

Варианты заданий для обучающихся, направленных на развитие креативного мышления

Креативность — это творческие способности личности, позволяющие создавать и воплощать в жизнь принципиально новые идеи.

«Закончи слово»

Дидактическая задача: пополнять, обогащать словарный запас детей.

Ход игры: Учитель начинает слово, произнося первый слог, а ребенок — заканчивать его. «Отгадай, что я хочу сказать! По...», — так вы начинаете игру.

Всего предлагается 10 слогов: 1) по, 2) на, 3) за, 4) ми, 5) му, 6) до, 7) че 8) пры, 9) ку, 10) зо.

Если ребенок легко и быстро справляется с заданием, предложите ему придумывать (отгадывать) не одно слово, а столько, сколько он сможет. Например, по-лет, по-кой, по-лотенце и т. д.

«Что на что похоже»

Дидактическая задача: учить детей сравнивать предметы.

Ход игры: 3-4 человека (отгадчики) выходят за дверь, а остальные участники игры договариваются, какой предмет будет сравниваться. Отгадчики заходят и ведущий начинает: "То, что я загадал похоже на ..." и даёт слово тому, кто первый нашел сравнение и поднял руку: Например, бант может быть ассоциирован с цветком, с бабочкой, винтом вертолета, с цифрой "8", которая лежит на боку. Отгадавший выбирает новых «отгадывальщиков» и предлагает следующий предмет для ассоциации.

«Волшебные кляксы»

Дидактическая задача: учить детей видеть необычное в простом, обыденном.

Необходимое оборудование: лист А4, чернила, туш или гуашь.

Подготовительный этап: Перед игрой изготавливают несколько клякс: на середину листа выливается немного чернил или туши и складывают лист пополам. Затем лист разворачивают.

Ход игры: Участники смотрят на кляксу и по очереди говорят, какие предметные изображения они видят в кляксе или её отдельных частях. Выигрывает тот, кто назовёт больше всего предметов.

«К счастью... К сожалению...»

Дидактическая задача: учить детей придумывать рассказ на свободную тему.

Необходимое оборудование: маленький мячик.

Ход игры: Игрокам предстоит сочинять рассказ. Каждый участник придумывает свое предложение, которое обязательно должно начинаться словами «К счастью» или «К сожалению» (попеременно).

Тот, кто готов быть первым, получает мяч. Закончив предложение, он передает мяч другому участнику, и история продолжается.

Длина истории не установлена заранее. Любой игрок может принять решение закончить ее, если сочтет это нужным.

Игру можно проводить по-разному. Вы можете сами начать ее или дать мяч тому игроку, который, по вашему мнению, готов проявить инициативу. Если Вы хотите придать членам группы больше уверенности, то можете поинтересоваться, есть ли у них на примете какие-то темы, вокруг которых можно было бы разворачивать историю.

Возможные варианты:

Группа затерялась на необитаемом острове.

Одиссей попадает на Красную площадь.

Вася и Маша открывают магазин игрушек.

Мальчик влюбился в девочку.

Двое родителей спорят из-за подарков сыну (дочери) на день рождения.

«Веселый счет»

Дидактическая задача: упражнять детей в быстром счете, умении переключить внимание с одного примера на другой.

Необходимое оборудование: комплект карточек с цифрами от 0 до 9 на 2 команды.

Ход игры: Группа делится на 2 команды. Команды выстраиваются в шеренгу напротив ведущего, перед которым стоят по два стула. Каждый игрок получает карточку с одной из цифр. После того, как ведущий для команд зачитает пример, игроки с цифрами, составляющими результат» выбегают к ведущему и садятся на стулья так, чтобы можно было прочитать ответ.

Допустим, это был пример: $16+5$. На стулья рядом с ведущим должны сесть участники, у которых в руках карточки с цифрами 2 и 1, так как сумма 16 и 5 равна 21. Команда, у которой получилось сделать это быстро и правильно, зарабатывает очко. Счет идет до пяти очков.

«Назови предметы»

Дидактическая задача: упражнять детей в анализе и классификации.

Ход игры: ученики по очереди называют все предметы, которые окружают их в классе, школе. Затем по заданию педагога называют слова на темы: "Овощи", "Мебель", "Одежда", "Растения", "Посуда". Предварительно побеседовать с детьми о том, что все слова можно разделить на группы, каждая группа имеет название, спросить детей почему, по их мнению, слова относятся к разным группам. В процессе ответов детей, помогать им правильно формулировать свои мысли.

«Зашифрованное слово»

Дидактическая задача: упражнять детей в делении слов на слоги.

Ход игры: педагог произносит по слогам слова. Из каждого слова необходимо отделить первые слоги и из них составить новое слово, например:

Колос, рота, ваза (корова),

Машина, малина (мама),

Кора, лото, боксёр (колобок).

Из двух последних слогов составить слово:

Змея, рама (яма),

Зима, яма (мама) и т.д.

Цель игр: развитие оригинальности мышления через приведение редких, необычных вариантов решения поставленной задачи.

«Словоассоциации»

Дидактическая задача: упражнять детей в полете фантазии, способствовать развитию воображения.

Ход игры: подумай, что может произойти, если ...

"... дождь будет идти, не переставая."

"... люди научатся летать, как птицы."

"... собаки начнут разговаривать человеческим голосом."

"... оживут все сказочные герои."

"... из водопроводного крана польется апельсиновый сок."

