

Управление образования Исполнительного комитета г. Казани Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Городской центр детского технического творчества им. В. П. Чкалова» г. Казани



**Использование игровых технологий на занятиях
объединения «Художественное конструирование»
(развитие креативного мышления)**

Автор-составитель:
Самитова С.Н.
педагог дополнительного образования
Первой квалификационной категории

г. Казань
2023

Использование игровых технологий на занятиях объединения «Художественное конструирование» (развитие креативного мышления)

Креативное мышление — это способность принимать нестандартные решения, генерировать идеи, смотреть на мир иначе. Кроме того, это актуальный навык на рынке труда.

Для развития творческого потенциала, необходимо использовать специальные техники и не забывать про расширение кругозора. Познания в разных областях помогают генерировать нетривиальные идеи и шире смотреть на происходящее, а значит, способствуют креативному мышлению.

Формирование креативного мышления обуславливается разными факторами. Влияет воспитание, детство, круг близких, установки в семье и другой опыт. Все мы разные, и креативные способности у каждого ребёнка развиты по-своему. Но можно пробовать разные способы для отработки навыка — обязательно найдётся то, что сработает у вас.

1. Техника креативного письма

Благодаря этой технике развития креативного мышления ребёнок задействует воображение. Ребёнок по-новому взглянет на устоявшиеся шаблоны и варианты развития событий. Вот возможные задания на креативное мышление:

- поменять место действия в известной сказке,
- переписать концовку рассказа,
- изменить характер главного персонажа в книге.

«Фантастические гипотезы»

Цель: развивать творческое воображение и теоретическое мышление. Что было бы, если... (город умел летать, часы шли наоборот и т.п.)?

«Домашние и дикие животные»

Дети объединяются в две группы — «дикие животные» и «домашние животные». Группы должны придумать и через некоторое время рассказать о трудностях и преимуществах своей жизни. Побеждает группа, рассказ которой самая творческая и интересная. Это упражнение дети могут выполнять индивидуально.

«Необыкновенный полет»

Цель: развивать фантазию.

Педагог. Представьте себе, что в группе есть ковер-самолет. Он унесет тебя туда, куда ты захочешь. Куда бы ты хотел слетать? Зачем? Дети отвечают.

«Сказочные истории»

Цель: учить использовать элементы анимизма («одушевления» предметов).

Педагог предлагает детям подумать и сказать, на кого похожи столовая и чайная ложки (мама с дочкой, бабушка с внучкой и т.п.), придумать сказочные истории, которые могут с ними произойти.

Творческое упражнение «Ночной разговор игрушек»

Предложить детям придумать, о чем ночью (вечером, когда дети ушли из детского сада) могли разговаривать игрушки: как с ними играют дети, бережно к ним относятся, или упорядочивают игровой уголок т.д.

«Любимая игрушка»

Цель: развивать умение преобразовывать предмет с использованием приема акцентирования.

Педагог предлагает детям нарисовать свою любимую игрушку, подумать и рассказать, что можно сделать, чтобы она стала более смешной и забавной.

«Превращения»

Цель: учить создавать образы через опредмечивание условных символов.

Дети рассматривают карточки с условными изображениями предметов и высказывают предположения о том, что это может быть.

«У кого какой характер?»

Раздать детям картинки с изображением различных предметов и предложить им описать характер этих предметов, например: характер молотка, кровати, подушки, карандаша. Сравнить и обсудить описание детей. Провести с детьми беседу о том, как может меняться характер различных предметов в зависимости от того, кому они служат и кто держит их в своих руках.

Второй вариант этого упражнения: предложить детям описать работу печального или веселого молотка, исполнительной или ленивой пилы, гордого или скромного карандаша, внимательной или невнимательной тетради и т.д.

2. Игры и занятия на творчество и логику

Развитию креативного мышления у детей способствует:

- рисование и лепка,
- конструкторы и пазлы,
- головоломки и задачи на логику,
- шахматы

«Чем может быть...»

Цель: учить придумывать новое применение знакомым предметам.

Педагог раздает детям палочки, пуговицы, трубочки, колечки и др. Дети выполняют задание.

«Портрет из пуговиц»

Цель: учить выполнять аппликации из пуговиц. Педагог рассказывает детям, что создать портрет можно разными средствами: краской, соломкой, пластилином, лоскутами ткани, показывает пуговицы и предлагает каждому ребенку портрет для копирования с помощью пуговиц.

«Фантазёры»

Цель: развитие воображения, образного мышления.

Оборудование: пластилин, зубочистки, вата, цв. бумага т.д. .

Ход игры: взрослый предлагает первому игроку задумать какой-нибудь предмет и сделать только один элемент из предложенных материалов. Второй игрок говорит, что это может быть, и добавляет свой элемент. Следующий должен придумать что-то другое и добавить элемент в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить поделку по-своему. Выигрывает ребёнок, который внёс последнее изменение.

