

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Атемарская средняя общеобразовательная школа»**

**Развитие креативного мышления обучающихся на уроках истории и  
обществознания с использованием дудлов**

*Сроки реализации проекта: 2024-2025 гг.*

**Автор проекта:  
Плотникова Наталья Владимировна,  
учитель истории и обществознания,  
МОУ «Атемарская СОШ»,  
Лямбирского муниципального района  
Республики Мордовия**

**Атемар-2025**

## **Содержание**

|   |    |
|---|----|
| Введение.....   | 3  |
| 1. Теоретические основы развития креативности в образовательном процессе.....   | 5  |
| 1.1. Понятие и сущность креативности в педагогике.....  | 5  |
| 1.2. Роль нестандартных заданий в образовательном процессе.....   | 8  |
| 1.3. Друдлы как инструмент развития творческого мышления обучающихся.....   | 10 |
| 2. Методика применения друдлов на уроках истории и обществознания.....  | 14 |
| 3. Опытно-экспериментальная работа по определению уровня креативности обучающихся на уроках истории и обществознания..... | 18 |
| 3.1. Констатирующий этап (диагностика уровня креативности).....   | 18 |
| 3.2. Формирующий этап (внедрение друдлов в учебный процесс).....  | 21 |
| 3.3. Контрольный этап эксперимента (анализ результатов).....  | 24 |
| Заключение.....   | 27 |
| Список литературы.....  | 29 |

## Введение

В условиях современных образовательных стандартов (ФГОС) особое внимание уделяется развитию критического и креативного мышления обучающихся. По данным PISA-2022 обучающиеся с развитым креативным мышлением на 30% лучше решают комплексные проблемы. Также, согласно требованиям ФГОС, у обучающихся необходимо формировать «мягкие навыки» – soft skills, которые включают в себя гибкость мышления, способность к генерации идей и умение работать в условиях неопределенности. Иными словами, образовательная среда должна способствовать раскрытию креативного потенциала обучающихся. Необходимо не только поощрять оригинальность обучающихся и позволять им творчески самовыражаться в ходе учебного процесса, но и целенаправленно развивать уровень креативности в школе.

Одним из способов повышения креативности обучающихся является применение на уроках друдлов. Друдлы – это визуальные загадки, требующие нестандартного подхода, что делает их эффективным инструментом для активизации творческого потенциала учащихся.

Таким образом, актуальность рассматриваемой проблемы обусловила выбор темы исследования: использование друдлов на уроках истории и обществознания, как инструмента, помогающего раскрыть творческий потенциал обучающихся.

**Цель исследования:** разработать и апробировать методику использования друдлов для развития креативности обучающихся на уроках истории и обществознания.

**Объект исследования** – процесс развития креативности обучающихся.

**Предмет исследования** – развитие креативного мышления обучающихся на уроках истории и обществознания

Для достижения поставленной цели, можно выделить следующие **задачи**:

– рассмотреть теоретические основы развития креативности в образовательном процессе;

- раскрыть понятие и сущность креативности в педагогике;
- выявить роль нестандартных заданий в образовательном процессе;
- рассмотреть друдлы как инструмент развития творческого мышления обучающихся;
- адаптировать друдлы для уроков истории и обществознания;
- провести опытно-экспериментальную работу по определению уровня креативности обучающихся на уроках истории и обществознания
- проверить эффективность методики в экспериментальной группе.

**Гипотеза:** внедрение технологии друдлов в процесс образования будет способствовать более эффективному восприятию и запоминания учебной информации, а также повышать уровень креативности обучающихся.

Для решения поставленных задач и проверки выдвинутой гипотезы использовались следующие **методы исследования**:

- общетеоретические: анализ психолого-педагогической, научной и методической литературы по рассматриваемой проблеме;
- диагностические: анкетирование, опрос, тест Торренса, направленный на выявление уровня креативности обучающихся;
- качественный и количественный анализ эмпирических данных.

**Экспериментальная база исследования:** МОУ «Атемарская СОШ» Лямбирского района Республики Мордовия. В исследовании приняли участие 40 учащихся 9-х классов в возрасте 13–15 лет.

## **1. Теоретические основы развития креативности в образовательном процессе**

### **1.1. Понятие и сущность креативности в педагогике**

Креативность (от англ. *creativity* – «творчество») в педагогике понимается как способность личности к нестандартному, оригинальному мышлению, генерации новых идей и решению задач нешаблонными способами. В отличие от репродуктивного усвоения знаний, креативность предполагает наличие продуктивности, которое выражается в создании новых интеллектуальных или материальных результатов. Также одной из особенностей креативности является гибкость мышления – умение рассматривать проблему под разными углами; и преобразующий характер, главная черта которого выражается в переосмыслении известной информации и поиска, и генерирования новой.

Согласно модели Дж. Гилфорда (1967 г) – американского психолога, создателя модели структуры интеллекта, разработавшего одну из концепций креативности – ключевыми компонентами креативности являются:

- беглость (количество идей за единицу времени);
- гибкость (разнообразие категорий решений);
- оригинальность (的独特性, уникальность идеи в сравнении с типичными ответами);
- разработанность (детализация и проработка предложений). [2]

Многие ученые, педагоги и психологи также рассматривали понятие креативности с разных аспектов. Так, согласно Л. С. Выготскому [1] креативность – результат социального взаимодействия и развития воображения через культуру. Учитель должен создавать «зону ближайшего развития», где ученик решает задачи с опорой на подсказки.

