

Тема 2. Интеллектуально-творческие игры.



Интеллектуальная игра – вид игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта и/или эрудиции.

Особенности интеллектуальных игр:

индивидуальное или коллективное
выполнение заданий

требует применения продуктивного
мышления



Виды мышления:

1. Репродуктивное мышление.
2. Продуктивное мышление.
3. Творческое мышление.

Протекает в условиях ограниченного времени и соревнования

Основные типы интеллектуальных игр.

ВИКТОРИНЫ-форма интеллектуальной игры, где успех достигается за счет наибольшего количества правильных ответов

СТРАТЕГИИ-форма интеллектуальной игры, где успех обеспечивается за счет наиболее верного планирования участниками своих действий

Тестовая викторина
(участники отвечают на вопросы и получают оценку) «**О, счастливчик!**»
«**Что? Где? Когда?**»

Сюжетная викторина
(игровой сюжет, напр.: космическое путешествие, участники – космонавты)
«**Полундра!**»
«**Колесо истории**»

Ролевая стратегия
(путь к успеху – через наилучшее исполнение роли, данной участнику игры)
«**Экспромт-театр «Яхта»**»

Экономическая стратегия
(путь к успеху – успешные приобретения и продажи)
«**Монополия**»

Боевая стратегия
(путь к успеху – через правильное планирование победы над противником)
Шашки
Шахматы

Словесные интеллектуальные игры:

Словесные игры: Вербальные (словесные, от латинского слова верба – «слово») игры.

Не требуют сложных атрибутов, но в жизни очень важно бывает вовремя и к месту вспомнить нужное слово.

Словесные игры основаны на разделении слов на части, на перестановке или замене в них букв, на добавлении или сокращении некоторых букв или слогов, а значит и на непрерывно меняющихся значениях задуманного слова, зависящих от их значений.

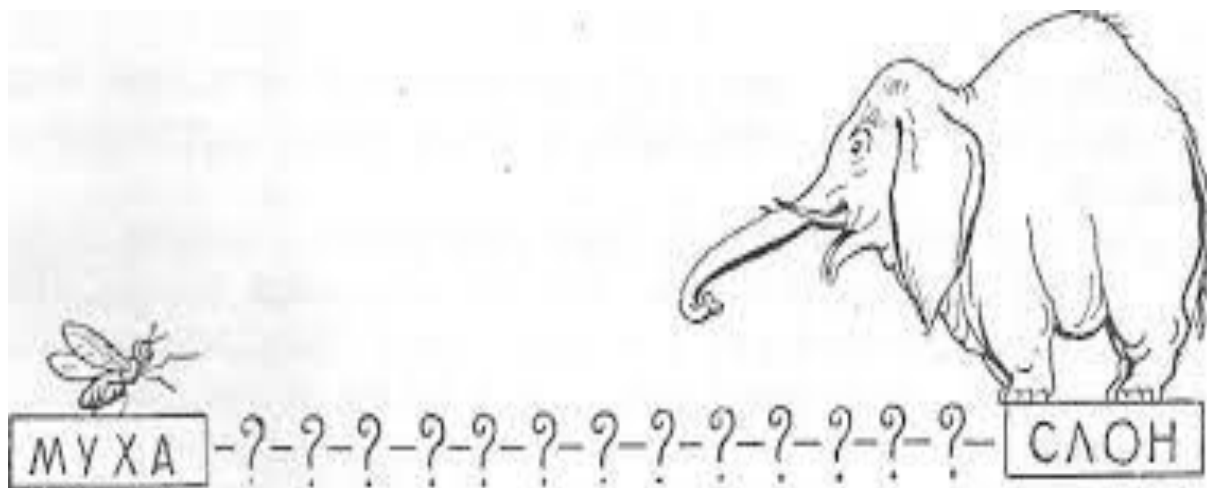
ВИДЫ СЛОВЕСНЫХ ИНТЕЛЛКТУАЛЬНЫХ ИГР:

1. Анаграммой называют слово или словосочетание, образованное перестановкой букв, составляющих другое слово или словосочетание. Это интересно! Псевдонимы писателей, фамилии и имена литературных героев нередко образованы путем перестановки букв.



2. Метаграммы – это загадки, основанные на последовательном изменении в слове одной или нескольких букв.

Многим известна задача о превращении слова «муха» в слово «слон» путем последовательной замены одной буквы. Эту игру изобрел автор книги «Алиса в стране чудес» Льюис Кэрролл и назвал её «Пары слов».



Метаграммы

- **Метаграмма** - это загадка, в которой зашифрованы различные слова, состоящие из одного и того же числа букв. Задача, основанная на последовательной замене в исходном слове одной буквы, так, чтобы получить в конце последовательности требуемое конечное слово и все промежуточные звенья были им. сущ. нариц. в им. падеже, ед. числа.
- С глухим согласным -
Наливаюсь в поле.
Со звонким - сам
Звеню я на просторе.
(Колос- голос)
- С буквой «Р» -
Я задом пачусь,
С буквой «М» -
Я в булке прячусь. (Рак-мак)
- Муха – мура – тура – тара – кара – каре – кафе – кафр – каюр – каюк – крюк – урюк – урок – срок – сток – стон – слон

Ход игры: пишется слово. Пониже на том же листе пишут другое слово с точно таким же числом букв. Теперь нужно попытаться шаг за шагом превратить верхнее слово в нижнее.