«Необычные картины»

Цель: развитие воображения, образного мышления, мелкой моторики.

Оборудование: поднос, пуговицы, скрепки, пробки от бутылок, флаконов, природный материал: соломка, чешуйки шишек, ракушки, мелкие камушки, засушенные цветы, листья, семена растений, лист картона.

Ход игры: на подносе разложен материал. Взрослый предлагает создать необычные картины, а для их создания требуются не карандаши и краски, а то, что лежит на подносе. Представьте себе картину, которую хотите получить. Сделайте её набросок на листе бумаги. При помощи взрослого прикрепите к картону.

«Волшебные кляксы»

Перед игрой изготавливают несколько клякс: на середину листа выливается немного чернил или туши и лист складывают пополам. Затем лист разворачивают и теперь можно играть. Участники по очереди говорят. Какие предметные изображения они видят в кляксе или её отдельных частях.

Выигрывает тот, кто назовёт больше всего предметов.

«Веселое соревнование»

Цель: учить создавать многое из одного.

Педагог раздает детям листы-матрицы, на которых изображены разные фигуры и сообщает, что с помощью карандашей или фломастеров их можно превратить в какой-

нибудь предмет, животное, растение или часть их. Каждый ребенок должен дополнить все листы до разных изображений.

«Картина из дырок»

Цель: развивать творчество при рисовании нестандартными способами.

Педагог говорит о том, что, если много раз проткнуть лист бумаги иголкой, получится много дырок. Но если протыкать бумагу в определенной последовательности, может получиться целый рисунок. Педагог предлагает «нарисовать» иголкой на бумаге обычный листок (машину, солнце и т.п.).

«Ощипанный портрет»

Цель: развивать творчество при рисовании нестандартными способами.

Педагог. Если взять лист белой бумаги и долго отщипывать от него маленькие кусочки, через несколько минут в руках останется фигура неопределенной формы с ошипанными краями. Но если отщипывать кусочки заранее продуманно, могут получиться интересные предметы. Попробуйте это сделать. Дети выполняют.

«Двойное изображение»

Цель: учить видеть образ в рисунке.

Детям предлагается разрисовать одну часть плотного листа краской, затем сложить лист пополам, прижать и раскрыть. Получается двойное изображение, которое необходимо дорисовать до какого-либо предмета.

«Обведи свою ладонь и оживи»

Цель: способствовать созданию в воображении образов на основе схематического изображения предмета.

Дети самостоятельно обводят на листе бумаги левую руку. Педагог предлагает превратить силуэт в какую-нибудь фигуру. Лист с силуэтом можно поворачивать как угодно

3. Техника креативного рассказа

«Откуда, почему, что, как»

Предлагается предмет или картинка предмета, назначение которого не вполне очевидно. Если упражнение выполняют несколько детей сразу, ответы не должны повторяться. Задание активизирует быстроту мышления и мотивирует на инновационные идеи. Ребёнок угадывает:

- для чего предназначен предмет,
- из какой он сферы,
- как используется.

«Жизнь шкафа»

Детям предлагается рассмотреть картинку, на которой изображен шкаф (стул, ведро, ложка и т.д.).

Дети объединяются в группы и отвечают на вопрос:

Из чего может быть сделан шкаф?

Может у шкафа меняться настроение?

Может шкаф болеть?

Можно ли взять в друзья шкафы?

Что чувствует шкаф, когда его протирают или ремонтируют?

Кого из членов семьи шкаф любит больше всего?

Помнит шкаф мастера, который его сделал?

Подобные вопросы можно задавать о любых вещах.

Затем дети придумывают сказку о вещах (как шкаф подружился с новым платьем или как чашка (тарелка) поссорилась с ложкой и т.д.).

«Исправь ошибку»

Цель: учить видеть несоответствие изображенных на рисунке признаков знакомых объектов.

Педагог показывает детям картинки: цыпленок красного цвета клюет морковь; медвежонок изображен с ушами зайца и т.п. Дети исправляют ошибки.

«Художник в зоопарке»

Цель: учить комбинировать различные детали при создании нового образа.

Педагог. Два волшебника «Разделяй» и «Соединяй» побывали в зоопарке. Идет первый волшебник и все разъединяет. Вторым — очень рассеянный, поэтому соединяет все как попало. Представьте, что после этого получилось в зоопарке, и изобразите с помощью деталей. Дети выполняют.

«Сказочная птица»

Цели: упражнять в передаче формы и расположения частей птицы; развивать фантазию.

