

УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ПРОЦЕССОВ УЧАЩИХСЯ 5 – 6 КЛАССОВ

РАЗВИТИЕ ВОСПРИЯТИЯ

УРОК 1

Цель – развитие слухового восприятия.

Упражнение «Назови и проверь постукиванием»

Процедура игры

Дети вместе с учителем выбирают 10 – 15 разнообразных предметов, находящихся в разных концах класса, и прислушиваются, как они звучат от удара по ним карандашом (или деревянной палочкой). Затем ученики закрывают глаза. Учитель ударяет карандашом по какому-либо из этих предметов 5 – 10 раз. Ученики должны назвать этот предмет, подойти к нему и также постучать по нему карандашом.

УРОК 2

Цель – развитие осязательного восприятия.

Упражнение «Палочка – узнавалочка»

Материалы к заданию: несколько предметов достаточно сложной формы, например, небольшой чайник, вазочка, банка, коробочка, кружка и др.; неочиненные карандаши длиной не менее 10 см, повязка на глаза.

Процедура игры

Все играют с завязанными глазами. Ученики держат в правой руке неочиненный карандаш за самый конец, другая рука – за спиной. Учитель ставит перед каждым учеником какой-либо предмет и свободный конец карандаша кладет на этот предмет. Можно карандашом водить по предмету, постукивать по нему, но не дотрагиваться до него ничем, кроме карандаша. Если предмет падает, поднять его может только учитель. Задача учеников раньше других определить, что это за предмет, размеры, материал, из которого он сделан. Кто угадал предмет, поднимает карандаш вверх и рассказывает учителю все об этом предмете.

УРОК 3

Цель – развитие глазомера и зрительно-двигательной координации.

Упражнение «Вырезай точно»

Материал к заданию: картонки с небольшими отверстиями – круглое, квадратное, треугольное и прямоугольное; лист бумаги, ножницы.

Процедура игры

Ученики садятся парами. Перед ними кладут картонку с отверстиями. Ученики должны вырезать из бумаги «пробки», которые точно бы закрывали эти отверстия. При вырезании нельзя брать в руки картонку и примерять «пробки», а пользоваться только глазомером. Проверяется, кто точнее вырезал «пробки».

УРОК 4

Цель – развитие восприятия.

Упражнение «Поразмышляй о словах»

Инструкция: «Сейчас я буду называть (читать, показывать) Вам слова, услышав (увидев) каждое слово, представляйте себе внешний вид данного предмета, его вкус, запах, звуки, которые он может издавать, и т. п. Например, «зубная паста» на вид белая и блестящая, с мятным запахом и вкусом острым и сладким одновременно».

Предлагаемые слова:

Бумага	Шерсть	Сапог	Гнездо	Телега
Палец	Кот	Волосы	Лимонад	Колесо
Роза	Слон	Палка	Платок	Автобус
Блин	Ботинок	Доктор	Птица	Мороженое
Поцелуй	Фильм	Слеза	Счастье	Мир

РАЗВИТИЕ ВООБРАЖЕНИЯ

УРОК 5

Цель – развитие воображения.

Упражнение «Что было бы, если бы»

Процедура игры

Учитель или кто-нибудь из ребят придумывает самые фантастические ситуации, а другие должны найти наиболее возможные решения. Например:

- 1) «Если каждый человек с рождения приобретет свойство читать мысли другого, как изменится жизнь на Земле?»
- 2) «Если бы вдруг исчезла сила притяжения на Земле, т.е. все предметы и существа полностью потеряли свой вес, то ...»
- 3) «Если бы все люди вдруг потеряли дар речи, то ...»

УРОК 6

Цель – развитие воображения.

Упражнение «Термометр»

Процедура игры

Учащиеся разбиваются на пары. Один из пары закрывает глаза и пытается вызвать ощущение тепла в своей правой или левой (по указанию ведущего) руке, представляя себе, что он держит в ней нагретый предмет. По истечении некоторого времени партнер внимательно ощупывает обе руки и пытается определить, которая из них теплее. После каждой такой попытки происходит смена ролей в парах или смена партнера.

УРОК 7

Цель – развитие воображения.

Упражнение «Перевоплощение»

Процедура игры

Участники удобно располагаются в креслах (на стульях). Один из них получает указание от учителя или от своего соседа превратиться в определенную вещь. Он должен вообразить себя этой вещью, погрузиться в ее мир, ощущать ее «характер». От лица этой вещи он начинает рассказ о том, что его окружает, как она живет, что чувствует, о ее заботах, пристрастиях, о ее прошлом и будущем. Закончив рассказ, участник задает задание следующему и т.д.

УРОК 8

Цель – развитие воображения.

Упражнение «Не может быть»

Процедура игры

Любой из учеников называет что-нибудь невероятное: вещь, явление природы, необычное животное, рассказывает случай. Выигрывает тот, кто придумает такой сюжет, и никто ему ни разу не скажет: «Бывает!»

РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ

УРОК 9

Цель – развитие концентрации внимания, тренировка переключения и распределения внимания.

Упражнение «Кто быстрее?»

Материалы: любые печатные тексты (старые ненужные книги, газеты, журналы и т.д.), карандаши и ручки.

