

**EXPERIMENTAL DIDACTICAL OPTIONS FOR THE CREATIVITY OF STUDENTS
OF 3-4 CLASS IN COMPULSORY TEACHING HOURS OF TECHNOLOGY AND
ENTREPRENEURSHIP**

Elka Valcheva

SU "St. Kliment Ohridski ", Faculty of Primary and Pre-school Pedagogy, Bulgaria,
elka.b.valcheva@gmail.com

Abstract: The report presents experimental didactic variants in the compulsory classes on technologies and entrepreneurship in third and fourth grades in the Bulgarian traditional school. Included are active learning methods and techniques that stimulate the development of students' creative thinking for generating ideas, making non-traditional solutions, solving and defining problems. Creative methods and techniques are used for educational purposes, as children need to learn to think and act differently, to encourage imagination and intuition, to awaken curiosity, and to encourage entrepreneurship, initiative and non-standard solutions. The main objective of the study is to stimulate creativity at school, to break out of traditional reproduction training and to give new impetus to productivity and efficiency in technology and entrepreneurship education. Experimental activity is an attempt to break the stereotype of lessons and creative tasks to help students learn different ways, mechanisms, techniques for expressing their creative potential. The selected activities included in the report are designed to show how creativity can be developed and how it can be developed, to acquire basic skills related to divergent and productive thinking. Creating original ideas is a tough job. However, through appropriate strategies and tactics, methods and tools, techniques and technologies, matrices and mechanisms, children can learn in an entertaining and easy way to manage their creative resources to solve the problems arising in their lives, to generate non-standard ideas. The presented series of tools for developing student creativity teaches children to be flexible in problematic situations, stimulate entrepreneurial spirit, adaptability, initiative, entrepreneurship, stimulate personal improvement, self-expression, self-assertion, teamwork, creativity. The report shows some of the didactic variants used, describes the diagnostic procedure used and focuses on the results of the experimental activity, presenting through diagrams the achievements in the experimental and control groups, as well as the conclusions of the pedagogical interaction in the application of innovative methodological methods.

Keywords: experiment, creativity, development, result, research

**ЕКСПЕРИМЕНТАЛНИ ДИДАКТИЧЕСКИ ВАРИАНТИ ЗА СТИМУЛИРАНЕ
КРЕАТИВНОСТТА НА УЧЕНИЦИТЕ ОТ 3-4 КЛАС В ЗАДЪЛЖИТЕЛНИТЕ
УЧЕБНИ ЧАСОВЕ ПО ТЕХНОЛОГИИ И ПРЕДПРИЕМАЧЕСТВО**

Елка Вълчева

СУ „Св. Климент Охридски“, Факултет по начална и предучилищна педагогика,
elka.b.valcheva@gmail.com

Резюме: Докладът представя експериментални дидактически варианти в задължителните учебни часове по технологии и предприемачество в трети и четвърти клас в българското традиционно училище. Включени са методи и техники за активно учене, които стимулират развитието на креативното мислене на учениците за генериране на идеи, вземане на нетрадиционни решения, решаване и дефиниране на проблеми. Креативните методи и техники са използвани с образователна цел, тъй като децата трябва да се научат да мислят и действат по различен начин, да се насърчават да използват въображението и интуицията, да се събужда любопитството и поощрява предприемчивостта, инициативата и нестандартните решения. Основната цел на изследването е стимулирането на креативността в училище, да се излезе от рамката на традиционното възпроизвеждащо обучение и да се даде нов тласък на продуктивност и ефективност в обучението по технологии и предприемачество. Експерименталната дейност представлява опит за разчупване на стереотипа в часовете и креативните задачи да помогнат на учениците да усвоят различни начини, механизми, техники за изразяване на творческия си потенциал. Подбраните дейности, включени в доклада

