

Классный час по функциональной грамотности, 5 класс

Тема «Креативность и ты»

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

Оформление класса

Повесить на доске репродукцию картины

Написать эпитафии

План классного часа

1. Организационный момент
2. Проблемная ситуация. «Черный квадрат».
3. Интерактивная беседа. «Загадка ЧК».
4. Информационный блок. Что такое креативность?
5. Игровой блок. «Игры креативных людей».
6. Минута фантазии. «Разгадай картину».
7. Заключительное слово.
8. Подведение итогов.

Ход классного часа

I. Организационный момент.

Жил – был когда - то мастер- шляпник. Он изготавливал такие шляпы, которые делали людей привлекательными и уверенными в себе. Но однажды шляпник покинул этот мир, и шестеро его детей получили в наследство мастерскую. В ней они нашли инструменты, обрезки цветного фетра и одиннадцать шляп разного цвета. «Наверное, этот заказ, над которым отец трудился в последние дни. Придёт за шляпами человек и заплатит много денег»,- подумали они.

Но шло время, а за шляпами никто не приходил. Дети снова посмотрели на шляпы и решили взять их себе. И дальше произошли невероятные события. Каждый, кто надевал какую-либо шляпу, становился необыкновенным человеком, обнаруживал в себе удивительные способности и таланты. С тех пор прошло много лет. Однажды в старом бабушкином сундуке я обнаружила эти одиннадцать шляп. Как они туда попали, я не знаю. Но сегодня я их принесла сюда и хочу, чтобы вы надели эти шляпы и почувствовали себя необыкновенными, непохожими на других.

Белую шляпу кто надел,
Тот над цифрами засел,
Факты добывает,
От математики в восторге прибывает.
Кто в шляпе *розовой* будет ходить,
Тому без эмоций не прожить.
Красоту во всём примечает
И себя ею окружает.

Владелец шляпы *зелёной*,
Всё в себе скрывает,
Но огромными творческими возможностями обладает.

Рисует, стихи сочиняет, шьёт, вышивает.

В *синей* шляпе ходит тот,
Кто таланты исследователя в себе несёт.

Пёструю шляпу надеваешь,
И актером себя ощущаешь.
Тому, кто в *чёрной* шляпе, легко не бывает,
Критике, сомнению всё подвергает,
Изнутри окружающую природу изучат.

Солнечный цвет за себя говорит,
Тепло, уют, спокойствие вокруг него царит.
Но если ближе подойдёшь,
Всю яркость ты её поймёшь.
На картине она передаст всё, что видит вокруг нас.
Красную шляпу надеваешь,
И организаторские способности ощущаешь.

Голубая – мечта любого
Для тебя уж дорога готова -
Много стран повидать,
И в загадки древности изучать.
Мимо владельца *оранжевой* шляпу никто не пройдёт,
Всегда вокруг себя она друзей соберёт,
И каждому частичку своей души отдаёт.

Шляпа *фиолетовая*,
Очень неприметная,
Но кто её надевает,
Тот черты тонкого мечтателя в себе открывает.
(Каждый ученик выбирает себе соответствующую шляпку).

И сегодня мы, надев волшебные разноцветные , как палитра, шапки, сами попробуем прикоснуться к великому искусству, несмотря на время и расстояние..

Проблемная ситуация. «Черный квадрат»

Классный руководитель.

Город Петроград, здесь в 1915 году 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»

Классный руководитель. Посмотрите на репродукцию картины Малевича. Как вы думаете, почему «Черный квадрат» получил такую известность? В чем ценность этой картины?

Возможные 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.

Беседа о восприятии картины.

Классный руководитель

Существуют и другие точки зрения. Например,

«картина изображает борьбу добра со злом и победу зла»,
что черной краской художник просто замазал предыдущую картину, которая ему не понравилась,

- 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?**

Возможные 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 же такое креативность?

Классный руководитель.

«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 мыслит 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.

Оказывается, существует множество изобретений и открытий, авторами которых стали дети. Большинство из этих открытий уже используется в нашей повседневной жизни.