Педагог раздает детям 8—10 овалов разной величины, формы и цвета; отдельные части птиц (разной формы, величины и цвета). Дети придумывают и составляют свою сказочную птицу.

«Волшебные очки»

Цель: развивать действие соотнесения по форме.

Педагог предлагает детям представить, что они надели волшебные очки, которые могут менять свою форму. Например, очки стали круглые и через них можно увидеть только круглые вещи. Дети осматриваются и называют все круглые предметы в комнате. Затем закрывают глаза и представляют, что в этих очках они вышли на улицу. Им нужно назвать пять предметов круглой формы, которые они встретят.

«Незаконченный сюжет»

Цель: учить конкретизировать (оживлять) схематические изображения.

Педагог кладет перед каждым ребенком предмет (катушка ниток, пластмассовая ложка, веточка дерева, засушенный цветок и др.) и просит их дополнить другими деталями до создания целостного предмета или сюжета.

«Придумай узор»

Цель: учить моделировать целостный образ на основе детали, части, схемы.

Педагог раскладывает три ряда предметов: первый — фасоль, второй — горох, третий — арбузные семечки. Дети должны соединить предметы в каждом ряду так, чтобы получился красивый и интересный узор.

«Составление изображений объектов»

Цель: развивать творческие способности при конструировании с использованием геометрических фигур.

Педагог раздает детям геометрические фигуры, и предлагает выложить из них названные объекты, например: клоуна, домик, кошку, машину и др.

«Придумай животное»

Цель: учить комбинировать различные детали при создании нового образа.

Педагог предлагает детям создать необычное существо из имеющихся деталей (могут быть предложены фигуры, вырезки из книг и др.).

«Лоскутное одеяло»

Цель: учить выражать содержание с помощью ограниченных графических средств.

Педагог раздает каждому ребенку по бумажному одеялу и предлагает с помощью одного карандаша раскрасить его так, чтобы не было одинаковых лоскутов.

«Узнай птицу»

Дети получают карточки с изображениями различных птиц. Им предлагается подумать:

- Какой характер у той или иной птицы?
- С какими людьми, цветами, деревьями, животными дружит эта птица?
- Кто враги?
- О чем она поет?
- Из чего и как строит гнездышко?
- Что она больше всего любит делать?

Детей предупреждают, что их ответы могут быть сказочными.

4. Упражнение «Ассоциации»

Цель игры — назвать любой предмет и подбирать к нему самые неожиданные метафоры, эпитеты, сравнения, которые приходят в голову.

Умение подмечать необычное в обычном легко почерпнуть из художественной литературы. Например, этим славился русско-американский писатель Владимир Набоков — он мог назвать волосы «ржавыми», петербургскую слякоть «фиолетовой», а улицы «бледными». Или сказать: «аллея шла с едва заметным наклоном, начинаясь почтамтом и кончаясь церковью, как эпистолярный роман». Перенимайте манеру писателей смотреть на мир — это гарантирует развитие креативного мышления.

«Камушки на берегу»

Цель: создавать в воображении образ на заданную тему.

Педагог показывает детям картинку и говорит, что на ней нарисован волшебный берег. По этому берегу прошел волшебник и все, что было на нем, превратил в камушки. Просит детей угадать и дополнить их разными деталями, рассказать, что было на берегу.

«Назови отличие»

Цель: находить сходства и отличия при сравнении предметов.

Педагог спрашивает, чем шкаф, магнитофон, книга, звонок, самолет отличаются от телевизора, собаки, машины, карандаша, птицы.

«Облака-загадки»

Цель: учить находить в материале с нечеткими формами образы предметов.

Педагог говорит о том, как интересно летом наблюдать за плывущими по небу облаками. Облака могут быть похожи на разных животных, человеческие лица и т.д. Затем он поочередно показывает картинки с облаками и просит детей назвать как можно больше вариантов их сходства с предметами, животными, растениями, фигурами людей.

«Наоборот»

Цель: учить создавать новые образы с использованием приема гиперболизации.

Педагог дает детям задание изменить предметы (например, стол, чашки, шкаф, платье и т.п.), сделав маленькое большим, и наоборот, и подумать, что тогда получится.

«Фантастическое животное»

Цель: развивать умение преобразовывать предмет.

Педагог раздает детям рисунки с разными животными. Как можно изменить рисунок, чтобы сделать его необычным и забавным?

«Буквы в рисунках»

Цель: развивать умение преобразовывать графические символы.

Педагог говорит о том, что все буквы на что-то похожи. Например, буква «г» похожа на подъемный кран, «о» — на спасательный круг. Предлагает детям нарисовать те предметы, на которые похожи разные буквы: ш, р, х, з.

«Подбери слова к картине»

Детям предлагают с помощью прилагательных, слов — сравнений, глаголов придумать «комплимент» картине.