Хорошо, если ребенок смог придумать интересный ответ на каждую из предложенных фраз.

«Превращения»

Дидактическая задача: учить детальному представлению вещей.

Ход игры: для развития технического интеллекта очень полезно представлять себе конструкцию различных машин и приборов, а также принципы их работы. Предлагаем вам новое и эффективное упражнение. Если вы не знаете, каков принцип работы того или иного прибора – просто придумайте его!

Представьте себе, что вы – это лист бумаги, вот-вот готовый отправиться в копировальный аппарат. Закрыв глаза, в максимальных подробностях представьте процесс, происходящий с вами.

Представьте, что вы – бензин в бензобаке автомобиля, поступающий в двигатель. Вы превращаетесь во взрывную силу и двигаете автомобиль. Закрыв глаза, в максимальных подробностях представьте процесс, происходящий с вами.

Представьте, что вы – сигнал, излучаемый передатчиком местной телестанции. Закрыв глаза, максимально подробно представьте себе ваш путь от антенны передатчика до превращения в картинку на телеэкране.

Представьте, что вы превратились в собственный голос и совершаете путь от вашей телефонной трубки через спутник связи в телефонную трубку вашего друга, находящегося на противоположном конце планеты. Закрыв глаза, представьте себе свое путешествие как можно детальнее.

Цель игр: развитие точности мышления через структурирование мысли, логичность ее построения, выбор адекватного решения, соответствующего поставленной цели.

«Сочинитель»

Дидактическая задача: учить изменять форму слова в соответствии с задачей и смыслом придуманного текста.

Ход игры: даны три слова, например, стол, арбуз, вагон. Необходимо придумать как можно больше предложений, в каждом из которых были бы использованы все три слова. Слова можно изменять любым способом.

«Творческое озарение»

Дидактическая задача: учить придумывать связный рассказ из данных слов.

Ход игры: на протяжении двух минут, используя 14 слов (тренер сам подбирает заранее слова, набор слов может меняться в связи с целями и задачами тренинга), придумайте связный рассказ. Можно ставить слова из списка в любом порядке, а также добавлять любые другие слова.

«Теремок»

Дидактическая задача: учить находить не явно выраженные сходства предметов.

Ход игры: детям раздаются картинки различных предметов: гармошки, ложки, кастрюли и т.д. Кто-то сидит в "теремке" (например, ребенок с рисунком гитары). Следующий ребенок просится в теремок, но может попасть туда, только если скажет, чем предмет на его картинке похож на предмет хозяина. Если просится ребенок с гармошкой, то у обоих на картинке изображен музыкальный инструмент, а ложка, например, тоже имеет дырку посередине.

Творческие задания

Цель заданий: развитие беглости мышления через название большего количества новых идей возникающих в единицу времени.

Задание 1. Придумай как можно больше способов, где в лесу от дождя может спрятаться божья коровка.

Задание 2. Придумай как можно больше слов на одну букву.

Цель заданий: развитие оригинальности мышления через приведение редких, необычных вариантов решения поставленной задачи.

Задание 1. Перед тобой две сказки, у которых нет окончания. Придумай для одной сказки веселый конец, а к другой такой, которому все удивятся.

«Охотник до сказок»

Жили-были себе старик со старухой, и был старик большой охотник до всяких сказок и рассказней. Приходит зимою к старику солдат и просится переночевать.

- Пожалуйста, служба, ночуй, - говорит старик, - только с уговором: всю ночь мне рассказывай. Ты человек бывалый, много видел, много знаешь.

Солдат согласился.

Поужинали старик с солдатом, и легли оба на полати рядышком, а старуха села на лавку и стала при лучине прясть. Долго рассказывал солдат старику про свое житье-бытье, где был и что видел. Рассказывал до полуночи, а потом помолчал немного и спрашивает старика:

- А что, хозяин, знаешь ли, кто с тобой на полатах лежит?

- Как кто? – спрашивает хозяин. – Вестимо, солдат.

- Ан нет, не солдат, а волк.

Поглядел мужик на солдата, и точно – волк. Испугался солдат, а волк ему и говорит:

- Да ты, хозяин не бойся, погляди на себя, ведь и ты медведь.

- Оглянулся на себя мужик, - и точно, стал он медведем...

К.Д.Ушинский

Цель заданий: развитие точности мышления через структурирование мысли, логичность ее построения, выбор адекватного решения, соответствующего поставленной цели.

Задание 1. Расскажи и нарисуй, как изменилась бы сказка «Красная шапочка», если бы волк был добрым.

Задание 2. Какие профессии ты знаешь? Как ты думаешь, какие профессии выбрали бы сказочные герои, если бы жили в наши дни.

Задание 3. «Определение» Раздаются карточки со словами: автобус, яблоко, озеро, ромашка, одуванчик и т.д. Предлагается в течение одной минуты рассказать о своем объекте так, чтобы все поняли, что имеет в виду говорящий. Нельзя называть свое слово и жестикулировать руками.

Задание 4.«Журналисты». Тех, кто хочет побывать в роли героев произведения, садятся под дерево мудрости. Остальные дети журналисты. Их задача – задать интересный, необычный вопрос героям. Задача «героев» произведения – дать полный, хороший ответ.

Задание 5. «Напишите письмо». Обучающимся нужно написать кому-либо письмо от имени героя произведения, это позволяет поставить себя на место другого, соотнести его мысли и чувства со своими.