- Пластилин изобрела школьница — внучка известного производителя чистящего средства для обоев Клео Маквикера. Оно было предназначено для очищения обоев от угольной пыли. Девочка предложила использовать это средство для игры. Из его состава убрали чистящий компонент, добавили миндальное масло и красители.
- Идея создания меховых наушников для защиты от холода принадлежит 15-летнему американцу Честеру Гринвуду, который любил кататься на коньках и одновременно слушать музыку.
- Автор идеи создания снегохода — 15-летний канадец Джозеф-Арманд Бомбардьер.
- Шрифт Брайля (рельефно-точечный тактильный шрифт, предназначенный для письма и чтения незрячими людьми) разработал французский подросток, 15-летний сын сапожника Луи Брайль. Мальчик был слеп с 3-летнего возраста, а за основу своего шрифта взял «ночной шрифт» капитана артиллерии Шарля Барбье, который использовался военными того времени для чтения донесений в темноте.
- Игрушечный грузовик с откидывающимся кузовом изобрёл и даже запатентовал шестилетний Роберт Пэтч, нарисовавший данную конструкцию для того, чтобы отец сделал ему такую машинку.
- Идея создания батута принадлежит 16-летнему гимнасту Джорджу Ниссену.
- Фруктовый лёд – мороженое на палочке – впервые изготовил 11-летний Фрэнк Эпперсон.
- 12-летний Максим Лема из Львова создал робота, выполняющего функции инженеров БТИ. Робот сканирует помещение, замеряет площадь и с помощью радиосигнала передает данные на компьютер.
- 6-летний Вадим Хомич из Житомира придумал прибор, блокирующий автомобиль с пьяным водителем.

- 13-летний ученик одной из московских школ Дмитрий Резников разработал совместно со специалистами Государственного медико-стоматологического университета уникальную зубную щётку, предназначенную специально для космонавтов, работающих на орбитальной станции.
- 13-летняя школьница Мэллори Кьювмен из города Манчестера, США, изобрела новое лекарство от икоты. В состав нового лекарства вошли обычные леденцы, сахар и яблочный уксус. Новинка уже получила название «Niccipops».
- 10-летняя москвичка Анастасия Родимина стала самым молодым обладателем патента на собственное изобретение. Девочка изобрела новый способ печатной графики.
- 8-летняя Аланна Майерс из Данедина, штат Флорида, изобрела средство для безболезненного снятия бинтов. В состав продукта входят мыло, лавандовое масло и вода. На эту идею девочку натолкнула необходимость снятия бинтов после выписки из больницы.
- 10-летняя жительница США Клара Лейзен придумала необычное соединение азота, кислорода и углерода в ходе выполнения задания учителя «Придумай новую молекулу». Именно такое их взаимное расположение до десятилетнего ребенка никто никогда не демонстрировал. И, хотя открытие новой молекулы произошло совершенно случайно, имя юной американки стоит теперь в перечне авторов работы, опубликованной в научном журнале.
- 13-летний Лоренс Рок из Британии заработал 250 тысяч долларов, изобретя звонок, который получают на свой мобильный телефон хозяева дома в свое отсутствие. Лоренс Рок изобрел, по сути, программу, которая сумела соединить SIM-карту мобильного хозяев и дверной звонок.

Таким образом, смысл от участия в творческой деятельности, конечно, есть. Вы расширяете свой кругозор, даете возможность для раскрытия своих способностей, о наличии которых, возможно, даже не догадывались.

IV. Игровой блок. «Игры креативных людей»

Классный руководитель.

Мы начинаем серию игр для креативных людей. В этих играх каждый может проявить свою 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. «Весенний Дед Мороз» Представьте себе, что в начале весны вы вдруг встречаете Деда Мороза. Зачем он весной пришёл к нам? Нужно придумать оригинальный ответ на вопрос.

Возможные ответы детей:

- за цветами для Снегурочки на 8 марта —
- посмотреть, что такое весна,
- забыл кому-то принести подарок и вдруг вспомнил,
- проснулся и перепутал месяцы

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 К. 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 «Пиктограмма». Это последняя игра. На первой парте в каждом ряду лежит альбомный лист. На этом листе ваша команда должна будет изобразить групповую картину. Каждый участник команды нарисует только один предмет и предаст листок соседу, сидящему сзади. Так, постепенно, листок опять вернется на первую парту и будет передан другой команде. Эта команда должна сочинить фантастическую историю по данным рисункам.

(После выполнения задания учитель дает слово командам. Дети предлагают варианты фантастических историй по готовым рисункам(3 минуты).

V. Минута фантазии. «Разгадай картину».

Классный руководитель. 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?

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

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

VI. Заключительное слово.

Классный руководитель. 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».

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 творцом в своем деле.

VII. Подведение итогов. Рефлексия.

Классный руководитель. Как вы оцениваете свои креативные возможности после этого классного часа? Было ли интересным для вас это занятие?