Э. де Боно – британский психолог и писатель, эксперт в области творческого мышления, изобретатель концепции латерального мышления – главный акцент ставит латеральном мышлении – умении выйти за рамки логических шаблонов. Э. де Боно считается основателем методики «Шесть

шляп», которая применяется в педагогике для анализа исторических событий (эмоции, факты, критика и т.д.). [7]

Согласно системному подходу М. Чиксентмихайи – креативность возникает на стыке личных способностей, области знания (например, история и обществознание) и социального окружения (поддержка учителя). [8]

При сравнении креативного обучения и традиционных методов обучения можно выделить следующие ключевые отличия (таблица 1):

Таблица 1

| <i>Критерий</i>          | <i>Традиционный подход</i> | <i>Креативное обучение</i>      |
|--------------------------|----------------------------|---------------------------------|
| <b>Цель</b>              | Усвоение готовых знаний    | Создание новых идей             |
| <b>Роль обучающегося</b> | Пассивный исполнитель      | Активный исследователь          |
| <b>Оценка</b>            | Правильность ответа        | Оригинальность и обоснованность |
| <b>Методы обучения</b>   | Лекции, тесты              | Дружлы, проекты, дебаты         |

Как видим из таблицы, креативное обучение в образовательном процессе способствует созданию новых оригинальных идей и обучающийся выступает активным субъектом образовательного процесса. Однако, для внедрения креативного обучения или его элементов в образовательный процесс, необходимо обеспечить определенные условия развития креативности в школе. К таким условия можно отнести:

- задания с вариативностью. Обучающимся должно быть приставлено несколько вариантов заданий, где обучающийся сам делает выбор. Например, выберите формат презентации проекта: комикс, подкаст, эссе.
- принятие нестандартных идей. В креативном обучении нет неправильных ответов. Следует отказаться от жёстких рамок «правильного ответа».

– основными методами и технологиями креативного обучения должны выступать игровые и проблемные методы.

– наличие междисциплинарных связей. Например, связи исторических понятий с обществознанием, связь истории с искусством (анализ картин как исторических источников). (Пример задания: Тема: «Индустриализация в СССР». – Креативная задача: «Представьте, что вы журналист 1930-х. Напишите статью о ДнепроГЭС в стиле пропаганды или критики (на выбор)»)

Креативность – это способность генерировать новые идеи, мысли, концепции и находить оригинальные решения проблем. В педагогике, креативность играет ключевую роль в развитии и совершенствовании образовательного процесса.

Роль креативности в педагогике очень важна и выражается в следующих ключевых аспектах.

- Стимулирование инноваций в образовании: Креативные подходы и идеи помогают стимулировать инновации в сфере образования. Педагоги, используя свою креативность и интуицию, могут разрабатывать новые методики преподавания, создавать интересные и интерактивные учебные материалы, а также применять новые технологии и инструменты для обучения. Это помогает создать более привлекательную и эффективную учебную среду.

- Развитие творческого мышления у обучающихся: Креативность в педагогике помогает развивать творческое мышление у учащихся. Педагоги стимулируют школьников к генерации новых идей, критическому мышлению, исследованию и самовыражению через различные формы искусства, дизайна, письма и других творческих процессов. Это помогает обучающимся развить свою креативность и способности к инновациям.

- Обучение адаптивности и проблемному мышлению: Креативность в педагогике способствует развитию адаптивности и проблемного мышления у обучающихся. Учителя могут поощрять обучающихся искать альтернативные решения, рассматривать проблемы с разных точек зрения и находить нестандартные пути решений. Креативность помогает развивать гибкость и

адаптироваться к изменяющимся условиям и требованиям в образовании и вне его.

- Стимулирование интереса и мотивации: Креативные методы и подходы в педагогике помогают создавать интересные и привлекательные уроки, что способствует мотивации обучающихся к обучению. Использование игр, визуальных материалов, проектной деятельности и других креативных методов помогает сделать учебный процесс более захватывающим и вдохновляющим. [4, с. 538]

Значение креативности в обучении. Критические обучение формирует критическое отношение к информации (анализ фейков, пропаганды), готовит к решению реальных проблем, а также развивает эмоциональный интеллект обучающихся. Креативность в педагогике – не просто «умение рисовать», а системный навык, который можно развивать через открытые задания, поощрение любознательности обучающихся, связь учебного материала с жизнью.

## **1.2. Роль нестандартных заданий в образовательном процессе**

Нестандартные задания – это педагогические инструменты, выходящие за рамки традиционных вопросов и упражнений. Они требуют от обучающихся творческого подхода, критического мышления и способности применять знания в новых условиях. В современном образовании такие задания играют ключевую роль, особенно в контексте требований ФГОС, которые делают акцент на развитии метапредметных компетенций и soft skills.

### **Основные функции нестандартных заданий:**

**1. Развитие креативного мышления.** Нестандартные задания стимулируют:

- дивергентное мышление – поиск множества решений одной задачи;
- ассоциативное мышление – установление связей между разными понятиями;

– воображение – способность представлять альтернативные сценарии.

*Пример задание по истории на развитие креативного мышления:*

«Представьте, что Александр Невский проиграл Ледовое побоище. Как могла измениться история Руси?»

**2. Повышение мотивации.** Необычные форматы заданий (игры, кейсы, проекты) делают обучение более увлекательным, снижая уровень стресса и страх ошибки.

*Пример задания по обществознанию:*

«Создайте рекламную кампанию для «продажи» демократии жителям условного авторитарного государства».

**3. Формирование критического мышления.** Анализ противоречивых ситуаций, оценка достоверности источников, аргументация своей позиции – ключевые навыки, которые развиваются нестандартные задачи.

*Пример задания по истории:*

«Сравните советскую и современную трактовки Пакта Молотова-Риббентропа. Какая версия кажется вам более обоснованной?»

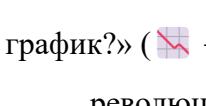
**4. Подготовка к реальной жизни.** Такие задания моделируют ситуации, где нет готовых ответов, – как в профессиональной деятельности или социальных взаимодействиях.

