

РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ

Игра – не просто времяпрепровождение. Она способна напрямую влиять на развитие психических процессов, то есть психики ребёнка в целом. Предлагаем далее вашему вниманию подборку игр, направленных на развитие воображения и мышления. Использоваться игры могут и в виде игровых пятиминуток и в форме игротренинга. Задания могут выполняться как командно, так и индивидуально, в зависимости от сложности выполнения.

Составление предложений

Берутся наугад три слова, не связанные по смыслу, например: «озеро», «карандаш», «медведь». Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова (можно менять падеж и использовать в дополнение другие слова). Ответы могут быть банальными («Медведь упустил карандаш в озеро»), сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя словами, и введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»), и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»).

Эта игра развивает способность быстро устанавливать разнообразные, иногда совсем неожиданные связи между привычными предметами, творчески создавать новые целостные образы из отдельных разрозненных элементов.

Поиск общего

Берутся наугад два слова, также мало связанных, например: «тарелка», «лодка». Следует выписать как можно больше общих признаков, характерных для этих предметов. Ответы могут быть стандартными («изделия рук человека», «имеют глубину»). И, конечно, полезно попытаться найти побольше таких признаков, но особенно ценятся необычные, неожиданные ответы, позволяющие увидеть в данном случае тарелку и лодку в совершенно новом свете; их оказывается не так уж мало. Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее. Можно ввести и качественные критерии: начислять дополнительные баллы за оригинальность.

В дальнейшем поступившие ответы ранжируются по степени существенности вскрываемых в них связей между предметами (такая работа необходима, чтобы играющие предельно четко усвоили, что такое существенные и несущественные признаки). Причем не стоит опасаться, что со временем мышление детей начнет всюду «соскальзывать» на несущественные признаки. Наоборот: игра, позволяя им «своими руками пощупать», что же это такое — несущественные признаки, — будет впоследствии предостерегать их от движения мысли «влево». В этом смысле она выполняет в формировании мышления примерно такую же функцию, как игра во фразы-«перевертыши», в ходе которой наиболее эффективно происходит овладение языком. При некоторых же условиях, например в

техническом творчестве, ориентация именно на такие несущественные признаки может оказаться весьма полезной.

Предлагаемая игра учит в разрозненном, несвязном материале находить множество общих моментов, «состыковок» и дает четкое представление о степени существенности признаков.

Поиск аналогов

Называется какой-либо предмет или явление, например: «вертолет». Необходимо выписать как можно больше его аналогов, т. е. других предметов, сходных с ним по различным существенным признакам, следует также систематизировать эти аналогии по группам в зависимости от того, с учетом какого свойства данного предмета они подбирались. В данном случае могут быть названы «птица», «бабочка» (летают); «автобус», «поезд» (транспортные средства), «штопор» (важные детали вращаются) и др. Побеждает тот, кто назвал наибольшее число групп аналогий.

Игра учит выделять в предмете самые разные свойства и оперировать в отдельности с каждым из них, формирует способность классифицировать явления по их признакам.

Способы применения предмета

Называется какой-либо хорошо известный предмет, например: «книга». Надо назвать как можно больше различных способов его применения: книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, можно ею прикрыть от посторонних глаз бумаги на столе, она может служить веером и т.д. Следует ввести запрет на называние безнравственных, варварских способов применения предмета (книгой можно ударить). Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

Игра развивает способность концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности. Эта игра может также послужить хорошим толчком для дискуссий о нравственности.

Построение системы причин

Задается некоторое событие, например: «Один человек вдруг неожиданно грубо ответил на вопрос другого». Надо назвать как можно больше возможных причин этого, пользуясь заданным (или созданным совместно в группе) алгоритмом причинного объяснения. Алгоритмы берутся самые разные. Например, мы исходим из того, что причины события могут находиться в субъекте действия, его объекте и в ситуации — эта классификация сразу же задает поиск причин в трех различных направлениях. Кроме того, в каждом из этих случаев, причины могут быть преднамеренные и непреднамеренные, постоянные или временные, ближайшие или отдаленные и т. д. Следует рассмотреть все возможные пересечения этих различных классификаций и привести хотя бы по одной причине каждого вида (если это возможно). На начальном этапе таких заданий алгоритм может быть написан

на карточке в виде таблицы с обозначенными строками и столбиками, но пустыми клеточками. Постепенно он интериоризируется и станет надежно работающим внутренним приемом анализа любого явления, с которым знакомится ребёнок

Игра формирует установку на всесторонний анализ ситуации при понимании какого-либо явления, задает конкретные средства поиска всего спектра возможных причин. Кроме того, игра учит эффективно работать с классификациями явления по различным основаниям и быстро находить все возможные разновидности. При особом подборе задаваемых ситуаций игра может привести к дискуссии на темы порядочности, моральной ответственности.

Передача по цепочке ошибок восприятия предмета

Педагог дает первому игроку полоску бумаги с написанным на ней названием какого-либо предмета, например: «настольная лампа». Начинаящий участник на другой полоске записывает возможную ошибку в восприятии этого предмета («большой гриб»), т. е. на что похоже, и передает ее второму, тот «продолжает ошибаться», но уже в восприятии «своего», последнего предмета («раскрытый зонт»), и передает полоску третьему игроку и т. д.

При анализе результатов каждая «ошибка в восприятии» оценивается с точки зрения ее естественности (визуального сходства) и оригинальности. Побеждает тот, чья «ошибка» в наибольшей степени соответствует этим критериям.

В этой игре совершенствуется способность видеть в одном предмете признаки других, иногда абсолютно неожиданных за счет постановки себя в позицию маленького ребенка, участвующего в предметной или ролевой игре.

Поиск причины по двум следствиям

Называются два несвязанных друг с другом события, например: «комната наполнилась дымом» и «мальчик получил двойку за невыученный урок». Их надо рассматривать как два равноправных следствия какого-то неизвестного события, которое является причиной одновременно для двух изложенных фактов. Эту причину и нужно установить. Желательно указать несколько возможных причин. Так, в нашем примере это могут быть: перегоревшие пробки (из-за них загорелась проводка, и погас свет, мальчик в темноте не мог читать), или неожиданный приезд родственника — заядлого курильщика и интересного рассказчика и др. Побеждает тот, чей список причин длиннее.

Игра развивает такие важные качества мышления и воображения, как способность быстро и легко оперировать всевозможными причинно-следственными отношениями и, в частности, точно устанавливать причины событий, а также находить взаимосвязи между несколькими совершенно не связанными, на первый взгляд, событиями.