**Всероссийский конкурс профессионального мастерства «Педагог-психолог России – 2020»**

**Конкурсное испытание «Защита реализуемой психолого-педагогической практики»**

**Описание реализуемой** **психолого-педагогической практики**

План-конспект экспресс занятия

 по развитию креативности

*разработал*

*педагог – психолог*

*ГБОУ СОШ №41*

*Сазонов Евгений Петрович*

*г. Севастополь*

2020 г.

**Пояснительная записка**

Современные реалии таковы, что педагог-психолог в школе часто сталкивается с необходимостью проведения занятия для детей без должной для этого предварительной подготовки, например, в связи с внезапной необходимостью заменить учителя на уроке. В таких условиях высока ценность игр/тренингов/занятий (подчеркнуть нужное), построенных на великом принципе «Листик + ручка», то есть, строящихся на идее, а не на реквизите. Хорошо адаптируется под эти условия тема развития креативности, поскольку она сама по себе предполагает создание чего-то из условного ничего «Ex un onton». В довесок, несомненным преимуществом данной тематики является тот факт, что она очень легко настраивает аудиторию на сотрудничество и позитивное отношение. Разумеется, понятие «Креативность» весьма многогранно, и представляется сомнительной возможность «прикоснуться» ко всем его аспектам в рамках экспресс-занятия. Описанные ниже игры помогают школьникам учиться взаимодействовать с нестандартными условиями, выходить за рамки обыденного, налаживать коммуникацию в команде, тренировать навыки общения и публичных выступлений.

**Цель:** развитие креативности.

**Целевая аудитория:** учащиеся средней и старшей школы.

**Продолжительность:** от 30 мин.

**Задачи:**

1. Создать комфортную психологическую атмосферу.

2. Стимулировать участников к расширению границ воображения.

3. Создать условия для получения участниками опыта креативного мышления.

4. Содействовать сплочению группы.

**Схема занятия:**

1. Знакомство.

Задание: назвать необычный факт о себе (развитие навыков саморефлексии, стимулирование творческого психологического настроя).

1. Игра «Последствия» (развитие навыков командной работы и мозгового штурма, развитие логического мышление, развитие воображения, развитие навыков аргументации и публичного выступления, и мн. др.)
2. Игра «Вопрос-вопрос» (развитие внимания и скорости мышления, развитие опыта преодоления шаблонности поведения, развитие стрессоустойчивости)
3. Рефлексия.

**Описание игр:**

1. **Игра «Последствия»**

Правила: Ведущий разделяет детей на команды. Командам предоставляются тексты с описанием невероятных событий (см. возможный список ниже), задача участников за оговоренное время вообразить и записать все возможные последствия этих событий в рамках логики причинно-следственных связей. По окончании времени команды презентуют «соперникам» или зрителям свой кейс.

Вариант возможного перечня «*невероятных»* событий (по 1 событию на команду):

* Все металлы на земле превратились в золото;
* Земля остановила вращение вокруг своей оси;
* Киты научились летать;
* Скорость роста всех растений увеличилась в 100 раз;
* Люди легче воздуха;
* Слух людей обострился в 100 раз;
* Все люди стали неспособны нарушать законы;
* Суша и вода поменялись местами с инверсией высот (Марианская впадина – высочайшая вершина мира);
* Исчезли все пчёлы;
* Люди могут дышать только под водой;
* Стало невозможно аккумулировать электрическую энергию;
* Люди научились путешествовать в прошлое через временные порталы;

(Будьте креативнее – придумайте своё событие! :)

1. **Игра «Вопрос-вопрос»**

Правила: участники делятся на 2 команды. Выстраиваются колоннами так, чтобы впереди стоящие смотрели друг на друга. Впереди стоящий от одной из команд задаёт вопрос своему оппоненту, задача которого, игнорируя вопрос, обращённый к нему, задать свой собственный «в ответ», пример:

(А) - Что тебе сегодня снилось?

(Б) – Какой сейчас курс евро?

(А) – Почему киты не летают?

(Б) – Тебя зовут Альбина?

(А) – Ты считаешь мы должны играть в это?

И так далее... Оппонент проигрывает в случае, если он:

1. Ответил на заданный ему вопрос;

2. Замешкался и быстро не задал «встречный» вопрос;

3. Повторно использовал вопросительное слово (например, Где?) из своего прошлого вопроса или из заданного ему только что.

«Проигравший» встаёт в конец колонны, уступив игру позади стоящему. Игра продолжается как минимум до того момента, как все члены команд получат возможность задать вопрос.

Одна из стратегий победы заключается в том, чтобы вынудить оппонента ответить, задав неожиданный либо напротив, стереотипный вопрос, пример:

(Н) – Трудно придумывать?

(С) – Ага.

(А) – Как дела?

(Б) – Нормально.

(В) – У тебя что, линзы?!

(Д) – ого… ты первый кто…

П.С.: Проведение занятий по развитию креативности среди учеников школы в числе прочего направленно на формирование у них положительного отношения к образовательной среде, повышение учебной мотивации, укрепление социальных связей и навыков коммуникации.