

Игры по развитию творческого воображения

Нестеренко Алла Александровна, руководитель лаборатории «ТРИЗ и новые технологии в образовании», учитель ТРИЗ, РТВ, и информатики гимназии № 30 г. Петрозаводска.

Известно, что учебный материал легче принимается детьми, если он изложен в игровой форме. В принципе любое учебное задание может быть превращено в игру. Все игры, описанные в этой работе, использовались автором на уроках по развитию творческого воображения в классах шестилеток и были хорошо приняты детьми.

Одни и те же правила подходят для игр самого различного содержания, поэтому материал изложен в двух частях. В первой части описаны игры по форме: реквизит, состав играющих, правила игры. Во второй предлагаются упражнения, вопросы, сюжеты, из которых можно построить игру.

1. ФОРМА ИГРЫ

Опишем несколько вариантов игр и в дальнейшем будем ссылаться на описанные правила.

1.1. Игра с мячом

Реквизит: мяч.

Состав играющих: ведущий и несколько игроков (обычно весь класс).

Правила игры: дети становятся в круг, в центре — ведущий. Ведущий задаёт многовариантное задание, например: «Называем всё, что летает». Далее ведущий кидает детям мяч в произвольном порядке. Игрок, получивший мяч, должен вернуть его ведущему и при этом ответить на вопрос. Если ответа не последовало, игрок садится на корточки в центре круга и ждёт, пока кто-нибудь из детей, получивших мяч, не даст сразу два ответа на вопрос и при этом укажет, кого именно он выручает. Постепенно ведущий увеличивает темп, всё меньше детей остаётся в игре. Выигрывает тот, кто остался с мячом последний.

1.2. Соревнование с фишками

Реквизит: комплект фишек нескольких цветов (по 20 каждого цвета).

Состав играющих: ведущий и несколько команд по 8–15 человек (обычно каждый ряд в классе — одна команда).

Правила игры: каждая команда имеет фишки своего цвета. Ведущий задаёт общий для всех вопрос, например: назвать как можно больше применений ученической линейки. Или свой вопрос для каждой команды, например: команда I решает вопрос, как применять линейку, команда II — спичечные коробки и т. п. Отвечают по очереди: желающий из I команды, потом — из II и т. д. Каждый верный ответ отмечается фишкой. Затем вопрос можно повторить по второму и третьему кругу. По окончании игры производится подсчёт фишек. Побеждает команда, набравшая большее количество фишек.

1.3. «Кто последний?»

Реквизит: нет.

Состав играющих: ведущий и несколько игроков (обычно весь класс).

Правила игры: ведущий даёт задание. Дети отвечают на вопрос, причём за один раз каждый игрок может дать любое количество ответов. Выигрывает тот, кто дал последний ответ.

1.4. Игра с карточками

Реквизит: комплект карточек, содержащих вопросы, рисунки или названия каких-то объектов. Например, карточки с названием предметов: стол, автобус, ручка...

Состав играющих: от 2 до 5 человек (в классе обычно по одной игре на парту).

Правила игры: комплект карточек лежит на столе. Один из игроков берёт первую карточку, отвечает на вопрос и передаёт карточку по кругу дальше. Игрок, не ответивший на вопрос карточки, выбывает из игры до следующего кона. В конце выбывают все, кроме одного, у которого на руках остаётся карточка. Затем так же разыгрываются остальные карточки. Выигрывает тот, кто набрал большее количество карточек.

2. СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ

2.1. Систематизация свойств предметов

а) **по цвету** (назвать как можно больше предметов белого цвета, синего, красного и т.д.; назвать все предметы в классе какого-либо заданного цвета с закрытыми глазами);

б) **по форме** (круглое, цилиндрическое...);

в) **по размеру** (всё, что выше стула, но ниже шкафа...);

г) **по веществу** (железное, деревянное...);

д) **по звучанию** (свистит, пищит...);

е) **по запаху** (всё, что приятно пахнет...);

ж) **на ощупь** (острое, мягкое, тёплое...);

з) **по вкусу** (сладкое, солёное, кислое...);

и) **по способу передвижения** (летает, ползает, катится...);

к) **по агрегатному состоянию** (твёрдое, жидкое, газообразное...).

Возможны и другие способы систематизации. Для этой серии игр больше всего подходят варианты игр 1.1 и 1.3, возможен вариант 1.2.

2.2. Определение подсистем и надсистем

а) назвать все подсистемы (части) заданной системы (например, назвать все части велосипеда).

б) назвать все возможные надсистемы объекта (например, частью чего может быть колесо).

Здесь подходит игра по любому из вариантов, стоит обратить внимание на вариант 1.4.

2.3. Ресурсный подход

Цель: научиться выделять и использовать ресурсы системы.

Назвать как можно больше применений для заданной системы. Ресурсный подход можно применять в играх.

1.2 или 1.4. Чтобы оживить задание, сделать его более интересным для детей, можно представить задачу в виде сказочной ситуации. Ниже предложены сюжеты для «ресурсных» задач.