са предназначени да покажат как може да се осъществи обучение в креативност и как същата може да бъде развивана, да се придобият основни умения, свързани с дивергентното и продуктивно мислене. Пораждането на оригинални идеи е трудна работа. Въпреки това, чрез подходящи стратегии и тактики, методи и средства, техники и технологии, матрици и механизми, децата могат да се научат по един забавен и лесен начин да управляват своите творчески ресурси за решаване на проблемите, възникващи в живота им, да генерират нестандартни идеи. Представената поредица от инструменти за развитие на креативността на учениците учат децата да бъдат гъвкави в проблемни ситуации, стимулират предприемаческия дух, адаптивността, инициативността, предприемчивостта, стимулират личностното усъвършенстване, себеизява, себеутвърждаване, работа в екип, съзидателност. Докладът показва част от използваните дидактически варианти, описва използваната диагностична процедура и акцентира върху резултатите от проведената експериментална дейност, като представя чрез диаграми постиженията в експерименталните и контролните групи, както и формулирани изводи от педагогическото взаимодействие при прилагане на иновативни методически похвати.

Ключови думи: експеримент, креативност, развитие, резултат, изследване

УВОД

Съвременният етап на общественото развитие поставя своите изисквания към онези, които са отговорни за формиране на детската личност. Ангажираните с възпитанието, образованието и обучението на децата е необходимо да търсят подходящи пътища, да преосмислят средствата и методите на обучение. Компетентностният подход се определя като основополагащ за новата образователна парадигма. В Закона за предучилищното и училищно образование е заложена необходимостта от „придобиване на компетентности, необходими за успешна личностна и професионална реализация и активен граждански живот в съвременните общности. Компетентностният подход съдейства за постигане на целите на пре дучилищното и училищното образование, като създава условия за развиване на способността за себеизява. Компетентностният подход е част от реформата в образованието в България. Реформа, свързана с превръщането на българското училищно образование в модерно, достъпно и качествено. Реформа, която въвежда Държавни образователни стандарти, Нови учебни програми, Приобщаващо образование, Специалното образование, създават се условия за формиране на морална, творческа и автономна личност, способна да се реализира пълноценно, образование, достъпно за всички, адаптирано към нуждите на съвременните социални реалности, съответстващо на европейските стандарти и изисквания.[5] Министерството на образованието и науката смени статута на учебния предмет от “Домашен бит и техника”, който поетапно преминава в “Технологии и предприемачество”. Освен усвояване на основни знания, умения и отношения, свързани с техниката и технологиите са заложени като ключови компетентности “инициативност и предприемчивост” и “творчество” “учебният предмет технологии и предприемачество е насочен към придобиване на умения да се реагира на новости и да се поема отговорност, като се гради умение за инициативност и предприемчивост” “Критичното мислене, справянето с проблеми, вземането на решения, инициативността, творчеството, поемането на отговорност, работата в екип са компетентности, които се придобиват при изучаването на всички предмети”[6] В новото учебно съдържание по технологии и предприемачество освен традиционните, са включени и методи за активно учене, както и някои творчески подходи[3] Законът за предучилищното и училищното образование дава големи възможности за творческо, гъвкаво планиране и организиране на учебния процес. Това предполага внедряването на иновативни методи, техники, технологии в обучението и конструиране на знанието в съответствие с конструктивизма. Според Л. Витанов традиционното обучение, репродуктивното учене не е достатъчно за ефективен учебен процес.[1] Необходими са “стратегии от по-висок клас” като работа по проекти, решаване на проблеми, генериране на идеи, опитно-изследователска работа, активно участие на ученика при промяна на дидактическата среда и взимоотношенията в класната стая.[2]

ОСНОВНА ЧАСТ

Не би трябвало да гледаме на творчеството само в контекста на учебния план, а да разширим определението си за творчество и да го разгледаме като способ, който може да направи по-смыслено, приятно, целенасочено и ефективно обучението по технологии и предприемачество, да стимулира и преподаването, и мисленето и да имаме една по-пълна и вълнуваща учебна програма. Смятам, че терминът “творчество” може