*Пример задание по экономике:*

«Ваш город получил 1 млрд рублей на развитие. Распределите бюджет, учитывая интересы разных групп населения».

### Типы нестандартных заданий

| Тип задания        | Описание  | Пример   |
|--------------------|---|--|
| Проблемные вопросы | Вопросы без однозначного ответа, требующие рассуждений. | «Почему реформы Петра I вызывали сопротивление?» |

| Тип задания  | Описание  | Пример   |
|--------------|---|--|
| Кейс-стади   | Анализ реальных или смоделированных ситуаций.                   | «Как разрешить конфликт между предпринимателями и экологами?»  |
| Ролевые игры | Учащиеся выступают в роли исторических личностей или экспертов. | «Суд над Николаем II: "за" и "против"».  |
| Проекты      | Создание продукта (презентация, видео, макет).                  | «Макет идеального государства по Платону».   |
| Друдлы       | Интерпретация абстрактных изображений.                          | «Что символизирует этот график?» (  → кризис, революция). |

Таким образом, можно утверждать, что нестандартные задания трансформируют образовательный процесс:

- От зубрёжки и заучивания материала – к пониманию;
- От страха ошибки – к экспериментированию;
- От изолированных знаний – к междисциплинарным связям.

Такие методы не просто «развлекают», а формируют навыки, необходимые в XXI веке: креативность, критическое мышление, умение работать в команде.

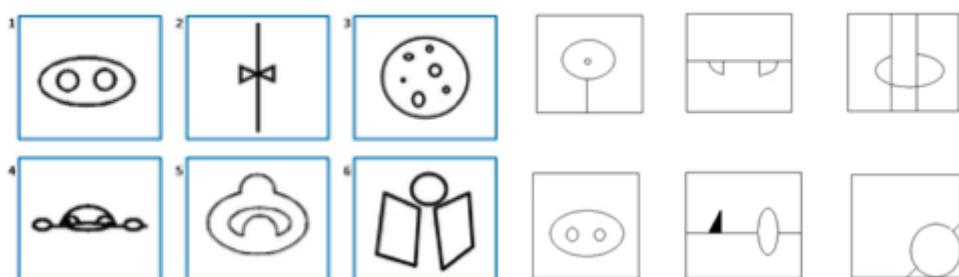
### 1.3. Друдлы как инструмент развития творческого мышления обучающихся

**Друдлы** (от англ. *Doodle* – «каракуля», «рисунок на полях») – это абстрактные графические изображения, допускающие множественные интерпретации. Первоначально они возникли как форма визуальных головоломок, где участникам предлагается угадать, что изображено на рисунке,

причем правильного ответа не существует – ценность заключается в разнообразии версий.

Друдлы – это интересное изобретение американского автора-юмориста Роджера Прайса и креативного продюсера Леонарда Стерна, предложенное ими в 1950-х годах. Название droodle происходит как комбинация трех слов: «doodle» (каракули), «drawing» (рисунок) и «riddle» (загадка). Суть изобретения заключается в том, что Вам предлагается описать картинку, которая имеет множественные значения. Картинка друдла является чем-то вроде каракулей и похожа на то, что обычно студент или школьник рисует машинально на бумаге во время лекции или урока.

Изначально друдлы имели только развлекательный характер, а публиковали их в основном в газетах и журналах для повышения интереса читателя к изданию. Ведь, наверное, любому человеку всегда хочется разгадать простую и интересную загадку. Однако постепенно друдлы перекочевали и в другие сферы человеческого времяпрепровождения: психологию, образование и даже в искусство.



*Примеры друдлов*

В педагогике друдлы используются как инструмент для развития креативного и критического мышления, для стимулирования воображения и ассоциативного восприятия, для повышения мотивации за счет игрового формата.

Ключевыми особенностями друдлов являются:

- **Многозначность.** Одно изображение может трактоваться по-разному в зависимости от контекста.
- **Минимализм.** Простота форм позволяет фокусироваться на интерпретации, а не на деталях.

– **Открытость.** Нет «правильного» ответа – важны аргументация и логика.

– **Гибкость применения.** Можно адаптировать под любую тему (история, обществознание, литература, математика и др.).

Енбаева Л. В., Пономарева А. Е. выделяют следующие способы и приемы использования друдлов для развития креативного мышления обучающихся в образовательном процессе:

– Придумать название и описание. Суть данного приема заключается в том, что обучающимся нужно придумать название или подпись для картинки, описать, что на ней происходит.

– Еще один прием заключается в следующем: Один ученик выходит к доске и с закрытыми глазами рисует несколько линий на доске. Следующий человек должен дорисовать так, чтобы получилась полноценная картина, которой он придумывает название. Потом он стирает получившийся результат и с закрытыми глазами рисует сам. Следующий человек дорисовывает и т. д.

– «Каракули». Учащимся нужно взять ручку, поставить в центр листа бумаги, закрыть глаза и произвольно водить по листу непрерывную линию в течение 5 секунд, затем внимательно посмотреть какой образ видно, и выделить из него предмет быта, животное, растение и т.д. Затем надо придумать получившемуся предмету необычное название.

– Для проведения следующего приема ученикам раздаются геометрические фигуры, которые им необходимо превратить в предмет быта, животное, растение и т. д. Затем результат нужно назвать и описать.

– Ученикам предлагается в парах нарисовать одну картину. Ученики рисуют по очереди по два предмета. При этом они между собой не общаются. Когда рисунок закончен, каждый объясняет свою задумку и то, как она менялась из-за действий другого ученика.

– Также ученикам предлагается закончить комикс или историю.

– Следующий прием заключается в том, что ученикам в случайном порядке достаются два слова (существительное + глагол), которые должны послужить основой сюжета для рисунка.

