

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества
Пушкинского района Санкт-Петербурга «Павловский»

Методическая разработка к дополнительной общеразвивающей программе
«Думай, действуй, твори!» (с основами ТРИЗ)

«Игровой интеллектуально-творческий проект «Эврика!»

Автор:
Босяцкая Дания Габдульяновна,
педагог д/о, ГБУ ДО ДДТ «Павловский»

Санкт-Петербург-Павловск
2022

Концептуальный проект, направленный на решение актуальных задач

Название «Игровой интеллектуально-творческий проект «ЭВРИКА!»

Тема проекта	Формирование личности через игровую деятельность. Игровой интеллектуально-творческий проект «Эврика!» направлен на социальную адаптацию детей, создание условий для развития интеллектуальной, творческой, коммуникативной, социально успешной личности. Справедлива народная мудрость, утверждающая, что <i>«Человек познается в беде, а ребенок - в игре»</i> .
Целевая аудитория	Школьники 1-11 классов, в том числе дети с ОВЗ и находящиеся на семейном (домашнем) обучении
Идея/ключевое сообщение	Идейные девизы и ключевые цитаты проекта: «Время думать!» «Бороться и искать! Найти и не сдаваться!»; «Думай! Действуй! Твори!»; «Я нашёл, понял, открыл!»; «Духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, фантазии, творчества. Без этого – он засушенный цветок».
Обоснование проблемы	Через игру к познанию: погружение детей в ситуацию коллективной игры, когда выполнение игрового условия, полноценное проживание игры обеспечивает не только удовольствие, но и совершенствование качеств, способностей учащихся, приобретение знаний, умений и навыков, развитие поискового мышления. Педагогическая целесообразность игрового проекта связана с тем, что игра, как ни один другой вид деятельности, позволяет наполнить жизнь ребенка смыслом и радостью, которые являются в этом возрасте большой его потребностью. В игре ребенок не только познает окружающий мир, но и открывает себя в этом мире. Игровые занятия вызывают у ребенка положительные эмоции, которые существенно влияют на его физическое, психическое и социальное развитие. Реализация интеллектуально-творческого проекта является важным и неотъемлемым воспитательным компонентом для развития личности ребенка, его духовно-нравственного становления и подготовки к жизненному самоопределению, содействия процессу взаимодействия педагогов, родителей и обучающихся в целях эффективного решения общих задач. Ребёнок, который неуспешен в школе, не пользуется авторитетом в классе, в дополнительном образовании через игровую деятельность может побороть свои комплексы, ощутить себя успешным и значимым в творческом коллективе.
Методы осуществления/форма	Игровой интеллектуально-творческий проект проходит в устной словесной форме для развития речевой коммуникации, в письменной форме для закрепления навыков письменной речи и грамотности, в веселой подвижной форме для укрепления здоровья и активного физического развития. Виды игровых занятий: игра-соревнование, тестовая игра, обсуждение, игра-путешествие, сюжетно-ролевая игра, конкурсная игра, «мозговой штурм», игровые индивидуальные задания, игра парами (участники младшего и старшего возраста), командная игра, индивидуальная игра, игра с малыми группами (4-6 человек), викторина, турнир...
Конкурентное преимущество (новизна, изюминка)	Данный проект оригинален тем, что для получения опыта учебно-игровой деятельности включены не только такие универсальные педагогические технологии как игровые, групповые, коммуникативные,

