Интеллектуальный классный час в 8 классе « МЫ АКТИВНЫЕ, КРЕАТИВНЫЕ!»

(*Час общения на психологические темы: проблема творчества, креативности)*

Задача: Привлечь внимание подростков к психологии творчества, к поиску своих креативных возможностей.

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

Форма проведения: час общения.

Оборудование:

- изготовить репродукцию картины Малевича «Черный квадрат» (натуральные размеры – 79,5х79,5);

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

Оформление: повесить на доске репродукцию картины.

ХОД КЛАССНОГО ЧАСА

1.      Проблемная ситуация «Черный квадрат»

В 1915 г. 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 «суперматизмом» (от латинского «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?

1.      Интерактивная беседа по теме «Загадка «ЧК»»

Посмотрите на репродукцию картины Малевича. Как вы думаете почему «ЧК» получил такую известность? В чем ценность этой картины?

*Примерные ответы*

*- 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 выпендреж.*

*- Это просто стеб, я тоже так могу.*

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

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

Есть еще и 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 г.

А 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? (*высказывания детей)*

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:*

*-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.*

Информационная минутка «Что такое креативность»

«ЧК» интересен как явление. Как изобретение колеса, например. Само колесо – просто вещь, а тот, кто его первый придумал – гений. Сейчас мы бы сказали, что этот человек 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.

**Игровой блок «Игры креативных людей»**

Участвуя в этих играх, вы можете проявить свою креативность, т.е. способствовать нестандартно, оригинально мыслить и действовать. Для участия в играх мы разделимся на команды. Итак, начинаем.

1.      Игра «Мозговой штурм». Играет первая команда. Нужно быстро дать как можно ответов на вопрос: «Как можно использовать ложку?» Принимаются самые фантастические предложения. (1-2 мин)

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.д.)*

1.      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.

1.      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?

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

3.      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 каждой команде.

4.      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 задано по математике, и т.д. Эта игра развивает гибкость, оригинальность мышления. Полезно представить картину падающего предмета и того, кто приходит после этого события.

(*Слова для заданий: цветок, люстра, шапка, чашка, сковородка, молоток, тень, давление, роса, снег, звезда, настроение, сердце)*

1**.      Игра «Групповая картина»**

На первой парте в каждом ряду лежит альбомный лист. На этом листе ваша команда будет рисовать групповую картину. Каждый участник команды нарисует только деталь и передаст листок соседу, сидящему сзади. Так листок опять вернется на первую парту. Только на нем уже будет наш креативный «шедевр». После этого мы оценим результаты коллективного творчества.

Минута фантазии «Разгадай картину»

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

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

**Заключительное слово.**

Сейчас во всем мире востребованы люди, способные принимать настандартные 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, интуитивно принятое решение. Но чтобы получить этот миг озарения, приходится долго и упорно работать. Недаром великий изобретатель Томас Эдисон говорил: «Гений – это 99% туда 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 в своем деле – ремесленником или артистом.