да се използва двупосочно: като процес, който води до реализирането на оригинални продукти и като възможност за създаване на нови идеи и нестандартно решаване на проблеми. За да се обучават децата в креативност, трябва първо да са достатъчно мотивирани да започнат да работят и след това да навлязат в задачата. Такъв вид обучение по-скоро включва сложни взаимодействия между детето, учителя и контекста. Дейностите, могат да изглеждат, че имат общо с играта, а подходът към преподаването да поощрява способността на учениците да решават проблеми и да генерират идеи, използвайки тяхното любопитство и желание за участие. Решаването на проблемите им позволява да използват въображението си, да тестват своите идеи и мислят за различните алтернативи. Настоящият доклад предоставя на аудиторията част от апробирани световни добри педагогически практики, методи за активно учене и техники за стимулиране на креативното мислене на учениците от 3. и 4. клас в задължителните учебни часове по технологии и предприемачество в българското традиционно училище. Предложените техники дават стимули, показват пътя, чертаят насоката, но не предвиждат точно определени отговори. Пречупени през въображението на всеки индивид се раждат оригиналните идеи и се усвояват начини на различно мислене. Този вид обучение може да създаде инициативни, предприемчиви, инакомислещи, креативни хора, с нестереотипна ориентация.

Дидактически варианти за включване на методи и техники за развитие на креативното мислене в задължителната подготовка по технологии и предприемачество в 3. и 4. клас

Цели и очаквани резултати: генериране на възможно най-много креативни идеи, усвояване и използване на механизми за генериране на идеи, развитие на дивергентното мислене, въображение, креативност; развитие на мисловни качества: гъвкавост, оригиналност, нестандартност; развитие на личностни качества: новаторство, инициативност, предприемчивост; създаване на въображаем креативен продукт с по-висока стойност, личностно усъвършенстване: себеизява, себеутвърждаване.

Адаптирани и апробирани креативни техники и технологии за генериране на идеи и решаване на проблеми: Идеи в кутия, Лотусов цвят, Какво каза, Роршах ревизионизъм, Мисловна карта, Бионични идеи, Сегивно усещане[5]

Креативни методи: брейнсторминг, аглутинация, хиперболизация, подобие, аналогия.

Рефлексия: В края на часа направих дискусия с учениците, за да обърнат поглед навътре към себе си, да оценят полезността му и направят самооценка на работата си. След всяко упражнение задавах следните въпроси: Какво беше най-ползното от това упражнение? Какво беше най-трудно? Как бихте оценили стойността на това упражнение? Това упражнение би ли било полезно в бъдеще? Какво научихте? Как се чувствате? Какво бихме могли да използваме от това упражнение? Какви идеи бяха генерирани и кои от тях бяха най-интересни? Отговорите на учениците бяха, че се чувстват чудесно, защото са правили нещо различно и интересно, удовлетворени са от предложените идеи, защото са се харесали.

ТЕХНИКА 1: ЛОТУСОВ ЦВЯТ, ДИДАКТИЧЕСКИ ВАРИАНТ НА ТЕМА “ФОТОАПАРАТ”

Лотусът е розова водна лилия. Както при повечето растения, венчелистчетата на лотуса са групирани заедно. Многобройни листенца излизат от центъра на равно разширяващи се кръгове. Едно листенце води до следващото и така нататък, точно като свободната асоциация. Вероятно от тук е породено едно поколение от идеи. Тази техника се възползва от ясни зрителни образи, свободна асоциация и структурен подход към създаването на идейни подбуди. Дадох указания на учениците да прерисуват лотусовите кутии от дъската заедно с мен, започвайки с писане в центъра на листа към периферията, както е устроен лотуса. Раздах списък със стимулиращи думи: Разклати го, Среши го, Омекоти го, Огъни го, Ярко, Прозрачно, Лепкаво, Едър, Мехур, Цип ...т.н. Насърчих ги да помислят за свързани идеи и понятия и да ги запишат в следващите кръгове. Обясних, че използването на някоя дума може да сътрудничи за измисляне на идеи за решаване на предизвикателството. Ако избраната дума не води до никакви идеи, те трябва да изберат друга дума. Използвах четирите основни пункта: опитай се да...го надуеш, изкривиш, избършеш, затегнеш; направи го...прозрачен, мек, магнитен; измисли... бомби със закъснител, ескалатори, овесена каша; премахни или добави...очакване, слоеве, сексапил, триене, т.е. променя се форма, материал, качества, свойства. Дадох пример: “Как да подобрим домакинско фенерче” - фенерчето е плаващо(от „надуи го“); дръжката на фенерчето е от гума като новост, или да бъде закрепено за някакъв предмет с цел да прицелим светлината в дадена точка (от „завърти го“); фенерчето е прозрачно (от „прозрачен“), включва се таймер за