– Каждый ученик получает 10 случайных слов, например, яблоко, кошка, зеленый, пушистый, пробирка и т. д., и должен нарисовать дом, так или иначе используя эти слова. Затем ученик должен придумать необычное название своему дому. [3, с. 125]

Практическая значимость использования друдлов в обучении для учителя заключается в возможности быстрой диагностики ассоциативного мышления, а также возможности интерактивного вовлечения даже слабо мотивированных учеников. Для обучающихся друдлы являются хорошим способом тренировки гибкости ума, а также формируют умение вести дискуссию и развивают навыки коммуникации с другими обучающимися.

Друдлы – это не просто головоломки, а многофункциональный педагогический инструмент, который превращает пассивное усвоение материала в творческий процесс, а также универсален для любых тем и возрастов.

## 2. Методика применения друдлов на уроках истории и обществознания

Использование друдлов возможно на разных этапах урока и на разных ступенях обучения. Так, на уроках истории и обществознания возможно применение друдлов в начале урока в качестве разминки. Это активизирует мышление обучающихся. Также можно использовать друдлы для связи с темой урока: друдл может изображать и подводить обучающихся к ключевому понятию или событию. Также возможно использование друдлов при завершении урока в качестве рефлексии и обобщения полученных на уроке знаний. На любом этапе использования друдлы развивают ассоциативное мышление обучающихся, ученики учатся видеть неочевидные связи.

Можно выделить следующие виды друдлов:

1. **Символические.** Упрощенные изображения предметов или явлений (⚖️ – весы правосудия, 🗡️ – война).

*Пример:* Книга 📖 – закон, образование, цензура.

2. **Абстрактные.** Линии, геометрические фигуры, узоры (△ – пирамида, иерархия, горы).

*Пример:* Спираль ⚡ – эволюция, заговор, цикличность истории.

3. **Комбинированные.** Сочетание символов (🌍 + 🌩 – экологическая катастрофа, холодная война).

4. **Контекстные.** Изображения, привязанные к конкретной теме (🏛️ + 🚧 – падение Римской империи).

Рассмотрим примеры использования друдлов на уроках истории и обществознания:

1. Простой друдл.

**Изображение:** Полукруг с зубцами.

**Вопрос:** Что это может быть?

**Варианты ответов:**

– Корона (история монархии);

- Зубцы Кремлевской стены (Московское княжество);
- Щит римского легионера (античность);

### 2. Друдл на абстракцию.

**Изображение:** Несколько перекрещенных линий.

**Вопрос:** С каким историческим событием это ассоциируется?

### **Варианты:**

- Пересечение путей миграции народов (Великое переселение);
- Схема битвы (например, Куликовская);
- Символ союзов (Антанта и Тройственный союз);

### 3. Друдл с подвохом.

**Изображение:** Человек с тенью в виде птицы.

**Вопрос:** Кто это мог бы быть в истории?

### **Ответы:**

- Александр Македонский (его сравнивали с орлом);
- Наполеон (символ империи – орел);
- Ярослав Мудрый (изображение совы как мудрости).

### **Примеры друдлов по обществознанию:**

#### 1. Друдл на политические темы:

**Изображение:** Круг, разделенный на сектора.

**Вопрос:** Что это символизирует?

### **Ответы:**

- Разделение властей (законодательная, исполнительная, судебная);
- Политический спектр (левый, правый, центристский);
- Бюджет государства (статьи расходов);

#### 2. Друдл на экономические темы:

**Изображение:** Стрелка, идущая вверх и вниз.

**Вопрос:** Какое экономическое явление это напоминает?

### **Ответы:**

- Кривая спроса и предложения;
- Инфляция и дефляция;

- Биржевые котировки.

### 3. Друдл на правовые темы:

**Изображение:** Весы с одной чашей выше другой.

**Вопрос:** Что это может означать?

#### **Ответы:**

- Нарушение принципа равенства перед законом;
- Несправедливый суд;
- Диспропорция в правах и обязанностях;

Формы работы с друдлами также могут быть различные. Можно организовать работу индивидуально или группах (кто нарисует больше друдлов и даст им большее количество интерпретаций, чьи интерпретации и объяснения будут креативнее). Также можно использовать друдлы для организации и создания соревновательной атмосферы на уроке, например, кто быстрее угадает тему урока, изображенную на друдлах (одном или нескольких). Но особенно хорошо использовать друдлы в качестве творческих заданий, чтобы обучающиеся придумали и объяснили свои друдлы по пройденной теме.

Польза использования друдлов на уроках истории и обществознания:

– **Развитие ассоциативного мышления:** друдлы заставляют мозг активно искать связи между визуальным образом и его возможностью, развивая способность быстро находить соответствия.

– **Развитие воображения:** угадывание различных предметов или ситуаций по друдлу стимулирует фантазию и творческое мышление.

– **Развитие логического мышления.** друдлы могут использоваться как основа для создания логических цепочек и загадок, что тренирует умение анализировать и делать выводы.

– **Поиск нестандартного подхода к задачам:** загадки на основе друдлов побуждают к поиску нестандартных решений, а не только к принятию готовых ответов.

- **Визуализация информации обучающимися:** друдлы могут быть использованы для запоминания сложных понятий, помогая связать абстрактную информацию с наглядным изображением.
- **Развитие речи и коммуникативных навыков обучающихся:** обучающиеся могут описывать свои версии идей, связанных с друдлами, расширяя словарный запас и тренируя умение выражать свои мысли
- **Эмоциональный эффект:** друдлы могут быть использованы для выражения эмоций и чувств обучающихся, а также создать доброжелательную атмосферу на уроках истории и обществознания.

