



конкурс за детска интерпретация на Логот на кандидатурата на Варна за европейска столица на културата 2019

varna2019.bg/detskologo



ПОМАГАЛО ЗА ВДЪХНОВИТЕЛИ

Томас Едисон е казал: "За да имаш страхотна идея е да имаш много от тях"

Брейнстормингът (или „мозъчна атака“) е признат за един ключовите методи за групово генериране на идеи, включително и в творческия процес. В действителност брейнстормингът остава една от най-ефективните техники за творческо мислене днес. Основният крайъгълен камък за брейнсторминга е липсата на първоначална оценка или критика към нововъзникналите идеи. Всички те, без значение колко са нетрадиционни, имат право да съществуват в началния етап. Това е особено ценно за тези ученици, които нямат увереност да споделят публично своите идеи.



Удобната и подходяща за диалог среда може да ви помогне да бъдат вдъхновени децата и да бъде отключено тяхното въображение. В училище, това може да стане даже ако ги поканите да не сядат на чиновете си, а да оформят полу-кръг, за да ги извадите от формалната учебна обстановка.

Ние, Екипът на кандидатурата на Варна за Европейска столица на културата, не можем да се сетим за по-голяма цел за нашите деца от това да ни покажат своята креативност и идеи за тяхната Варна през 2019. Всичко започва с малко въображение!

Стратегия: Мрежа на въображението

Използва се стратегия за мрежов брейнсторминг. Той е особено подходящ при работа с малки деца, за да им помогне да визуализират и организират много и различни идеи и да се види начинът, по който те ги свързват една с друга. По време на мрежовия брейнсторминг, основната тема е написана вътре в графична форма (балонче, кръгче) в центъра на дъската или на друго място за писане (на лист вкъщи). Идеите и въпросите към основната тема могат да бъдат вписани в други форми (балончета) и свързани към нея. Важното е, децата да се насърчават да измислят възможно най-много идеи, без значение колко глупаво или малко вероятно изглеждат те, без да бъдат оценявани или отхвърляни.

Стъпки

1. Разпалете въображението на вашите ученици/деца, като ги помолите да се изброят колкото може повече животни с определена буква като започнат например с буквата "К". Те могат да създадат списък на дъската в клас или на лист вкъщи, докато по-големите деца могат да създадат свои собствени списъци. Децата вероятно ще назоват реални животни като *крокодил*, *костенурка* или *котка*.
2. След като са се изчерпали идеите, попитайте децата защо са назовали само животни, които са виждали на живо, в книги или филми. Окуражете ги да разширят възможностите си чрез създаване на напълно нови въображаеми животни или чрез комбиниране на две животни в едно. Например, един *Костенуркослон*, който има дълго тяло и костенуркова черупка. Той е лилав, на розови точки и носи ролкови кънки. Приветствайте напълно невероятни животни. Насърчавайте децата да си задават въпроси за това съставно животно.
3. Попитайте децата какво обикновено се сещат, за тези нови и различни животни. Обяснете им, че те използват въображението си! Нашето въображение е това, което ни позволява да се създаваме неща, които досега не са съществували. Кажете на децата, че много от нещата, с които си играят, като скейтбордове и кукли идват от нечие въображение. Ако никой не си ги беше представял, те не биха съществували.



4. Предварително си подгответе лепенка за рани (анкерпласт). Покажете я на децата и обяснете, че анкерпластът е създаден от един американец на име Ърл Диксън, който искал да помогне на жена си Жозефин. Тя винаги се порязвала при готвене, а памукът и тиксото, които използвала, за да покрие раните си, винаги се размествали. Той си е представил, че ако успее да комбинира превръзката с тиксо това би могло да ѝ помогне. Неговата идея сработила. Той я споделил и тя се превърнала в истинско изобретение. Въпреки, че първоначалната идея за анкерпласта е била да помогне на жена си, Ърл Диксън е създал нещо, с което е направил света по-добър.
5. На дъската нарисуйте в кръг следните балончета – *музика, театър, кино, изобразително изкуство, танц, литература, цирк*.
6. Обяснете, че всички тези балончета, събрани заедно представляват културата ни и културата на нашия град, а през 2019 година Варна може да бъде културната столица на Европа.
7. Над тях напишете въпрос, включващ темата на конкурса на дъската или на лист: Каква ще бъде „Моята Варна 2019“?
8. Помолете децата да си сложат шапките за идеи и се пригответе да ги споделяте! В центъра на кръга от балончета напишете думите: "Аз мога даворя!" и ги свържете. Поканете децата да генерират колкото се може повече идеи за начините, по които биха могли да творят чрез думите в кръговете. Върнете учениците обратно към упражнението от началото на урока и им напомнете, че техните идеи могат да изглеждат невъзможни и глупави. Те трябва да използват своето въображение. (Забележка: С по-големите ученици вие може да правите алтернативен брейнсторминг за културата в класната стая, училището, обществото и света. Тогава учениците ще могат чрез брейнсторминга да изведат идеи за културни прояви.)
9. След като учениците помислят, че са изчерпали всички идеи, може да ги попитате за още! Поканете ги да погледнат създадената Мрежа от идеи, която те са създали и всички начини, по които те биха могли да творят.
10. След като имате толкова много идеи, които класът може да измисли, помолете децата да разгледат всички техни варианти и да изберат този, който те биха искали най-много да се направят обект на конкурса „Моята Варна 2019“.
11. Накрая, помолете всяко дете да завърши изречението: **Моята Варна 2019 ще бъде...**