

Дивергентное мышление у детей

Всем известно, что будущий успех ребёнка зависит не от того, что он знает, а от того, как он может применять свои знания. Поэтому наша задача состоит в том, чтобы научить детей не концентрировать своё внимание на нахождение единственного решения, а рассматривать как можно больше вариантов.

Для достижения этой цели мы широко используем в образовательном процессе задачи дивергентного типа.

Под задачами дивергентного типа понимаются задания, которые допускают существование нескольких правильных ответов.

В детском саду ежедневно возникают ситуации, когда детям приходится чего-то ждать или часть группы детей отсутствует. Эти моменты мы стараемся заполнить чем-то полезным и интересным для детей. И часто на помощь приходят игровые образовательные ситуации: это игры по развитию мыслительных операций, креативности, логического мышления. Использовать задания для развития дивергентного мышления возможно и индивидуально, но в начальный период работы наиболее эффективны групповые задания. Эти задания практически всегда имеют игровую форму, которая позволяет вовлечь в мыслительный процесс даже самых пассивных детей.

Игры:

1. Воспитатель раскладывает на столе несколько предметов (10 и более). Предлагает детям угадать, какой предмет она загадала. Дети по очереди задают вопросы, на которые ведущий должен отвечать «да» или «нет». Например:

- Этот предмет деревянный?
- Задуманный предмет больше стакана?
- Он черный с желтым рисунком? и т.д.

После демонстрации ведущими становятся сами дети.

2. В коробке спрятан предмет. Необходимо угадать, что там с помощью закрытых вопросов.

3. Усложнённый вариант этой игры – «Угадай, кто я?» Игроку надевается на голову ободок, а в него вставляется картинка, с каким-либо предметом: люстра, сосиска, утюг, чайник, червяк, забор, подводная лодка и т.п. Ребёнок задаёт вопросы, на которые можно отвечать только да или нет.

Важно поощрять вопросы детей: хвалить и выделять наиболее продуктивные. Поддерживать застенчивых детей. Внимательно наблюдать за нерешительными детьми и давать им возможность участвовать. Когда предмет угадан, то дети аплодируют.

Поощряем детей как можно быстрее угадать предмет. Постепенно учим детей определенному алгоритму, по которому задаются вопросы. Особенно это важным является в третьей серии заданий.

4. Игры со словами:

а) вспомните слова, которые

- начинаются на слог (по, пи, пе)

- заканчиваются на слог (оп, он, ор)

- содержат в себе заданный звук;

б) придумайте предложение, в котором все слова будут начинаться с буквы п (Петя пошёл по полю);

в) придумайте предложение, в которых слова будут начинаться с букв ВПСП (Ваш пёсик – самый пушистый);

г) «Словоассоциации». Дети определяют, с чем ассоциируется слово по предложенной схеме: например, слово «батон».

По назначению (хлебобулочные изделия, бутерброд, завтрак, магазин и т.д.)

По звучанию (батон –бетон-бутон)

По рифмующимся словам батон-кулон, батон-бадминтон.

5. Игра на нахождение схожих признаков. Детям предлагается найти как можно больше схожих признаков для непохожих предметов (колодец – паркет, бревно-коробка, облако – дверь, кукла – снег).

6. Игра–задание «Найди как можно больше оригинальных применений для обычных предметов».

7. Задачи на поиск причин событий:

а) детям предлагаются ситуации, когда необходимо предположить несколько причин их возникновения. Например:

Утром Дима проснулся раньше обычного.

Солнце ещё не ушло за горизонт, но уже стало темно.

Сидевший у ног хозяина пёс зарычал.

Задание «Придумай, что будет, если...»

- ...дождь будет идти не переставая.

-...люди научатся летать как птицы.

-...собаки научатся разговаривать человеческим голосом.

-...оживут все сказочные герои.

-... из водопроводного крана польётся апельсиновый сок.

Задания «Что случится, если...»

-исчезнут комары,

-перестанет идти дождь,

-люди вырубят леса и т.д.

Проблемные ситуации такого вида:

-Что делать, если нужно узнать погоду, не выходя на улицу?

- Что делать, если нужно поджечь костёр на поляне, а у вас нет спичек?

- Вам нужно срочно нарисовать что-то, а под рукой нет ни карандашей, ни красок?

-Как помирить медвежат из сказки «Два жадных медвежонка», разделив между ними сыр?

- Как нарисовать поляну, полную грибов, но не рисовать при этом сами грибы?

8. Метод мозгового штурма и задания по нахождению плюсов и минусов в разных ситуациях.

9. Данная серия состоит из задач с неполными условиями.

Задачи решаются путем расширения информации за счет вопросов.

-На поляне в парке лежат 5 угольков, морковка и шарф. Эти предметы ни кто специально туда не клал. Как они там оказались?

-Гном жил на девятом этаже. Когда он садился в лифт, то доезжал лишь до шестого этажа, потом шел пешком. Почему?

«На что похоже»

3-4 человека выходят за дверь, а остальные договариваются, какой предмет будут сравнивать. Отгадчики по очереди спрашивают: «Это похоже на шар? Восьмёрку? Змею? и т.д». Выигрывает тот, кто первым догадается, о чём идёт речь

«Рисунок в несколько рук»

Первый участник игры рисует какой-то характерный элемент предмета, а другие участники по очереди дорисовывают по элементу, отталкиваясь от изображения. Игра продолжается до законченного рисунка.

«Волшебные кляксы»

Дети пытаются увидеть как можно больше похожих предметов в получившейся кляксе или её частях.

«Волшебные очки». Ребёнок, надевая очки видит только предметы круглой формы, или прямоугольной, или квадратной, треугольной и т.д.

10. Игра «Хорошо – плохо». Предлагается предмет и ребёнок называет, что нравится в нём, а что – нет. Например: цветной карандаш. Нравится – можно рисовать, красивый, яркий, не пачкает руки и стол. Не нравится – ломается, можно уколоться, если остро заточен.

Также предлагаются для обсуждения предметы, вызывающие у детей отрицательные и положительные эмоции и они обсуждаются со всех сторон:

-конфета

-лекарство

После того как дети научатся выявлять противоречивые свойства простых объектов и явлений, можно перейти к рассмотрению качеств в зависимости от условий: например: громкая музыка. Хорошо – утром, бодрит, а вечером – плохо, мешает уснуть.

Не касаемся таких категорий, которые должны детьми восприниматься однозначно, например: мама, дружба, драка.

Есть шоколад хорошо-вкусно, поднимает настроение ;плохо –могут болеть зубы, испортится аппетит

Болит живот плохо, болит живот хорошо – можно не идти в детский сад;

Сидеть дома – плохо, скучно, хорошо – можно пригласить гостей.

11. Игра «Теремок»

Детям раздаются картинки различных предметов. Кто-то сидит в теремке, например, ребёнок с рисунком гитары. Следующий ребёнок просится в теремок, но попадёт туда, если скажет, чем его предмет похож на гитару.

Подобные игры можно проводить и на прогулке. С детьми, которые сильно расшумелись или им необходимо отдохнуть. Такие игры могут быть полезны в группе, когда необходимо снять напряжение.