Правила игры: всегда берутся только существительные и каждый раз можно менять только одну букву. Обычно берут пары слов, связанных по смыслу друг с другом. Например: ночь - день, рыба - море. **Ночь** – ноль – соль – соло – село – сено – сень – **День**

3. Логогриф. Это загадка, для решения которой нужно отыскать искомое слово и образовать от него новые путем прибавления или исключения букв.
Например: Пилот – плот, мир – мираж.

Задание. Решите логогриф из слов:
вода, один, тигры, точка, дочка.

5. Шарады, это загадка, в которой загаданное слово состоит из нескольких частей, каждая из которых представляет собой отдельное слово, например: пар-ус, вино-град. Для отгадывания шарады даются вначале признаки отдельных слов (частей) её образующих, а в конце дается объяснение целого слова.

Например:

Первый слог мой – предлог
Второй достоин порицанья.
А вместе все животного
названье.

(О-лень, олень)

4. Акrostих – так называется стихотворение, в котором начальные буквы каждой строчки, образуют какое-либо слово или фразу.

Летит по космосу комета
Её павлиний яркий хвост
На миллионы тянет верст
Однако про комету эту
Что думает Глазков – поэт?
- Комета, скажет он, - ракета,
Естественно, иных планет. (Леночке)

Запрятанное слово или фраза могут располагаться не только в начале строк, но и в середине и в конце. В таком случае употребляются уже другие названия – телестих, мезостих.

Задание. Написать акrostих. Разбиться на несколько команд, каждая команда загадывает слово и передает его другой команде. По данному слову каждая команда пишет акrostих.

ТВОРЧЕСКИЕ или КРЕАТИВНЫЕ ИГРЫ способствуют развитию ассоциативного, нестандартного, конструктивно-моделирующего взгляда на мир, воображения и фантазии, стремления к творчеству, творческих способностей в широком смысле.

Часто творческие способности отождествляются со способностями к различным видам художественной деятельности, с умением красиво рисовать, сочинять стихи, писать музыку

Вопрос. Что же такое творческие способности?



Творчество – деятельность по созданию качественно новых материальных и духовных ценностей. Под творческой деятельностью мы понимаем такую деятельность человека, в результате которой создается нечто новое

ДВА ВИДА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЧЕЛОВЕКА:

РЕПРОДУКТИВНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Такой вид деятельности тесно связан с нашей памятью и его сущность заключается в том, что человек воспроизводит или **повторяет** уже ранее созданные и выработанные приемы поведения и действия.

ТВОРЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Результатом творческой деятельности является не воспроизведение бывших в его опыте впечатлений или действий, а **создание новых образов или действий**. В основе этого вида деятельности лежат творческие способности.

Задание. Распределите виды деятельности на репродуктивную и творческую. Выполнение конспекта по параграфу учебника, изобретение устройства очищающего водоемы от загрязнений, открытие собственного бренда в одежде, открытие собственного кафе по франшизе, обучение первоклассников счету, написание музыки для песни, срисовывание портрета, выкройка одежды по макету.

Связь творческих способностей с особенностями мышления.

Американский психолог **Гилфорд**, занимавшийся изучением интеллекта установил, что творческим личностям свойственно так называемое

дивергентное мышление.

Люди, обладающие им, при решении какой-либо проблемы не концентрируют все свои усилия на нахождение единственно правильного решения, а **начинают искать решения по всем возможным направлениям с тем, чтобы рассмотреть, как можно больше вариантов.** Они образуют новые комбинации из элементов, которые большинство людей знают и используют только определенным образом.

Дивергентный способ мышления характеризуется:

способность к обнаружению и постановки проблем

способность к генерированию большого числа идей

гибкость - способность к продуцированию различных идей

оригинальность - способность отвечать на раздражители нестандартно

способность усовершенствовать объект, добавляя детали

способность решать проблемы, т. е. способность к анализу и синтезу

Задание: игра «Апельсин»(более 50 характеристик к одному слову), «Консервная банка» (оригинальные способы использования).

Известный отечественный исследователь проблемы творчества А.Н. Лук, опираясь на биографии выдающихся ученых, изобретателей, художников и музыкантов выделил ряд творческих способностей.

1. Способность видеть проблему там, где её не видят другие

2. Способность сворачивать мыслительные операции, заменяя несколько понятий одним и используя всё более ёмкие в информационном отношении символы.

3. Способность применить навыки, приобретённые при решении одной задачи к решению другой.

4. Способность воспринимать действительность целиком, не дробя её на части.

5. Способность легко ассоциировать отдалённые понятия.

6. Способность памяти выдавать нужную информацию в нужную минуту.

7. Гибкость мышления

8. Способность выбирать одну из альтернатив решения проблемы до её проверки.