	но и такие нетрадиционные, как технология генерирования творческих идей (в том числе ТРИЗ), формирующая и развивающая у ребят системное и логическое мышление, креативность и критичность, изобретательские и конструкторские способности, позволяющее решать самостоятельно творческие и социальные задачи. Актуальность предлагаемого игрового проекта определяется запросом со стороны детей и родителей на программы и проекты всестороннего развития школьников, реализация которых наиболее доступна в учреждениях дополнительного образования. Игровая программа (игровой проект) является формой свободного времени (досуга) школьника. Правильная организация досуга играет неопределимую роль в развитии личности ребёнка. Проблема занятости детей, организация досуга, способствующего развитию и воспитанию личности учащихся, была и остается актуальной. Развитие личности должно происходить как в учебно-познавательной деятельности, так и в свободном общении, в организации разнообразной деятельности детского коллектива, неразрывно связанное с воспитанием как с целенаправленной системой. Учебно-игровая деятельность - это и обучение, и общение, и отдых, и развлечение, где ребенок может реализовать фантазии, идеи, раскрывая свой творческий потенциал. В этой связи игровой интеллектуально-творческий проект «Эврика!» весьма актуален, поскольку потребность детей в познании чего-то нового, в поиске креативных решений проблем, в нахождении нестандартных идей, в общении со сверстниками и ребятами разного школьного возраста играет важную роль в их личностном развитии.
Союзники и партнеры	Выпускники творческого объединения, родители учащихся, педагоги-коллеги, учителя и воспитатели школ, администрация учреждения
Необходимые ресурсы	<u>Дидактические и наглядные материалы для обучающихся:</u> 1.Подборка книг (энциклопедий, справочной и учебной литературы), картинок, репродукций, иллюстрирующих теоретический материал занятий. 2.Медиапрезентации по темам игровых занятий. 3.Материалы для проведения викторин и игр-соревнований «Эрудит», «Умники и умницы», «Поле чудес», «Слабое звено», «Что? Где? Когда?» и др. 4.Карточки с заданиями. <u>Материально-техническое обеспечение</u> 1) Игровая комната, оборудованная столами, стульями, шкафами. Требования к помещению: для реализации игрового проекта необходимо достаточно просторное помещение. Пространство будет неоднократно перестраиваться – должна быть возможность сдвинуть парты, выстроить стулья в круг. 2) Оборудование и материалы, необходимые для реализации проекта. Технические средства обучения: компьютер, экран, доска, калькулятор, фотоаппарат (смартфон), принтер (ксерокс), часы с секундомером (смартфон). 3) Игровой реквизит для организации игр: настольные игры, счетные палочки, мячи для игр, клубок ниток, мягкие игрушки и др. 4) Материалы для творчества детей: акварель, гуашь, пастель, белая и цветная бумага, картон, клей, ватман, набор карандашей, скотч, ножницы. 5)Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, фломастеры, корректоры; бумага разных видов формата (А3, А4, А5); клей, ножницы, степлеры; файлы, папки, кнопки, мелки, магниты и др. 6)Призы (книги) для награждения лучших игроков, лучших команд в игровых конкурсах и турнирах.
Этапы реализации	1 этап. Организационно-подготовительный (поисковый). Погружение в

проект. Поиск и отбор материала для проекта с учетом интересов и потребностей учащихся. Подготовка и обсуждение материалов проекта со старшеклассниками и выпускниками объединения. Выбор темы для проекта. Составление примерного расписания игровых занятий.

2 этап. Основной. Реализация проекта. Определена целевая аудитория, которая примет участие в игровом интеллектуально-творческом проекте. Определены цели и задачи проекта. Утверждено расписание реализации творческого проекта. Планирование деятельности. Выполнение плана работы.

3 этап. Завершающий этап. Оформление проекта. Презентация.

4 этап. Рефлексия.

Содержание проекта.

Раздел 1. Вводная часть «Новинка»

Тема 1. Вводное занятие. Знакомство.

Теория.

О правилах техники безопасности дома и на улице.

Практика.

Игры на знакомство, запоминание имен, изучение (представление) друг друга (Метод «Снежного кома»). Подвижная игра на сплоченность, формирование группы (подгрупп).

Тема 2. «Кто сказал: «Эврика»? - «Архимед?»

Теория.

История Архимеда Сиракузского

Тема 3. Генерирование творческих идей

Теория.

Что такое генерация идей? Методы генерирования творческих идей

Практика.

Метод фокальных объектов. Выполнение творческого задания.

Настольные игры «Геомеморикс», «Дубль 2» на тренировку внимания и памяти, скорость реакции и др.

«Занимательные головоломки» (из коллекции логических игр)

Раздел 2. «Задумка»

Тема 2.1. Рейтинговая игра.

Теория.

Как мы можем развиваться с помощью игры.

Практика.

Викторина «Обо всем на свете», выполнение заданий на скорость мышления.

Подвижная игра «Чем мы похоже» на основе какого-либо реального или воображаемого сходства с собой. Игра продолжается до тех пор, пока все участники игры не окажутся в круге.

Тема 2.2. Кроссворды, ребусы, загадки.

Теория.

Правила составления кроссвордов и ребусов. Обучение составлению загадок.

Практика.

Командное составление кроссвордов по известным сказкам. Командное составление ребусов о растениях и животных.

Игра «Красная книга» (флора и фауна): составление и презентация кроссвордов и ребусов.

Составление загадок в паре (младший и старший участник проекта).

Тема 2.3. «Где логика?»

Теория.

Методы решения и выполнения логических заданий

Практика.

Решение логических задач на основе методов

Тема 2.4. Игры на листе бумаги.

Теория.
Правила игр на листе бумаги.
Практика.
Игры «Ассоциации», «Балда», «Мои знания от А до Я» и др. Проведение соревнования по этим видам игр.

