

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ МЫШЛЕНИЯ У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ, КОТОРЫЕ ПОМОГУТ ПРИ ПОДГОТОВКЕ РЕБЕНКА К ШКОЛЕ

Предлагаемый нами комплекс интеллектуальных игр направлен, прежде всего, на развитие мыслительных функций ребенка, элементарных мыслительных операций, формирование общей интеллектуальной рискованности и отработку средств, обеспечивающих общую организованность мыслительного процесса.

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). Падеж слов можно менять, в предложениях могут использоваться и другие слова.

Ответы могут быть:

- стандартными («Медведь утопил в озере карандаш»);
- сложными с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя словами, и с введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»);
- 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 для того, чтобы дети четко усвоили, что такое существенные и несущественные признаки.

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 для 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», так как 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 больше свойств и использовать их для поиска предметов с противоположными свойствами; сравнивать предметы друг с другом, 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 объекта на другой.

Игровое задание. Назвать как можно больше предметов, обладающих заданными признаками и с этой точки зрения похожих 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 транспортным средством, как автомобиль); человек (он может копать лопатой и иметь автомобиль) и т. д.

Допускается использование двух–трех соединительных звеньев (лопата–тачка–прицеп–автомобиль). В данном случае особое внимание обращается на обоснование детьми связи между соседними звеньями цепочки.

Игра 8. Способы использования предмета

Цель. Развивать способность концентрировать мыслительный процесс на одном предмете, умение вводить его в самые различные ситуации и взаимосвязи, видеть в обычном предмете неожиданные возможности.

Игровое задание. Назвать как можно больше различных способов использования хорошо известного детям предмета, например книги. Правило: недопустимо называть безнравственные, варварские способы использования предмета (игра может послужить основой для беседы о нравственных критериях поведения).

Игра 9. Формулирование определений

Цель. Формировать четкость и стройность мышления, умение фиксировать существенные признаки и отвлекаться от несущественных, а также способность одним мысленным взором охватывать разновидности одного и того же предмета.

Игровое задание. Дать наиболее точное определение знакомого предмета или явления (например, дырки), которое обязательно включало бы все его существенные признаки, не упоминало бы о несущественных и формулировалось бы таким образом, чтобы под него подпадали все разновидности этого предмета (явления), а никакие другие предметы под это определение не подходили.

Игра 10. Перечислить возможные причины

Цель. Развивать способность при решении задачи или осмыслении какого-либо явления искать все возможные причины, чтобы можно было проработать самые различные версии и только после этого принять решение.

Игровое задание. Педагог описывает какую-либо ситуацию, например: «Вернувшись с прогулки, вы обнаружили, что дверь вашей квартиры запахнута настежь...» Дети должны быстро назвать как можно больше возможных причин этого факта, возможных его объяснений, чтобы решить, что им следует предпринять (начиная от самых банальных – «забыл закрыть дверь» – и кончая нетривиальными – «марсиане прилетели»).

Игра 11. Сократить рассказ

Цель. Учить концентрировать внимание на сути, отсекая все второстепенное.

Игровое задание. Передать содержание рассказа максимально кратко – в двух–трех предложениях, сохранив основное его содержание.

В этой игре возможна коллективная доработка наиболее удачных ответов.