«Сломался робот»

«Представим себе, что мы с вами живём в будущем. Мы ведь знаем, что в будущем все вещи будут делать... кто? Правильно, роботы. Так вот, в будущем есть свой завод, который изготавливает линейки. Обычные линейки. Такие же, как у вас на партах, они ещё не успели измениться. Все линейки делает один робот. Но вот однажды робот сломался. Это в наше время станок, если сломается, то перестаёт работать, а в будущем всё может быть и иначе... В общем, у робота что-то случилось, и он стал вместо 100 линеек в день выпускать миллион. Когда люди заметили неладное, робот успел завалить линейками всю территорию завода. Откопав бедного робота из-под кучи линеек, люди стали думать, что делать с этой кучей. Оставить линейки на потом, а робота выключить? Но скоро придумают новые, более совершенные линейки, и эти будут не нужны. Давайте мы с вами поможем людям будущего. Попробуем придумать, как использовать лишние линейки.

После изложения сюжета организуется игра по правилам 1.2.

«Незнайкины проблемы»

Винтик и Шпунтик сделали волшебный сотворитель. Это был такой прибор, который мог по образцу скопировать любой предмет в любом количестве. Они сразу заказали себе новенький штангенциркуль. Знайка сделал запасные очки, Цветик — вечное перо. А Незнайка вспомнил, что недавно поссорился с Торопыжкой из-за того, что Торопыжка не захотел подарить ему коробочку из-под кофе, а Незнайке ужасно нравились такие коробочки. И назло Торопыжке он попросил у волшебного сотворителя 200 коробочек. Пришли человечки домой, видят, лежит перед сотворителем гора коробочек, а из-под нее Незнайкина шляпа торчит. Откопали Незнайку, а он плачет: «Оказывается, 200 — это очень много. Что же теперь я с этими коробочками делать буду?»

Подскажите Незнайке, как ему использовать эти коробочки. Не советуйте хранить в коробочке какие-то вещи, все свои «богатства» Незнайка поместил в пять коробочек, но ещё 195 у него осталось без дела.

«Подарок»

Семь гномов очень любили Белоснежку. И каждый из них хотел сделать ей на 8 Марта самый лучший подарок. Однажды, незадолго до праздника, Белоснежка сказала: «Мне бы так хотелось украсить наш домик цветами, но где взять горшочки для цветов?» Все гномы промолчали, но каждый для себя решил сделать на праздник сюрприз Белоснежке. А договориться между собой они не догадались. И вот на 8 Марта Белоснежка получила в подарок 35 цветочных горшочков, по 5 от каждого гнома. Гномы очень расстроились, что так получилось, но Белоснежка их успокоила: «Не горюйте, я найду дело каждому цветочному горшочку, хотя 35 цветов в одном домике,— это, конечно, слишком много». Угадайте, что сделала Белоснежка из «лишних» горшочков?

2.4. Подход к понятию «противоречие»

Цель: научить видеть хорошие и плохие (полезные и вредные) свойства предмета, явления, их взаимосвязь.

Назвать как можно больше хороших и плохих сторон предмета (явления).

Игра 1.2. Класс делится на две команды: одна команда называет «плюсы», другая — «минусы».

«Суд»

Организуем суд над каким-то объектом (над портфелем и т.д.). Одна команда (прокуроры) указывает, чем он плох, другая (адвокаты) — чем он хорош.

«Спор»

Задаётся ситуация, в которой возник спор между двумя сказочными персонажами о достоинствах чего-либо. Каждая команда представляет свой персонаж. В конце делается вывод, разрешаются найденные противоречия.

Пример: Незнайка спорит со Знайкой, утверждая, что все тучи надо обстреливать специальными снарядами, так как от дождя только неприятности. Знайка говорит, что дождь приносит и пользу.

2.5. Идеальный конечный результат (ИКР)

Цель: отработать формулировку ИКР, научиться представлять вещи, умеющие самостоятельно делать что-то полезное для человека.

Задаётся объект. Необходимо придумать как можно больше полезных функций, которые этот объект должен выполнить сам.

Игра 1.2.

«Путешествие в будущее»

Представим себе ситуацию: стало возможным ездить в другие времена подобно тому, как мы можем путешествовать в разные страны. Вас пригласили в гости дети будущего. Один

мальчик пригласил весь первый ряд, другой — весь 2-й, третий— весь 3-й. Эти мальчики жили в разных временах: один на 100 лет впереди нас, другой— на 200, третий — на 300. Сейчас мы узнаем, кто уехал дальше. Дети каждого ряда расскажут нам про один предмет из будущего (одни — про шкаф, другие— про кран...). Чем больше «работ» ваш предмет умеет выполнить сам, тем дальше в будущее вы ездили.

2.6. Развитие ассоциативного мышления

а) на что похож предмет (дать как можно больше обоснованных ответов).

б) на что похожа клякса (аналогично).

Игра 1.2 или 1.1.

Обычно задание такого типа мы использовали для «приобретения» билетов в Сказочную страну (или на машину времени, или в Страну загадок). Чтобы приобрести билет, ряду нужно дать как минимум пять ответов. Когда ряды получают «билеты», начинается урок-путешествие.

Замечания по ведению игры

Чтобы дети не теряли интерес к игре, необходимо «держат темп». Когда ответы иссякают, задать ограничение по времени (считаем до трёх...).

Не следует жалеть время на изложение сюжета, если он присутствует в игре, надо дать детям возможность «войти в роль», это окупится большим интересом к игре. Имеет смысл постепенно смещать акцент в сторону качества (а не количества) ответов. Если дети дают неинтересные ответы, учитель может предложить свой вариант ответа, который выведет детей из привычной плоскости к неординарным решениям.