### **3. Опытно-экспериментальная работа по определению уровня креативности обучающихся на уроках истории и обществознания**

#### **3.1. Констатирующий этап (диагностика уровня креативности)**

Для определения уровня развития креативного мышления обучающихся на уроках истории и обществознания в МОУ «Атемарская СОШ» с. Атемар Лямбирского района, нами были проведены констатирующий, формирующий и контрольный этапы проекта.

**Участники эмпирического исследования:** 2 группы обучающихся 9-х классов (контрольная и экспериментальная, по 20 человек).

##### **Этапы эмпирического исследования:**

1. **Констатирующий этап:** Тест Торренса (тест на выявление уровня креативности обучающихся).

2. **Формирующий этап:**

- Экспериментальная группа: 10 уроков с друдлами.
- Контрольная группа: традиционные методы.

3. **Контрольный этап:** Повторное тестирование.

На констатирующем этапе было проведено анкетирование и тестирование обучающихся 9-х классов. Ученикам было предложено ответить на несколько вопросов, касающихся различных технологий и методов повышения уровня креативности на предметах социо-гуманитарного цикла. В опросе и анкетировании приняли участие 40 обучающихся.

В ходе устной беседы учащимся задавались следующие вопросы:

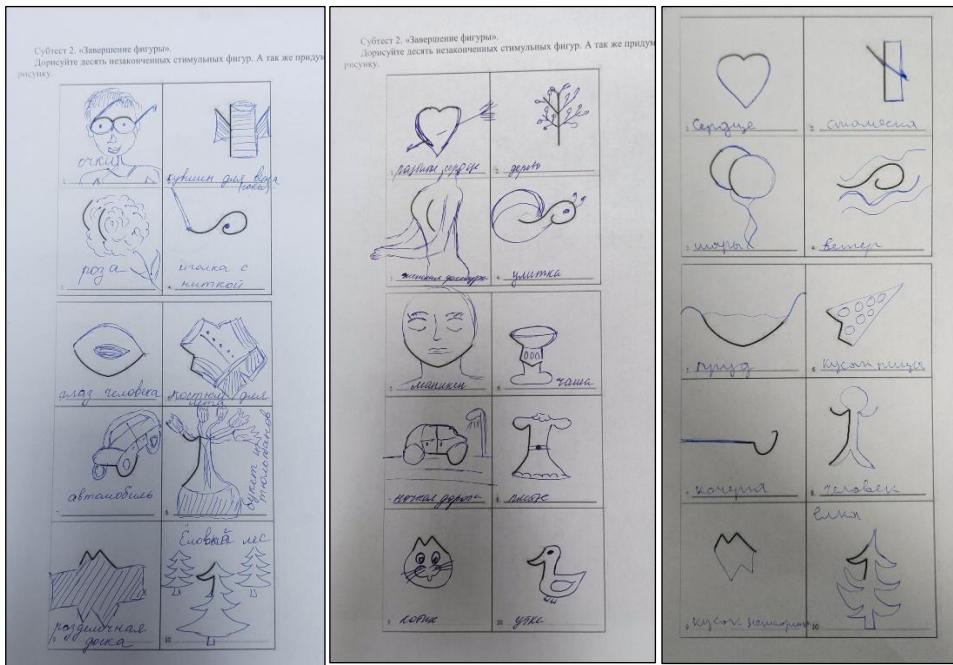
- как Вы относитесь к графическому изображению информации на уроках истории и обществознания?
- как Вы считаете, помогает ли креативность в запоминании и осмыслиении образовательной информации?
- креативный ли Вы человек?
- знаете ли Вы что такое друдлы?

Результаты беседы показали, что все обучающиеся учащихся для положительно относятся к использованию графической информации на уроках истории и обществознания. Кроме того, обучающиеся сами создают и используют необходимые схемы и таблицы для запоминания большого объема информации. Подавляющее большинство обучающихся на вопрос, помогает ли креативность в запоминании и осмыслении образовательной информации ответили утвердительно. Большинство обучающихся считают, что у них высокий уровень креативности. Однако на вопрос, что такое друдлы лишь 4 обучающихся из 40 дали ответ. Результаты устного опроса обучающихся отражены в диаграмме 1.



После устного опроса обеим группам обучающихся было предложено пройти тест Торренса – тест на выявление уровня креативности обучающихся. Тест Торренса состоит из трех субтестов и включает в себя такие задания, как «Нарисуй рисунок», «Закончи рисунок» и «Параллельные линии». Нами было использован субтест «Закончи рисунок».

Ниже представлены примеры рисунков обучающихся обеих групп: экспериментальной и контрольной.



#### *Субтест обучающихся констатирующего этапа*

Результаты данного теста показывают такие ключевые показатели креативности, как: **беглость, оригинальность, гибкость и разработанность.**

**1. Беглость, или продуктивность.** Этот показатель не является специфическим для творческого мышления и полезен прежде всего тем, что позволяет понять другие показатели теста. Данные показывают количество заданий, необходимых сделать обучающемуся в соответствии с возрастом. Так, большинство детей 1–8 классов выполняют от 7 до 9 заданий, а старшеклассники – от 8 до 10 заданий.

**2. Гибкость.** Этот показатель оценивает разнообразие идей и стратегий, способность переходить от одного аспекта к другому.

**3. Оригинальность.** Этот показатель характеризует способность выдвигать идеи, отличающиеся от очевидных, общезвестных, общепринятых, банальных или твердо установленных. Оригинальность решений предполагает способность избегать легких, очевидных и неинтересных ответов.

**4. Разработанность.** Высокие значения этого показателя характерны для учащихся с высокой успеваемостью, способных к изобретательской и конструктивной деятельности. Низкие – для отстающих, недисциплинированных и нерадивых учащихся. Показатель разработанности

ответов отражает как бы другой тип беглости мышления и в определенных ситуациях может быть как преимуществом, так и ограничением, в зависимости от того, как это качество проявляется.

Результаты констатирующего этапа представлены в таблице 2.

