

**«Приёмы развития
интеллектуальных
умений и творческих
способностей младших
школьников на уроках
математики»»**



Творческие способности —

- особый вид умственных способностей, выражающихся в умении продолжать мыслительную деятельность за пределами требуемого, отклоняться в мышлении от традиционных норм и генерировать разнообразные оригинальные идеи, находить способы их практического решения.
- У школьников творческие способности проявляются в нестандартности, нешаблонности решения предлагаемых им заданий.

Типы задач для развития творческого мышления



- задачи с несформулированным вопросом;
- задачи с недостающими данными;
- задачи с излишними данными;
- задачи с несколькими решениями;
- задачи с меняющимся содержанием;
- задачи на соображение, логическое мышление.

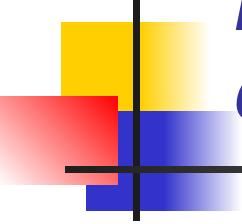


Виды эвристических задач




Задачи на оперирование понятиями «все», «некоторые», «отдельные»

- 1. Все ученики вашего класса пойдут завтра в кино. Пойдешь ли в кино ты?
- 2. В парке растут деревья и кустарники. Сирень – кустарник. Растет ли в парке сирень?
- 3. На дереве сидели 4 синицы и 6 воробьев. 5 птиц улетело. Был ли среди них хоть один воробей? Объясни.



Задачи на установление временных, пространственных и функциональных отношений

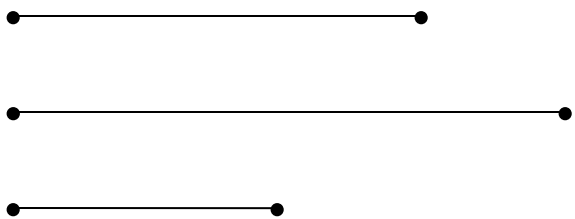
- 1. Сережа считал, что пришел на сбор за 15 мин до начала, но его часы отстали на 10 мин, а проведение сбора задержалось на 20 мин. Сколько времени ждал Сережа начала сбора?
- 2. Деревянный окрашенный кубик распилили пополам. Сколько стало окрашенных и неокрашенных сторон у каждой половины?
- 3. Бревно длиной 6 м распилили на 6 равных частей. Сколько раз пришлось распиливать бревно?



Задачи на придумывание собственных способов обозначения схематизации и символизации для выражения различных отношений

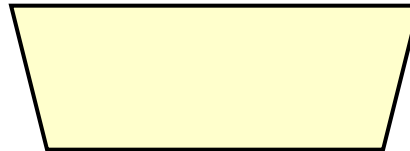
- 1. Вырази схематически отношения, в которых находятся:
 - а) город, поселок, деревня;
 - б) море, озеро, лужа;
 - в) солдат, сержант, офицер;
 - г) лето, зима, весна, осень;
 - д) город, улица в нем и дом на этой улице.

- 2. Даны три отрезка. Обозначь их и запиши несколько неравенств, связывающих длины этих отрезков:



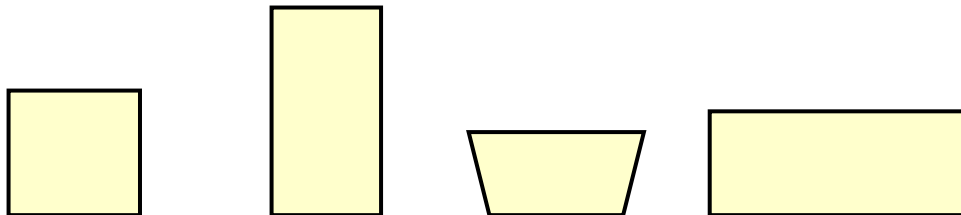
Задачи на комбинаторные действия

- 1. Петя (П), Коля (К) и Вася (В) хотят сесть на скамейку. Как можно их посадить? Сколько всевозможных вариантов посадки ты можешь указать? Запиши их.
- 2. Составь как можно больше примеров, используя числа 2, 4, 8.
- 3. Во дворе гуляли куры и собаки. Мальчик посчитал их лапы, получилось 10 лап. Сколько могло быть кур и сколько собак?
- 4. Покажи, как из данной фигуры можно получить прямоугольник.