Тема 2.5. Тайны ТРИЗ

Теория.
О методах развития творческого мышления
Практика.
Командная игра на развитие креативности и общения.
Спортивное мини-соревнование.
Настольные игры «Активити» для развития речи и расширения словарного запаса, «Зебра», где можно не только блеснуть своей эрудицией, но и узнать много нового и интересного и др.
Игры на развитие мелкой моторики, пространственного мышления, навыков коммуникации «54», «Микадо» и др.
Народные подвижные игры, способствующие самореализации, самовыражению личности.

Раздел 3. «Эврика!» Путешествие в страну знаний

Тема 3.1. Игра-викторина «Хочу всё знать».

Теория.
Правила викторины: вопрос-ответ.
Практика.
Выполнение заданий, самостоятельное составление заданий (с использованием справочной литературы) по различным темам: русский язык, литературные произведения и герои, правила этикета, логика и математика. Придумываем и инсценируем ситуации. Решаем современные и старинные задачи. Презентация и «обыгрывание» арифметических действий.

Тема 3.2. Мой родной край.

Теория.
История и достопримечательности города Павловска (возможна экскурсия в Государственный музей-заповедник «Павловск»)
Практика.
Игра «Интеллектуальный хоккей» (кто быстрее и правильно ответит на вопросы). Составление рейтинга самого красивого уголка в Павловском парке.

Тема 3.3. Креатив-бой по-ТРИЗовски (интеллектуальная игра по станциям).

Теория.
Правила участия в командной игре. О правилах выполнения заданий.
Практика.
Командная игра

Тема 3.4. Вопросы на засыпку.

Теория.
Работа в команде.
Практика.
Командная игра по формату телепередач «Своя игра», «Кто хочет стать миллионером», «Самый умный», «Сто к одному» и др.

Тема 3.5. Цветочный мир

Теория.
Цветы вокруг нас.
Практика.
Мини-конкурсы о цветах: легенды о цветах, цветочные имена, анаграммы, цветочный календарь, цветочные названия городов, стихи о цветах и др. Игра «Я садовником родился...»
Настольные игры «Тике ту райд» (Билет на поезд), «Хали Гали» – интересные, весёлые, захватывающие игры на развитие памяти,

	внимания, реакции, творческого воображения и др. Электронные книги «Кто самый умный» (игра для 1 или 2 участников) Русские народные игры «Цепи кованы», «Третий лишний» и др. Раздел 4. Итоговое занятие «ИКР» (Идеальный конечный результат) совместно с родителями (по возможности) Разминочные игры «Пересекающиеся слова», «Наборщик», «Дешифровщик» и др. 1.Рефлексивные задания и упражнения: Чему мы научились, что мы делали. Написание друг другу зашифрованных писем с пожеланиями. Выставление самим себе оценок за работу по освоению игрового проекта. 2.Итоговая диагностика по реализации интеллектуально-творческого проекта «Эврика!» (опрос, обсуждение или анкетирование) 3.Игра «Кто умнее, а кто мудрее?» - взрослые против детей 4.Награждение участников проекта. Праздничное чаепитие. Настольные игры «Шашки», «Шахматы», «Уголки», «Лото» и др.
Ожидаемый эффект	Игра становится фактором социального развития, даёт большие возможности для формирования позитивной направленности личности ребёнка: - творческий поиск и талант; - нестандартное решение проблем; - дружные и сплочённые отношения в группе; - активная позиция в игре. Игра – это школа общения, в которой ребёнок, в первую очередь получает удовольствие, радость, наслаждение, находит себе друзей по духу, во вторую очередь, ребёнок самостоятельно решает игровую задачу, и в-третьих, это результат творчества ребенка и коллектива, в котором формируются межличностные отношения детей, воспитывается толерантность. Ожидаемые результаты: - ответственность и самостоятельность, расширение кругозора ребенка через игровой сюжет с учетом интереса возрастных особенностей и интеллектуального уровня; - актуализация, систематизация, приобретение знаний и представлений об эмоциях, этикете, креативности и т.д.; - ознакомление с новыми играми и упражнениями, которыми можно разнообразить свой досуг; - совершенствование отдельных характеристик познавательных процессов – внимания, памяти, мышления, воображения; - получение опыта эмоционального общения с ребятами разного возраста. Мотивация самой игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревнования, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации, духом творчества. Игра способствует саморазвитию, самоконтролю и ведет к самовоспитанию личности. Игровой интеллектуально-творческий проект «Эврика!» даст возможность учащимся повысить результаты в освоении дополнительной общеразвивающей программы, настроит их к участию и творческим победам в конкурсах, турнирах, олимпиадах, фестивалях, а также позволит улучшить качество учебы в школе. Ребёнок, который неуспешен в школе, не пользуется авторитетом в классе, в дополнительном образовании через игровую деятельность может побороть свои комплексы, ощутить себя успешным и значимым в творческом коллективе. <i>«Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости</i>

	<i>и любознательности» (В.А. Сухомлинский).</i>
--	---