Таблица 2

| <b>Результаты констатирующего этапа (средние значения)</b> |  |   |
|--|--|---|
| <i>Критерий креативности</i>                               | <i>Экспериментальная группа<br/>(20 обучающихся)</i> | <i>Контрольная группа<br/>(20 обучающихся)</i>  |
| <b>Беглость</b>  | 9  | 9   |
| <b>Оригинальность</b>                                      | 25   | 22  |
| <b>Гибкость</b>  | 14   | 11  |
| <b>Разработанность (16 за элемент)</b>                     | 11   | 12  |
| <b>Итог:</b>   | <b>59 баллов – средний уровень креативности</b>      | <b>54 баллов – средний уровень креативности</b> |

Подводя итог устной беседы и письменного тестирования, можно сделать вывод, что в обоих классах обучаются ученики со средним уровнем креативности.

### **3.2. Формирующий этап (внедрение друдлов в учебный процесс)**

Главная цель опытного обучения заключалась в проверке эффективности и результативности применения друдлов на уроках истории и обществознания для повышения уровня креативности обучающихся. В качестве гипотезы было выдвинуто предположение о том, что внедрение технологии друдлов в процесс образования будет способствовать более эффективному восприятию и запоминания учебной информации, а также повышать уровень креативности испытуемых.

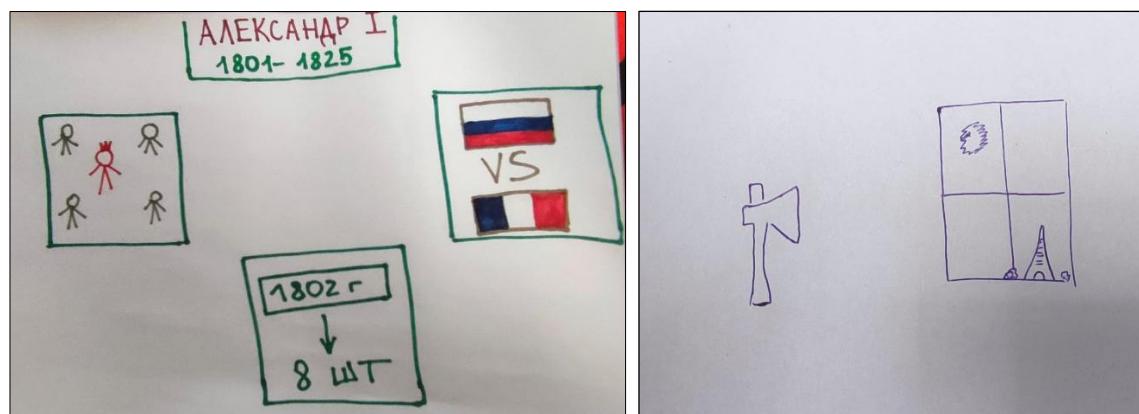
Опытное обучение включало три этапа:

- – сентябрь 2024 года – констатирующий этап;
- – октябрь 2024 года – апрель 2025 года – формирующий этап;
- – май 2025 года – контрольный этап.

На формирующем этапе опытного обучения в образовательный процесс МОУ «Атемарская СОШ» с. Атемар Лямбирского муниципального района было внедрено использование друдлов на уроках истории и обществознания. Друдлы использовались учителем как в начале урока, так и для рефлексии, в качестве домашнего задания. Целесообразность использования определенной методики определялась учителем в зависимости от изучаемой темы.

Так, например, при изучении тем по Истории России «Начало правления Александра I», «Отечественная война 1812 года» и других тем в 9 классе, учителем использовалась технология друдлов. Домашним заданием для обучающихся стало составление проекта с использованием данной технологии. Выполнение домашнего задания предполагалось выполнить в любой удобной форме для ученика. Можно было объединиться в пары или группы по три человека. Несколько примеров друдлов учащихся 9 классов представлены на рисунках 2-3.

Рисунок 2

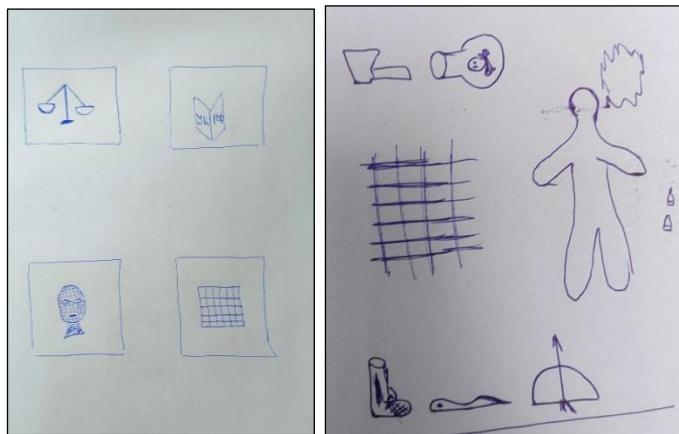


Пример друдлов обучающего 9 класса по теме «Александр I» и «Петр I»

Друдлы особенно понравились обучающимся 9-го класса на уроках обществознания. На уроках обществознания друдлы применялась при изучении системных понятий, таких как право, государство, экономика, система права и других. Данный метод помогал девятиклассникам раскрыть свой творческий потенциал, развить и оттачивать свои коммуникативные навыки и способности, также им было легче запоминать информацию, а затем вспоминать ее при необходимости.

При изучении обществознания в 9 классе друдлы использовалась при изучении таких тем, как «Политика и власть», «Государство», «Уголовное право», «Семейные правоотношения», «Гражданские правоотношения», «Конституция Российской Федерации». Несколько примеров друдлов учащихся 9 классов представлены на рисунке 3.

