

Проблема развития, коррекции и совершенствования мышления у дошкольников - одна из сложнейших в психолого-педагогической практике. Главное для ее решения - рациональная организация всего учебного процесса (создания проблемных ситуаций в обучении, соблюдение принципа диалогической при проведении занятий и т. д.), но нельзя пренебрегать и таким средством, как специально организуемый игровой тренинг.

Предлагаемый комплекс интеллектуальных игр направлен, прежде всего, на развитие элементарных мыслительных операций, формирование общей интеллектуальной раскованности и обработку средств, обеспечивающих общую организованность мыслительного процесса.

Игры даются в порядке возрастания их сложности и в ряде случаев тематически связаны друг с другом, поэтому при проведении игрового тренинга желательно не нарушать их последовательность.

Занятия проводятся с группой из 5-10 старших дошкольников. Длительность одного занятия - от 15 до 30 минут. Периодичность проведения занятий - 1-2 раза в неделю. Общее количество занятий не является фиксированным и зависит от исходного уровня сформированности мыслительных процессов у детей и темпов продвижения. Каждая игра "прокручивается" по несколько раз на различном материале в течение нескольких занятий.

На первом занятии педагог знакомит детей с первыми двумя играми, дает каждому возможность подумать, предложить свой вариант решения. На каждом последующем занятии отрабатываются уже знакомые детям игры и предлагается одна новая.

Задача педагога - стимулировать мыслительную активность детей, вовлекать в игру тех, кто предпочитает отмалчиваться, последовательно проводить мысль о том, что в предлагаемых заданиях не существует одного решения, что правильными могут оказаться разные решения, иногда совсем не похожие друг на друга.

Общие рекомендации к предлагаемым играм:

Ни в коем случае не пресекать шуточных ответов, т.к. зачастую именно они являются наиболее ярким проявлением нестандартности мышления.

Педагогу важно установить "золотую середину" между количеством и качеством ответов: с одной стороны стимулировать как можно большее число разнообразных ответов, с другой - прежде всего поощрять оригинальные, творческие решения.

Обязательными условиями эффективности проведения игр являются обсуждение детьми всех предложенных ответов.

Игра 1. Составление предложений

Цель: Развивать способность быстро устанавливать разнообразные, иногда неожиданные связи между знакомыми предметами: создавать новые образы из отдельных элементов. Игровое задание.

Составить как можно больше предложений, обязательно используя названные педагогом три слова, не связанные друг с другом по смыслу (например: озеро, карандаш, медведь). Подеж слов можно менять, в предложениях могут использоваться и другие слова. Ответы могут быть стандартными ("Медведь утопил в озере карандаш"); сложными с выходом за пределы первой ситуации, обозначенной тремя словами и с 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»).

Игра 2. Поиск общего

Цель: Формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков.

Игровое задание. Назвать как можно больше общих признаков двух предметов, указанных педагогом (например, тарелка и лодка).

Ответы могут быть стандартными ("Это вещи, сделанные человеком"; "Они имеют глубину") и необычными, позволяющими увидеть знакомые предметы в новом свете.

Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее. Задача педагога – распределить все ответы по степени существенности вскрываемых в них связей между предметами.

Игра 3. Исключение лишнего слова

Цель: Развивать способность устанавливать неожиданные связи между явлениями, переходить от одних связей к другим, удерживать в "поле мышления" сразу несколько предметов и сравнивать их между собой. Формировать установку на то, что возможны разные способы объединения и расчленения предметов.

Игровое задание.

Берутся три слова (например, собака, помидор, солнце). Надо оставить два слова, обозначающие предметы, в чем-то схожие между собой, и исключить третье, лишнее слово, называющее предмет, не обладающий общими свойствами первых двух предметов признаками. Задача педагога – стимулировать детей к поиску как можно большего числа вариантов исключения лишнего слова, начиная от лежащих на поверхности решений (исключить слово "собака", т.к. и помидор, и солнце круглые) и кончая самыми неожиданными.

Игра 4. Поиск аналогов

Цель: Формировать умение выделять в предмете различные свойства и оперировать с каждым из них в отдельности; развивать способность классифицировать явления по их признакам.

Игровое задание. Назвать как можно больше аналогов, т.е. предметов, сходных с указанным педагогом (например, с вертолетом) по различным существенным признакам и систематизировать их по группам на основании того, какой сходный признак их объединяет (например, вертолет, птица, бабочка - все они летают; вертолет, автобус, поезд - это транспортные средства).

Игра 5. Поиск "противоположных" предметов

Цель: Формировать способность находить в предмете как можно качеств, выделяя в них общее и различное.

Игровое задание.

Назвать как можно больше предметов, "противоположных" указанному педагогом (например, дому), ориентируясь на различные свойства этого предмета и систематизируя его противоположности по группам (например, дом - сарай, противоположны по размеру и степени комфорта; дом - поле, противоположны по качественным характеристикам пространства: закрытого в первом случае и открытого — в другом и т.д.).

Игра 6. Поиск предметов по заданным признакам

Цель: Формировать способность быстро находить аналогии между различными, не похожими друг на друга предметами, оценивать предметы с точки зрения наличия или отсутствия в них заданных признаков, переключаться с одного на другой.

Игровое задание. Назвать как можно больше предметов, обладающих заданными признаками и с этой точки зрения похожи на два-три названных педагогом предмета. Например: "Назовите предметы, которые выполняют две противоположные функции, например дверь (она закрывает и открывает помещение) и выключатель (зажигает и гасит свет)".

Игра 7. Поиск соединительных звеньев

Цель:

Формировать способность устанавливать связи между предметами, кажущимися на первый взгляд далекими друг от друга: находить предметы, имеющие общие признаки одновременно с несколькими предметами.

Игровое задание. Называются два предмета, например лопата и автомобиль. Надо назвать предметы, являющиеся как бы переходным мостиком от первого ко второму, т.е. имеющие четкую, логическую связь с заданными предметами. Например, экскаватор (копает землю, как лопата, и является средством переноса земли.) Допускается использование двух — трех соединительных звеньев (лопата - тачка - прицеп - автомобиль). В данном случае особое внимание обращается на обоснование детьми связи между соседними звеньями цепочки. ответов.