**Мир фантазий: Приём: «Творческая ошибка».**

Цель: познакомить учащихся с приёмом «Творческая ошибка».

Воображение и фантазия – виды мышления.

Воображение – умение мысленно создавать новые идеи и образы возможных и невозможных объектов на основе реальных знаний.

Фантазия – создание тоже новых, но нереальных, сказочных, пока невозможных ситуаций и объектов, но тоже на основе реальных знаний.

Классическим примером фантазии является сказка. Мёртвая голова в сказке Пушкина “Руслан и Людмила”, небылицы барона Мюнхгаузена, Буратино, Стойкий оловянный солдатик – это фантастические образы.

Развитие фантазии и воображения на занятиях по начальному техническому моделированию.

По каждой теме программы начального технического моделирования введены упражнения, задания, задачи, в том числе и по тризу, на развитие творческого мышления. Они помогают развивать у детей гибкость мышления, неординарный подход к проблемам, учат думать, делать выводы, находить “красивые решения”, получать “изящный результат”.

Символ мудрости – сова. За выполненные творческие задания дети получают “совки” и переводят их на накопительный счёт в банк “Мудрости”. В конце полугодий подводятся итоги.

Игра “Составим предложение”

Один из участников называет любое слово. Рядом сидящий добавляет по смыслу другое и т.д. В результате нужно быстро проговорить получившееся предложение.

Приёмы:

“Каракули”

Центр листа отметьте точкой. Закройте глаза и на листе бумаги нарисуйте непрерывную запутанную линию. У вас должны получиться каракули. Найдите в них образы различных объектов, обведите их или заштрихуйте. Одна линия может быть использована в создании нескольких образов.

“Нарисуем в паре”

Каждому участнику даётся индивидуальное задание, которое он должен выполнить как можно точнее. Условия: не разговаривать, нельзя прерывать линию, держаться за один фломастер.

“Творческая ошибка”

При написании слова “автомобиль” ученик ошибся и пропустил какую-нибудь букву или нечаянно вписал лишнюю.

Получились слова:

Автомобиль

Автомобил

Автомобуль

Автормобиль

Как вы думаете, какие будут эти автомобили?

Сочинение загадок по алгоритму

Можно придумывать загадку, описывая, на что похож предмет. Таблица, которая заполняется по ходу сочинения загадки:

|  |  |
| --- | --- |
| На что похоже? | Чем отличается? |
|   |   |

Алгоритм:

Выбрать объект, записать на верхней строчке.

Заполнить левую часть таблицы, ответив на вопрос: “На что похож объект?”

Заполнить правую часть таблицы: “Чем отличается?”

Вставить слова-связки “как…”, “…но не…”,.

Прочитать готовую загадку.

Экзамен “наоборот” или “данетка”

Суть этой игры для всех заключается в том, что ведущий загадывает слово или рассказывает условия какой – то необычной ситуации, а игроки должны разгадать слово или объяснить ситуацию, задавая такие вопросы, на которые можно дать один из пяти ответов: “да”, “нет”, “и да и нет”, “об этом нет информации”, “это не существенно”. Вопросы задаёт не учитель, а ученик – в этом и заключается “экзамен наоборот” Цель “данеток” научить задавать сильные вопросы, научить отыскивать критерии классификации любых объектов окружающего мира, быть внимательными.

Задача “данетка”

По узкой горной дороге на огромной скорости мчится машина Смита, за ней несколько машин преследователей. Свернуть некуда: справа скала, слева пропасть. Вдруг у Смита замерло сердце: за поворотом он увидел дуб, который рос прямо посередине дороги. Что делать?

Играем со словарём

Предлагается три случайных слова. Например: кирпич, стакан, шляпа.

Напишите три предложения, связанных между собой по смыслу.

В каждом предложении необходимо использовать все три слова.

Ответ: По улице крался Шерлок Холмс в шляпе, надвинутой на глаза, с кирпичом в одной руке и стаканом в другой. Доктор Ватсон, неожиданно наткнувшись на него, в изумлении воскликнул: “Холмс, стакан с кирпичом совершенно не идут к твоей шляпе!”. "Т- сс", прошипел Холмс, - шляпа при вас, примите стакан и кирпич медленно следуйте за мной”.

На что похоже?

  

Приём “Конструкция”

У каждого участника имеются различные фигуры. Их нужно соединить воедино с помощью клея. Начинает первый участник, затем передаёт второму и т.д. Получилась фантастическая фигура. Всем вместе придумать ей название и подписать её.

Игра “Кто? С кем? Где? Когда?”

Задаётся вопрос, участник записывает на него ответ, после чего загибает верхний край листа на себя таким образом, чтобы написанного не было видно и передаёт листок другому человеку. Ему задаётся следующий вопрос – он отвечает, загибает край листа и передаёт другому. Затем лист разворачивается, и читаются неожиданные, смешные, коллективные истории.

Вопросы: “Кто? С кем? Где? Когда? Что делали? Кто пришёл? Что сказал? Чем дело закончилось?”

Гимнастика ума по методу Л.Н.Толстого

Пишут, что Л.Н. Толстой регулярно пользовался каждое утро в качестве гимнастики ума таким методом.

Взять самый обычный предмет: стол, стул, подушку, книгу…

Описать этот предмет словами человека, который никогда его раньше не видел, не знает, что это такое и зачем.

Например: Что бы сказал австралийский абориген о часах?

Обратная связь.

  

Итог занятия: -Что запомнилось?

 - Что понравилось?