*Рисунок 3*



*Пример друдлов обучающего 9 класса по теме «Уголовные правоотношения»*

Рассмотрев применение данных технологий на практике, необходимо отметить, что внедрение и использование друдлов в образовательный процесс должно происходить с соблюдением определенных условий:

- должен соблюдаться принцип постепенности внедрения метода, начиная с внедрения простейших элементов и переходя к более сложным формам и заданиям;
- должен соблюдаться принцип индивидуализации, т. е. учащимся должен проявляться творческий и своеобразный подход к созданию друдла; созданные объекты должны быть понятны прежде всего самому учащемуся – создателю образовательного продукта.
- педагогом должны быть выработаны оптимальные способы оценивания данных творческих заданий.

### **3.3. Контрольный этап эксперимента (анализ результатов)**

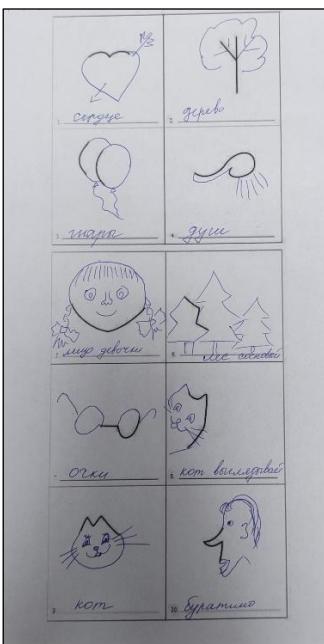
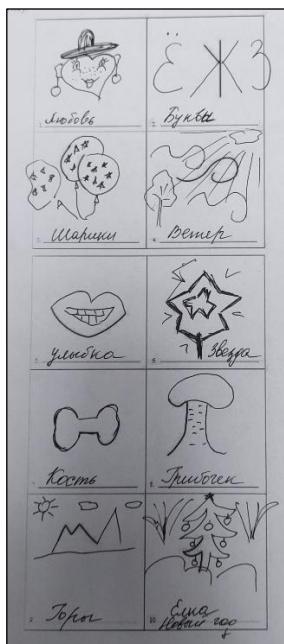
После реализации опытного обучения в МОУ «Атемарская СОШ», был проведен заключительный этап диагностики. Контрольный этап опытного

обучения был направлен на определение уровня креативности обучающихся после реализации экспериментального этапа исследования. С обучающимися обеих групп 9-х классов было повторно проведено тестирование на выявление уровня креативности, результаты которого были сопоставлены с результатами первичного опроса. Результаты обучающихся тестирования контрольного этапа представлены в таблице 3.

Таблица 3

| Результаты контрольного этапа (средние значения) |  |   |
|--|--|---|
| Критерий креативности                            | Экспериментальная группа<br>(20 обучающихся)       | Контрольная группа<br>(20 обучающихся)              |
| <b>Беглость</b>                                  | 9  | 8   |
| <b>Оригинальность</b>                            | 37   | 26  |
| <b>Гибкость</b>                                  | 16   | 11  |
| <b>Разработанность</b>                           | 16   | 12  |
| <b>Итог:</b>                                     | <b>72 балла – высокий<br/>уровень креативности</b> | <b>57 баллов – средний<br/>уровень креативности</b> |

Ниже представлены примеры рисунков обучающихся обеих групп на завершающем этапе исследования.



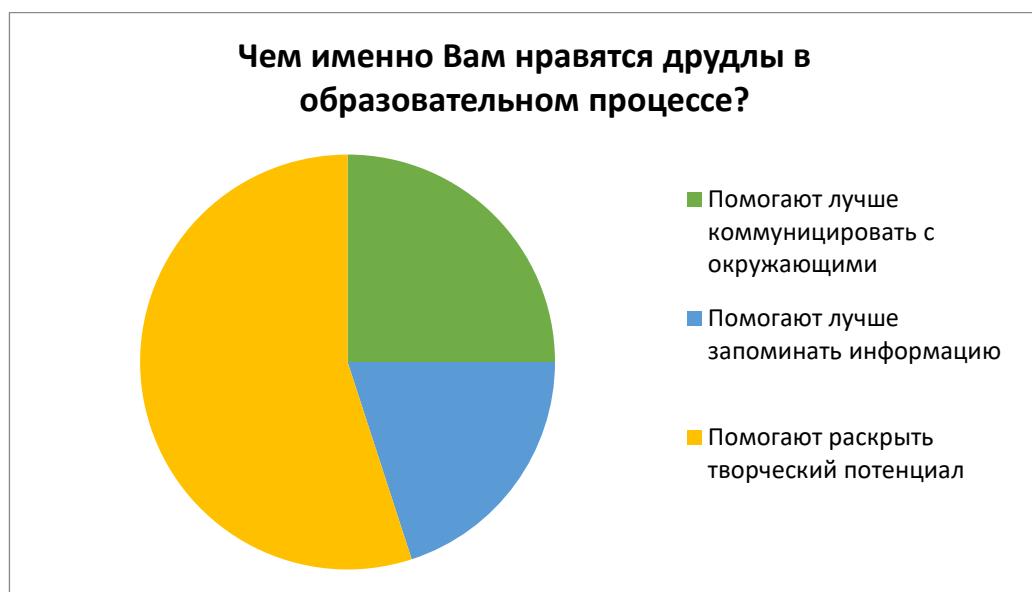
Примеры друдлов контрольной группы

Примеры друдлов экспериментальной группы

Анализ полученных результатов позволяет сделать вывод о том, что у обучающихся экспериментальной группы повысился уровень креативности (со среднего до высокого), в то время как у контрольной группы уровень креативности остался на исходном уровне. Данные результаты свидетельствуют о подтверждении предложенной гипотезы о том, что друдлы являются одним из методов, повышающих уровень креативности обучающихся.