автоматично изключване след определен период от време (от „бомби със закъснител“); включва се всеки път, когато му се приложи натиск върху дръжката (от „очакване“)

Обясних на учениците, че някои думи поражда повече идеи от други, а също така, че са приемливи всякакви нестандартни идеи, които могат да получат добра оценка. Поставих задачата да се подобри фотоапарат по подобен начин. Учениците работиха самостоятелно, като използват предложените думи от списъка като стимул и чрез асоцииране породиха нови идеи. Записаха предложенията на работен лист “Моите идеи”. Ето някои от тях: гласово задействане, възможности за корекции на снимките промениха формата, цвета, обектива, материала, зареждането. Дискутирахме предложените идеи и най-добрите записахме на дъската.

ТЕХНИКА: ИДЕИ В КУТИЯ, ДИДАКТИЧЕСКИ ВАРИАНТ НА ТЕМА “ЗВЕЗДА”

Техниката “Идеи в кутия” включва задаване на матрица и чрез комбиниращи дейности пробужда идеи които водят до нови свежи идеи. Поставих пред учениците предизвикателството по следния начин: “Ви направихте коледна звезда от фолио този час. Има и бисквити под формата на звезда. Представете си, че сте директор по опаковъчен дизайн на компания за бисквити. Искате да увеличите продажбите на бисквити “Звезда” по коледните и новогодишни празници.” Пазарното проучване показва, че купувачите вземат под въпрос няколко критерия, когато купуват бисквити: способността на опаковката да привлече вниманието им и добавената цена или забележителните характеристики. Насочен сте да преобразите настоящата кутия, за да изтъкнете стойността ѝ. Шефът ви, ви дава пълна свобода да правите промени и така решавате да използвате техниката Идеи в кутия, за да ви помогне да измислите идеи. Показвах матрицата: **Идеи в кутия**

Форма на кутия	Материали за кутия	Видове затваряне	Облицовъчни материали
Цилиндрична	Картон	Залепване	Алуминиево фолио
Сферична	Пластмаса	Клипс	Обикновена хартия
Правоъгълна	Метал	Винтова капачка	Восъчна хартия
Пирамидална	Комбинации	Капак	Целофан

Насочих учениците да изберат по една подчаст от всяка колонка. Например: може да проектират цилиндрична опаковка, направена от пластмаса, с клипс и облицована с алуминиево фолио; сферична опаковка, направена от комбинирани материали, затваряща се с капак и облицована с хартия. Необходимо е да схванат идеята. Въпреки че “Идеи в кутия” може не винаги да подтиква към уникални идеи, тя ще помогне систематизирано да се потърсят за възможни комбинации. Стимулирах учениците да добогатят матрицата, да предложат различни комбинации на своите листове “Идеите на...” и да генерират всички идеи. Записахме на дъската различни предложения и се избрахме най-доброто.

ТЕХНИКА: РОРШАХ РЕВИЗИОНИЗЪМ, ДИДАКТИЧЕСКИ ВАРИАНТ НА ТЕМА “МОДЕН ДИЗАЙНЕР”

В тази техника използвах мастилени петна като стимул за генериране на идеи. Участниците проектират идеите си и перспективите на мислене, придават значение на тези стимули въз основа на начина, по който интерпретират Света. Раздадох на всеки участник лист за мастилена капка и лист “Моите идеи”. Направих демонстрация като капнах мастило на листа, прегънах го, след това го разгънах и попитах учениците на какво им прилича, какви асоциации правят. Завъртях листа в различни положения, а идеите се размножаваха. Насърчавах децата да описват мастиленото петно словесно. Например: Безмоторен самолет с прави крила, Жаба която държи модерна скулптура, Огледален образ на скали, Паяк, Пъзел и т.н.

