

УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ ГИБКОСТИ МЫШЛЕНИЯ

Задание 1

Назовите 10 изобретений (кроме тех, которые уже сделаны), которые могли бы, по вашему мнению, усовершенствовать мир.

Задание 2

Постарайтесь дать как можно больше ответов на вопросы, приведенные ниже. Старайтесь отвечать на каждый вопрос не более 3 минут. Если вы сможете дать 20-30 ответов на каждый вопрос, то у вас хорошее, гибкое мышление.

1. Каким образом может выглядеть здание?
2. Каким образом может выглядеть дерево?
3. Каким образом (сколькими способами) можно сообщить новость другому человеку?
4. Каким образом (сколькими способами) можно понюхать цветок?
5. Каким образом (сколькими способами) можно почувствовать холодный вечер?
6. Каким образом (сколькими способами) можно запечатлеть пейзаж со сверкающими скалами, дикими цветами, водопадами? А если у вас нет никаких рисовальных принадлежностей?

Задание 3.

Придумайте новые названия для всех глав вашего учебника. Эти названия необходимо сформулировать в виде вопроса. Они должны быть интересными, привлекающими внимание и вызывающими желание прочитать каждую из глав учебника. *Можно решать эту задачу методом "мозгового штурма" или устроить конкурс на лучшее название.*

Задание 4.

Сейчас мы предложим несколько необычных, трудных вопросов. На эти вопросы нет однозначного или правильного ответа. Постарайтесь обосновать ваши ответы.

1. Что из мира природы вспоминается вам, когда вы гуляете по городу? Почему?
2. Что дольше продержится, ледяной куб или бисквит? Почему?
3. Что глубже, необъятная дыра или одиночество? Почему?
4. Что болезненнее, разъяренный друг или разбитое колено? Почему?
5. Что говорит больше, улыбка или хмурость? Почему?
6. Что громче, сказанные слова или выражение лица? Почему?
7. Что дальше находится от вашего прикосновения, отдалённая гора или счастье? Почему?
8. Что ближе вам, ваша рука или дорогой друг? Почему?

Каждый из вопросов, приведенных выше, может послужить основой для дискуссии в классе. После того как дети ответили на эти вопросы, предлагается следующее задание - придумать как можно больше вопросов такого типа. Вопросы, придуманные детьми, также можно предлагать для обсуждения малым группам или классу.

Задание 5.

"Поиск предметов по заданным признакам"

Ставится задача назвать как можно больше предметов, обладающих заданной совокупностью признаков и в этом смысле похожих на 2-3 предмета, приведенных в качестве иллюстрации. Например говорится: "Назовите предметы которые объединяют в себе выполнения двух противоположных функций, наподобие двери (она и закрывается и открывает выход из помещения) и выключателя (он и зажигает и гасит

свет). Ответы могут быть банальными (водопроводный кран), могут быть более далёкими (рука: бьет и гладит). Побеждает тот, кто дал больше всех небанальных ответов.

Задание позволяет легко находить аналоги между различными предметами и явлениями.

Задание 6.

"Поиск соединительных звеньев"

Задаются 2 предмета, например, "лопата" и "автомобиль", надо назвать предмет, являющийся как бы переходным мостиком от первого ко второму. Называемые предметы должны иметь четкую логическую связь с обоими заданными предметами. Например, в данном случае это может быть "экскаватор". Допускается использование и 2-3 соединительных звеньев (лопата-тачка-прицеп-автомобиль). Особое внимание обращается на четкое обоснование и раскрытие содержания каждой связи между соседними элементами цепочки.

Задание позволяет легко устанавливать связи между предметами и явлениями.

Задание 7.

"Формулирование определений"

Называется знакомый всем предмет или явление, например, "дырка". Надо дать ему наиболее точное определение, которое обязательно включало бы в себя все существенные признаки этого явления и не касалось несущественных. Побеждает тот, чье определение однозначно характеризует данный предмет, т.е. любая его разновидность обязательно охватывается этим определением, но никакой другой предмет под него не подходит.

Задание учит четкости и стройности мышления, самостоятельности формулировок.

Задание 8.

"Выражение мысли другими словами"

Берётся несложная фраза, например, "Нынешнее лето будет очень теплым". Надо предложить несколько вариантов передачи этой же мысли другими словами. При этом ни одно из слов данного предложения не должно употребляться в других предложениях.

Важно следить, чтобы не искажался смысл высказывания. Побеждает тот, у кого больше таких вариантов.

Задание формирует умение оперировать словами, точно выражать мысли.

Задание 9.

"Построение сообщения по алгоритму"

Участники игры договариваются, что, рассказывая о каких-либо известных событиях, предлагаемых ведущим или выбранных ими самими, будут четко придерживаться определённого общего для всех алгоритма. Алгоритмы будут разными. Например, удобно пользоваться следующим: факт (что произошло) - причины, повод - сопутствующие события - аналогии и сравнения - последствия. Это значит, что о чем бы ни шла речь, рассказчик должен обязательно фиксировать все отмеченные моменты именно в той последовательности.

Можно использовать алгоритм Цицерона: "кто-что-зачем-как-когда". Можно разработать свой алгоритм. Но при этом не надо следовать слепо: иногда можно пропустить пункт.

Задание дисциплинирует и углубляет мышление.

Задание 10.

"Составление предложений"

Берутся наугад 3 слова, не связанные по смыслу, например, "озеро" "карандаш", "медведь". Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти 3 слова.

Предложения могут быть банальными (медведь упустил в озеро карандаш), сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначаемой 3 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).

В этой игре, как и в других, ведущему важно установить, а игрокам найти "золотую" середину между количеством и качеством ответов. Необходимо, с одной стороны, стимулировать большое число разнообразных ответов, с другой - поощрять оригинальные творческие ответы.

Обязательным условием эффективности этих игр является сопоставление и обсуждение игроками всех предложенных ответов и развернутое обоснование: почему именно тот или иной ответ им понравился или не понравился.

Это задание направлено на установление связей, обобщение, создание целостных образов.

Задание 11.

"Поиск аналогов"

Называется какой-либо предмет или явление, например, "вертолёт". Необходимо выписать как можно больше его аналогов, то есть других предметов, сходных с ним по различным существенным признакам. Следует также систематизировать эти аналоги по группам в зависимости от того, с учетом какого свойства заданного предмета они подбирались. Например, к данному слову могут быть названы "птица", "бабочка" (летают и садятся), "автобус", "поезд" (транспортное средство), "штопор", "вертолёт (важные детали вращаются). Побеждает тот, кто назвал наибольшее количество групп аналогов.

Задание направлено на выделение свойств, умение классифицировать по признакам.