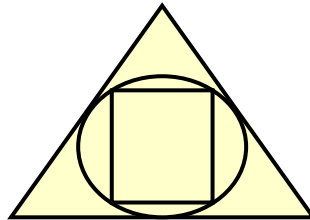
Задачи на установление сходства и соответствия

1. Придумай свои пары предметов, которые находятся в таких же отношениях, как предметы в следующих парах:
колесо – машина, топор – дерево, машина – шофер,
дерево – кровать.
2. Найди лишнее слово в ряду: *сливки, сало, сметана, творог*.
Объясни, почему оно лишнее.
3. Допиши еще несколько слов в ряду:
 - а) лужа, пруд, озеро, ...
 - б) шкаф, диван, ...
 - в) чашка, ложка, ...
 - г) синий, красный, ...
4. Определи, какая фигура лишняя и почему.

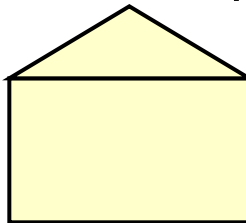


Задачи на активный перебор вариантов отношений

- 1. Как разделить 6 яблок на 6 человек, чтобы каждый получил по одному яблоку и одно осталось в корзинке?
- 2. Из каких знакомых тебе фигур состоит эта фигура?



- 3. Нарисуй такую же фигуру без отрыва карандаша от бумаги и, не проводя два раза одну и ту же линию.



Развивающие игры



Игры на комбинирование:

- танграм
- логические задачи
- головоломки

Игры на планирование:

- лабиринты
- головоломки
- магические квадраты
- игры со спичками

Игры на формирование умения анализировать:

- найди пару
- найди лишнее
- загадки
- продолжи ряд
- занимательные таблицы



Игра «Сравни»

Назовите предмет, сходный с данным по какому-либо признаку:

- книга
- мел
- хлеб
- дерево



Игра «Причина»

Учитель называет событие, а дети причину, по которой оно произошло.

- Дети разделились на команды, ...
- Мальчик пришёл домой мокрый, ...
- Дерево осталось без единого листочка, ...
- Лужи покрылись льдом, ...



Игра «Энциклопедия»

Необходимо дать определение несуществующему предмету:

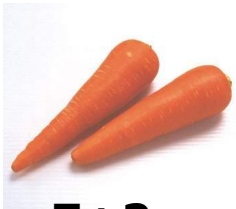
- большеух разумный,
- толстопят южный,
- листоед длинношей.



Игра «Составь меню для Робина-Бобина-Барабек»

Изменился человек, Робин-Бобин-Барабек.
Ведь представьте-ка вы сами:
Ест он фрукты с овощами.
10 килограммов он
Вносит за день в рацион.
Что ж при этом он съедает?
Кто ж из вас скорее узнает?

Игра «Составь меню для Робина-Бобина-Баробека»



7+2



3+4



5-4



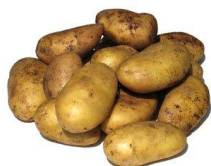
3+2



8-3



9-7



7-4



9-3



4+4



«Ошибка»

Найти ошибку и объяснить.

- Если ты не будешь никого обижать, все подумают, что ты - трус.
- Лучше, если сложную работу будут делать другие.



«Доскажи»

Учитель начинает мысль, ученики продолжают (можно правило).



«Комплект»

Учитель называет несколько признаков, ученики называют предмет.

- круглый зелёный...
- прямоугольная бумажная...
- горячая круглая...



«Встреча»

Представьте себе, что встретились двое. О чём они могли бы поговорить?

- Петушок и солнышко
- Радуга и дождь
- Ваза и море
- Добрый и злой волшебники



«Учёный совет»

Дать определение какой-либо вещи, чтобы через 100 лет, когда её не будет, люди поняли бы, что это такое.

Игра «Откроем замочек ключиком»

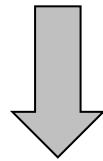


У учителя несколько замочков с примерами. У каждого учащегося ключик, на котором ответы к этим примерам. Дети подбирают к замочкам определенный ключик.

Игра «Определи курс движения самолета»

- Учитель обращается к детям: «Лётчик-командир придумал для вас задание. Он наметил курс движения самолета из одного города в другие. Самолет должен лететь над городами в указанном порядке от меньшего номера города к большему. Номер каждого города зашифрован (записан) примером. Надо расшифровать номера городов и показать линиями, как двигался самолет».

- **эвристические задачи**
 - **развивающие игры**
-



**развитие творческих
способностей**