Также по завершении контрольного этапа с обучающимися экспериментальной группы была проведена рефлексия. Учащимся предлагалось ответить на вопрос, нравится ли им использование друдлов в образовательном процессе. 100% обучающихся экспериментальной группы ответили, что им нравится внедрение друдлов в образовательный процесс. Мы провели небольшой опрос, чем именно нравятся обучающимся друдлы. Ответы обучающихся представлены на рисунке 4.

*Рисунок 4*



*Результаты рефлексии обучающихся*

Анализируя и сопоставляя результаты тестирования, устного опроса и проведенной рефлексии, можно сделать следующие выводы:

- в результате работы на уроках истории и обществознания с использованием друдлов, школьники отметили, что восприятие информации в данном виде для них является более интересным и творческим;
- в результате работы с использованием друдлов у обучающихся повысился уровень креативности;
- у обучающихся повысилась активность участия в учебном процессе, улучшились навыки ведения диалога и доказывания своей точки зрения;
- при использовании друдлов обучающиеся отметили, что им проще стало понимать и запоминать сложные обществоведческие и исторические понятия.

При внедрении друдлов в образовательный процесс, учащиеся отмечали, что одним из плюсов применения данного метода обучения стало раскрытие творческих способностей, развитие креативности, генерирование новых идей.

Анализ полученных результатов до и после реализации опытного обучения в МОУ «Атемарская СОШ» Лямбирского района, позволяет сделать вывод о том, что применение друдлов на уроках истории и обществознания, способствует более эффективному восприятию и запоминанию учебной информации учащимися, а также раскрывает творческие способности обучающихся и развивает креативное мышление.

## Заключение

Креативность – способность генерировать новые идеи, мысли, концепции и находить оригинальные решения проблем. В педагогике креативность играет важную роль в развитии и совершенствовании образовательного процесса.

Создание креативной образовательной среды на уроках истории и обществознания эффективно сказывается на образовательном процессе. Ключевыми компонентами креативности являются беглость, гибкость, оригинальность и разработанность.

Креативность в педагогике – не просто «умение рисовать», а системный навык, который можно развивать через открытые задания, поощрение любознательности обучающихся, связь учебного материала с жизнью.

Одним из способов повышения уровня креативности на уроках истории и обществознания являются рисунки-загадки – друдлы. Друдлы – задания, в которых требуется дорисовать или домыслить то, что изображено на рисунке. Основа друдла – схематичные, незаконченные изображения, каракули или кляксы.

Применение друдлов на уроках истории и обществознания позволяет:

- превратить пассивное запоминание в активный творческий процесс;
- учит видеть многозначность исторических и социальных явлений.

Друдлы – педагогический инструмент, который может быть использован для развития творчества обучающихся на разных этапах работы. Помимо психологического комфорта, такие задания способствуют скорейшему нахождению решений в сложных ситуациях.

Друдлы возможно использовать качестве креативной разминки. Одного правильного ответа в друдлах просто не существует, поэтому каждый ответ ценен. Попытка найти уникальные ответы и просмотр чужих догадок становятся отличной тренировкой для воображения. Особенно ценятся нестандартный подход, креатив, оригинальность и юмор. Также можно устраивать друдл-баттлы или марафоны среди обучающихся.

Другим способом использования друдлов на уроках истории и обществознания является вариант, когда обучающимся необходимо предложить как можно больше разнообразных интерпретаций. Правильного ответа в друдлах нет, и побеждает обучающийся, давший наиболее необычный ответ или игрок, придумавший большее количество интерпретаций.

Выделяют несколько видов друдлов: символические, абстрактные, комбинированные, контекстные.

Для определения уровня развития креативного мышления обучающихся на уроках истории и обществознания в МОУ «Атемарская СОШ» с. Атемар Лямбирского района, нами были проведены констатирующий, формирующий и контрольный этапы проекта.

На констатирующем этапе исследований были проведены устный опрос обучающихся и тест Торренса, направленный на выявление уровня креативности. Тестирование и опрос проводились в обеих группах. Подводя итог констатирующего этапа, можно сделать вывод, что в обоих классах обучаются ученики со средним уровнем креативности.

На формирующем этапе опытного обучения в образовательный процесс обучающихся 9-х классов было внедрено использование друдлов на уроках истории и обществознания. Использование друдлов было внедрено на уроках в одной из двух групп – экспериментальной. После реализации формирующего этапа был проведен контрольный этап исследования.

Анализ полученных результатов контрольного этапа исследования, позволяет сделать вывод о том, что применение друдлов на уроках истории и обществознания способствует более эффективному восприятию и запоминанию учебной информации учащимися, а также раскрывает творческие способности обучающихся и развивает креативное мышление.

Таким образом, можно утверждать, что внедрение друдлов в образовательный процесс повышает уровень креативности обучающихся.

## Список используемых источников

1. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. – М., 1987.
2. Гилфорд Дж. П. Три стороны интеллекта. – М., 1965.
3. Енбаева Л. В., Пономарева А. Е. Развитие креативности учащихся средствами визуальной арт-технологии на уроках английского языка // Проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков. – 2016. – №12. – С/ 124-129/
4. Муртазоева Д., Зубайдова Н. Н. Роль креативности в педагогике // Science and Education. – 2023. – №12. – С. 527-530.
5. Павлова С. А., Прутченков А. С. Педагогический потенциал современных интернет-технологий формирования ключевых социальных компетенций в рамках реализации программы junior skills // Школьные технологии. – 2016. – №4.
6. Туник Е. Е. Диагностика креативности. Тест Е. Торренса. – Спб.: ИМАТОН, 1998. – 170 с.
7. Э. де Бон. Латеральное мышление. – СПб., 1997.
8. Чикесентмихайи М. Креативность: Психология открытий и изобретений. – Москва: Карьера Пресс. – 2019. – 528 с.