект оценки: доработать стикер, сделав его интересным и выражающим эмоции

Максимальный балл: 2 балла

Система оценивания:

Содержание критерия

Балл 2

Дорисованный стикер соответствует прописанному замыслу и редко встречается в выборке.

Балл 1

Дорисованный стикер соответствует прописанному замыслу, но часто встречается в выборке.

Балл 0

Другой ответ или ответ отсутствует.

Список использованной литературы, QR, ссылка.

Задание:

http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-6-2021/16_%D0%9A%D0%9C_6_%D0%A1%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B5%D1%80%D1%8B_%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%D1%8B%20%D0%B7%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B9.pdf

Критерии оценивания:

http://skiv.instrao.ru/bank-zadaniy/kreativnoe-myshlenie/km-6-2021/16_%D0%9A%D0%9C_6_%D0%A1%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B5%D1%80%D1%8B_%D0%BA%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%B8.pdf

Изготовлено

в отделе «Региональный информационно-библиотечный центр»
ГАУДПО ЛО «Институт развития образования»
Тел. (4742) 32-94-74, 32-94-73

Формат 60x84/16
Усл. печ. л. 1,375

Государственное автономное учреждение
дополнительного профессионального образования
Липецкой области
«Институт развития образования»

398043, г. Липецк, ул. Циолковского, 18
Тел. (4742) 32-94-60
E-mail: rector_gaudpo@admlr.lipetsk.ru
www.iro48.ru