Предложих да използваме тези асоциации и да измислим нов вид телефон. Предложих пример детски телефон с форма на самолет, космически кораб, паяк, да подскача когато звъни като жаба, Телефон оформен като копие на модерна скулптура, Телефон който се разпада като пъзел. Така генерираните идеи, събудиха интереса им и разбраха смисъла на техниката. Предложих да се върнем към темата Моден дизайнер. Обясних на учениците, че ще капна на всеки капка мастило върху листа, а те да получат петното и обяснят

устно на какво го оприличават. Дейността беше много интересна за децата и всички с голямо въодушевление обясниха с какво асоциират петното. В следващата стъпка ги стимулирах да използват своята асоциация и да се опитат да я пренесат към дрехи, обувки, чанти, аксесоари, така че да са нестандартни, различни, интересни, несъществуващи до сега. Появиха се очила виртуална реалност, костюм с криле за летене,Учениците генерираха много интересни идеи, които записаха на листа "Моите идеи" В края на часа споделиха, че упражнението е било забавно и интересно, направили са нещо различно и ще използват техниката и в други случаи, когато им трябва интересна идея.

ТЕХНИКА: МИСЛОВНА КАРТА, ДИДАКТИЧЕСКИ ВАРИАНТ НА ТЕМА "ДЕТСКА СТАЯ"

Мисловната Карта е техника, която Тони Бюзан (1976) разработва като инструмент за генериране на идеи, развиване на идеи и решаване на проблеми. Мисловната карта е международно популярна техника за генериране на идеи, както за индивиди така и за групи. Визуално тази техника е много привлекателна и доста функционална по отношение на това как човешкият мозък мисли по разклонения, а не в един пътен планов формат.

Разделих учениците на групи. Раздадох листове и поставих предизвикателството: Детето има проблем със "заспиването" или "събуждането". Начертах на дъската сърцевината на проблема. Обясних, че този елемент трябва да е тяхна грижа, тревога. Записаха го в центъра на листа. Този проблем води до закъсняване. Провокирах ги да дават идеи как да се преодолее това, като нарисувах разклонения от сърцевината, в различни посоки, където записах подходяща дума. Предложих да добавят нови линии към всяка подтема, докато се изчерпят идеите им. За по-лесно заспиване може да се подобри леглото: люлее се при събуждане, губири, за да улесни заспиването, външен шум, излъчва маскиращи звуци; възглавница: пълнеж, надуваема, може да променя размера си; матрак: обръщаме, воден, наклонен запаметяващ; принадлежности: телевизор при краката, вграден хладилник, телефон, компютър върху маса.

ТЕХНИКА: СЕТИВНО УСЕЩАНЕ, ДИДАКТИЧЕСКИ ВАРИАНТ НА ТЕМА "КНИЖКА-ДНЕВНИК"

Точно, както нашите сетива ни помагат да изпитваме различни стимули, сензорните образи могат да ни помогнат с различни гледни точки, нужни за създаването на идеи. Използвах сетивата - вкус, мирис, допир, слух, зрение като стимули за пораждаване на идеи. За да изобразя тази дейност, представих пред учениците проблема на издател, който иска да увеличи продажбите на детска книжка и им предложих да му помогнат като използват сетивата. Осъществих междупредметна връзка с Човекът и природата и припомнихме сетивата и сетивните усещания : осезание, зрение, обоняние, мирис, вкус, слух, тактилни усещания, допир. Стимулирах учениците да използват сетивата и да предложат идеи за интересни книги, като ги запишат на листа "Моите идеи"

Ето няколко идеи, в които тази техника се прояви при децата:

Миризма: Правене на книга, която съдържа листа с аромат

Зрение: Включват страници с 3Д изображения

Вкус: Към книгата да е прикрепено нещо за ядене, след като се прочете

Докосване: кориците на книгата да е с различни текстури, които подканват хората да ги докоснат . Веднъж човек да вземе в ръка една книга, по голям е шанса да я купи.

Слух: Да се сложат аудио-дигитални компютърни чипове, „Купи ме, моля!“ или съобщава някои ползи в съдържанието на книгата, да пее.