9. Способность включать вновь воспринятые сведения в уже имеющиеся системы знаний.

10. Способность видеть вещи такими, какие они есть, выделить наблюдаемое из того, что привносится интерпретацией.

10. Способность видеть вещи такими, какие они есть, выделить наблюдаемое из того, что привносится интерпретацией.

11. Лёгкость генерирования идей, 12. творческое воображение.

13. Способность доработки деталей, к совершенствованию первоначального замысла.

ТВОРЧЕСКАЯ ИГРА –деятельность, результатом

которой становятся лично значимые для играющих продукты воображения. В ней играющий может проявить свою выдумку, инициативу и самостоятельность.

К творческим играм относятся:

СЛОВЕСНЫ

1. **СЛОВЕСНЫ** : загадки, логические задачи (и загадки-истории), **И**гры в слова, ребусы, кроссворды, «Ассоциации», «Рифмы», «Цепочки» и т.д.

Например, «КРАСНАЯ ШАПОЧКА и ВЕРТОЛЕТ»

Игрокам дают слова, на основе которых они должны придумать какую-нибудь историю. Например, пять слов, подсказывающих сюжет Красной Шапочки: девочка, лес, цветы, волк, бабушка плюс шестое слово, постороннее, например, вертолет...

Получится может , например, история, в которой волк в момент, когда он стучится к бабушке, заметил вертолет дорожной полиции и т.д.

Виды творческих игр:

2. Наглядно-предметные: «Спички»
3. Пластические и драматические: «Живые фигуры», «Ожившие картины», «Немое кино», «Крокодил»....
4. Изобразительные(основанные на проекции): «Пятна Роршаха», «Эмаджинариум»...
5. «Мозговой штурм» - В ходе штурма каждый член группы высказывает на предложенную тему любые мысли, не контролируя их течение, не оценивая их как истинные и ложные и стремясь побуждать других к подобным свободным ассоциациям идей. Все высказанное фиксируется, выбираются наиболее удачные решения (хотя это и не самое главное, приоритет – за развивающим эффектом).
6. Синектика - “совмещение разнородных элементов”. В основе работы лежит принцип **“сделать известное незнакомым, а незнакомое – известным”**. Для этого используются **пять видов аналогий-операторов**: прямая, личная, символическая, образная и фантастическая. Группа работает по определенному **алгоритму из 5 шагов**.
 - Считается, что все уже давным-давно придумано: поставленная задача имеет аналогии в других сферах, и соответственно, решение может быть найдено там же. Простейший пример: идею многоэтажных домов архитекторам подсказали муравейники.

ТРИЗ или теория решения изобретательских задач

— набор методов решения задач и усовершенствования систем, в основе которых лежит креативный подход. То есть это едва ли не **единственная системная теория** обучения творчеству, поэтому в решении задач по ТРИЗ нет оценок и единственного правильного ответа.

- **Цель ТРИЗ:** развитие гибкого мышления и фантазии, способности решать сложные задачи изящным и эффективным способами.
- Задание:
- *как избавиться от шнуровки на кроссовках, но сделать их закрытыми?*

как избавиться от шнуровки на кроссовках, но сделать их закрытыми?

- Одно из решений — найти лоскуток и перемотать им кроссовок вместе с подошвой.*
- Второе — пришить крючки или даже пуговицы.*
- Третье — склеить части кроссовках с помощью скотча, лоскутка ткани или просто пришить липучку.*
- Сейчас мы легко представляем эту фурнитуру в своей повседневной жизни. До 80-х годов липучки не существовало. Её роль выполняли плоды репейника. Так что липучка — изобретение, которое появилось в ходе решения какой-то подобной задачи*
-

Обычная задача становится изобретательской, когда для её решения необходимо устранить **противоречие**.

Противоречие — отношение двух понятий и суждений, каждое из которых является отрицанием другого.

- *Например, автобус должен быть коротким, чтобы иметь высокую маневренность на узких улицах. С другой стороны, автобус должен быть длинным, чтобы вмещать больше пассажиров. Это простой пример противоречия — автобус одновременно должен быть длинным и коротким.*
- *Прорывное решение — автобус с гармошкой или двухэтажный автобус: одновременно и длинный и короткий.*



Пример ТРИЗ-задачи:

От «морской болезни» страдают ещё и космонавты. В космосе лекарства усваиваются организмом иначе, чем на суше, поэтому принимать их нужно часто и небольшими порциями, потому что в больших дозировках препарат будет вреден для организма.

Задание: *Как сделать так, чтобы космонавтам не приходилось регулярно отвлекаться на приём лекарства, учитывая, что большая доза препарата будет слишком вредна для организма?*



Решение:

- **Вариант решения.** Нужно, чтобы при минимуме действий препарат поступал в организм и при этом усваивался поэтапно. Для этого учёные изобрели пластырь, избавляющий от симптомов морской болезни: активное вещество проникает в организм через кожу, и дозировка при этом не нарушена. По этому же принципу появились противозачаточные и противоникотиновые пластыри.