ТЕХНИКА: БИОНИЧНИ ИДЕИ, ДИДАКТИЧЕСКИ ВАРИАНТ НА ТЕМА "КОМПЮЪРЪТ. ИГРАЧКА-МОНИТОР"

Техниката Бионични идеи обръща поглед към Майката Природа за прилики, т.е. аналозите от природата се използват като стимули за пораждаване на идеи. Взаимстването от природата може да реши много проблеми. Поставих пред децата предизвикателството. Предположете, че сте собственик на голям магазин за дигитална техника.. Ваш помощник ви информира, че загубите на магазина в резултат на кражби, са по-големи от всякога досега. За да разрешите този проблем, вие решавате да опитате Бионичните идеи.

Разделих класа на две групи. За едната група изразих проблема като въпрос „Как можем да предотвратим кражбите в нашия магазин?“. След това съобщих, че основния принцип тук е процес за предотвратяване.

За другата група проблемът беше “Как да увеличим продажбите?” Описаха с моя помощ главният принцип или процес, който лежи в основата на проблема, а именно, че увеличаването на продажбите съдържа принципа за получаване на повече от нещо.

Раздадох листовка с бионически идеи, която да спомогне стимулирането на идеи и лист “Моите идеи”, където всеки да запише своите идеи. Съобщих, че след генерирането на идеите, чрез мозъчна атака, ще изберем и запишем на флип-чарта най-добрите, интересни и оригинални.

Повечето птици строят гнездата си на дървета за да предотвратят хищници да достигнат гнездата.

Някои животни променят цвета на кожата си, за да се смесят с околната среда и да предотвратят да бъдат атакувани от врагове.

Катериците събират орехи за зимата за да предотвратят гладуването през студените зимни месеци.

Много двойки животни се редуват в пазенето на гнездата си, за да предотвратят заплахите за наследниците.

Камилите натрупват големи количества вода в телата си, за да предотвратят жаждата и дехидратацията.

Костенурките бързо се свиват в черупките си, за да предотвратят хищниците да ги ухапят

Много растения се обръщат към източника на светлината, за да предотвратят загубите в растежа.

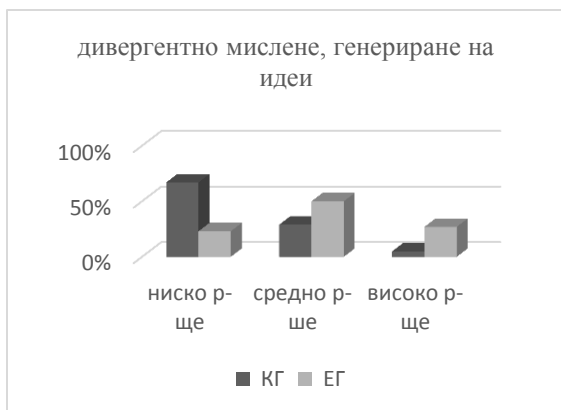
Листата на много дървета падат, за да се предотврати храненето им от дървото през зимните месеци.

Много животни издават силни звуци, за да предотвратят атаките на враговете си.

Тези сравнения породиха следните идеи: да инсталират камери на таваните за да се следят крадците, да имате охранителен персонал под прикритие (като купувачи) който да следи и хваща крадците, да намазват ръцете си със специален прах, който да ги оцветява при кражба, да инсталират сензор (датчик), който да затваря всички врати автоматично, когато устройството открие че някой се опитва да напусне магазина с откраднатата стока, звукови светлинни сигнали при кражба, много скъпите неща да са на високо...

РЕЗУЛТАТИ ОТ ИЗСЛЕДВАНЕТО

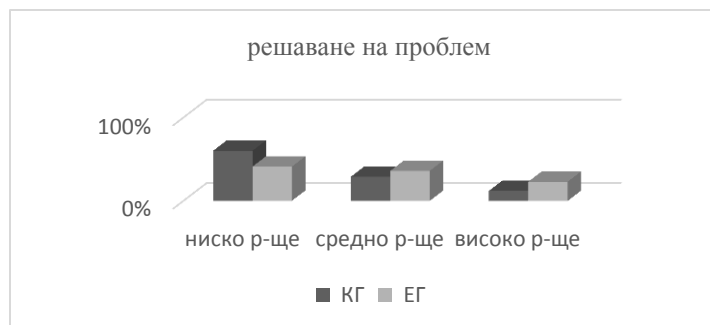
Експерименталните методи за обучение в креативно мислене бяха прилагани в задължителните учебни часове в началото или в края на часа и обвързани с темата, времетраене- 30% от учебния час. Приложени са 14 техники. Обхванати са 86 ученици от 3. и 4. клас в две групи-експериментална(44) и контролна, които са хомогенни, от едно и също училище в малък град в България- Божурище. Диагностичната процедура бе проведена в тестова форма, а задачите графично зададени за доработване. Критериите, по които се изследват учениците са шест: дивергентно мислене и генериране на идеи; детайлизация; продуктивност и оригиналност на идеи; преконструирание и доконструирание; работа по проекти и планиране; решаване на проблеми. Оценяването се извърши по тристепенната скала: ниско, средно и високо равнище.



По критерий дивергентно мислене, генериране на идеи в ниското равнище попадат 67% от КГ и 23% от ЕГ. В средното равнище 29% от КГ и 50% от ЕГ. Високото равнище в КГ е само 5%, а в ЕГ 27%. Статистиката сочи, че с повече от 20% нивото на развитие на дивергентно мислене и генерирането на идеи е по-високо.

По критерий решаване на проблем в ниското равнище са 60% от учениците в контролната група и 41% от експерименталната. В средното равнище на КГ са 29%, а в ЕГ 36%. Високо равнище на решаване на проблеми показват 12% от КГ и 23 от ЕГ.

Може да се направи извод, че учениците, обучавани в техники за стимулиране на креативното мислене, показват значително по-високи резултати.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подбраните и използвани методи и техники имат образователна цел стимулиране на креативното мислене като се взима в предвид нивото на развитие и нивото на знания на децата. Представява опит за предоставяне на учителите и децата поредица от задачи и материали, които ще им помогнат да научат най-различни начини, чрез които да изразят своя творчески потенциал. Методическите варианти са средство за осигуряване на децата и на учителите от основните умения, свързани с творческата продукция. Методите и техниките за креативност са предназначени за насърчаване на мисленето на децата в началното училище, може да се работи в рамките на общата класна стая. Позволява да се работи едновременно с деца с по-бавни темпове, както и с тези с по-високо ниво на развитие. Всички дейности като цяло имат за цел да се даде възможност на детето да взема по-сложни решения, да разрешава проблеми и генерира идеи, което изисква да се използват процеси на по-високо когнитивно ниво. Задачите са представени по един интересен и предизвикателен начин в игривият дух на креативността. Дейностите са в съответствие с принципите на обучението. Адаптирани са към нивото на развитие на децата и техните интереси и следват логическата последователност. Обучението в креативност е добре организирана дейност за обмен на идеи и класната стая е мястото, където децата трябва да бъдат насърчени да използват въображението си, изострят интуицията си, да се събужда любопитството към нестандартното, оригиналното. Учителят трябва да напътства, да поощрява, да сътрудничи. Всичко това позволява обучението да бъде ефективно.

ЛИТЕРАТУРА

- [1]Витанов, Л., Интрактивни методи, В: Традиции и иновации в началното образование. Университетско издателство „Св. Кл. Охридски“, С., 2013.
- [2]Витанов, Л. Методи и техники за активно учене. С., Университетско издат. „Св. Кл. Охридски, 2015.
- [3]Витанов, Л.и др. Технологии и предприемачество за 3. Клас. С., Просвета, 2018.
- [4]Кюркчийска, В. Българско списание за образование бр.1, 2017
- [5]VanGundy, Arthur. 101 Activities for Teaching Creativity and problem Solving. Pfeiffer: San Francisco, 2005.
- [6]Наредба Nr.5 на МОН за общообразователната подготовка Обн. в ДВ, бр. 95 от 08.12.2015 г.)