Процедура игры

Вариант 1. В течение нескольких минут учащимся предлагается как можно быстрее и точнее вычеркнуть в колонке любого текста какую-либо часто встречающуюся букву, например, «о» или «е». Успешность выполнения текста оценивается по времени его выполнения и количеству допущенных ошибок – пропущенных букв: чем меньше величина этих показателей, тем выше успешность. При этом надо поощрять успехи и стимулировать интерес.

Вариант 2. Для тренировки переключения и распределения внимания задачу следует изменить: предлагается зачеркивать одну букву вертикальной чертой, а другую – горизонтальной или по сигналу чередовать зачеркивание одной буквы с зачеркиванием другой. Со временем задание можно усложнять. Например, одну букву зачеркивать, другую подчеркивать, а третью – обводить кружком.

УРОК 10

Цель – развитие устойчивости внимания.

Упражнение «Пишущая машинка»

Процедура игры

Каждому ученику учитель присваивает название одной из букв алфавита. Затем придумывает слово или фразу из 2-3 слов. По сигналу ученики начинают печатать это слово (фразу): первая «буква» слова хлопает в ладоши, затем вторая и т.д. Когда слово будет «напечатано», все вместе хлопают в ладоши.

Примерные слова:

Дом, папа, мама, чаша, каша, рама, рука, вода, бык, сон, стул, ложка и т.д.

УРОК 11

Цель – развитие внимания и наблюдательности.

Упражнение «Наблюдательность»

Процедура игры

Учащимся предлагается по памяти подробно описать школьный двор, путь из дома в школу – то, что он видел сотни раз. Такие описания подростки могут записать, а затем сравнить между собой и с реальной действительностью, а одноклассники могут дополнять.

УРОК 12

Цель – развитие устойчивости и распределения внимания.

Упражнение «Стенографы»

Материал к заданию: лист бумаги, карандаш.

Процедура игры

Вариант 1. Учитель читает какой-либо рассказ в течение 1 – 2 мин. Чтение сопровождается негромким постукиванием карандашом по столу. Дети должны запомнить текст и сосчитать число ударов.

Можно провести это упражнение в качестве соревнования: кто правильно сосчитал, тот и выиграл.

Вариант 2. Учащиеся рисуют круги в тетради и одновременно считает хлопки. Которыми учитель сопровождает рисование. Время выполнения задания – 1 минута.

Подсчитывается количество кружков и сосчитанное количество ударов. Чем больше кружков нарисовано и правильное сосчитаны удары, тем выше оценка.

Вариант 3. В течение нескольких минут нужно рисовать одновременно двумя руками: левой – кружки, правой – треугольники. В конце подсчитывается количество нарисованных треугольников и кружков. (Треугольники с «округленными» вершинами не считаются, так же как и круги с «углами». Задача ученика – нарисовать как можно больше треугольников и кругов).

Задания подобного типа могут варьироваться: рисование и устное решение несложных примеров; запись слов и прослушивание кусочка стихотворения и т.д. задание также можно усложнить за счет увеличения количества выполняемых действий одновременно: 2, 3, 4 и т.д.

УРОК 13

Цель – развитие концентрации внимания.

Упражнение «Перепиши слова»

Процедура игры

Учитель на доске записывает буквенное словосочетание. Учащимся предлагается без ошибок переписать следующие строчки:

- 1) **АММАДАМА** **РЕБЕРГЕ** **АССАМАСА**
ГЕСКЛАЛЛА **ЕССАНЕССАС** **ДЕТАЛЛАТА**
- 2) **ЕНАЛССТАДЕ** **ЕНАДСЛАТ**
ЕТАЛЬТАРРС **УСОКГАТА** **ЛИММОДОРА**
КЛАТИМОР
- 3) **РЕТАБРЕРТА** **НОРАСОТАННА**
ДЕБАРУГА **КАЛЛИХАРРА**
ФИЛЛИТАДЕРРА
- 4) **ГРУММОПД**
- 5) **ВАТЕРПРООФЕТТА**
СЕРАФИННЕТАСТОЛЕ
ЕММАСЕДАТОНОВ
- 6) **ГРАСЕМБЛАДОВУНТ**
- 7) **ГРОДЕРАСТВЕРАТОНА**
ХЛОРОФОНИМАТА
ДАРРИСВАТЕНОРРА
- 8) **ЛАЙОНОСАНДЕРА**
- 9) **МИНОСЕПРИТАМАТОРЕНТАЛИ**
ТЕЛИГРАНТОЛЛИАДЗЕ
- 10) **МАЗОВРАТОНИЛОТОЗАКОН**
- 11) **МУСЕРЛОНГРИНАВУПТИМОНАТОЛИГ**
РАФУНИТАРЕ
- 12) **АДСЕЛАНОГРИВАНТЕБЮДАРОЧАН**

13) **БЕРМОТИНА ВУЧИГТОДЕБШОЖАНУЙ МСТЕНАТУРЕ ПВАДИОЛЮЗГЛНИЧЕВЯН**

14) **ОСТИМАРЕ**

УРОК 14

Цель – тренировка концентрации внимания.

Упражнение «Пальцы»

Процедура игры

Учащиеся удобно располагаются в креслах или на стульях, образуя круг (или за партами). Следует переплести пальцы положенных на колени рук, оставив большие пальцы свободными. По команде «Начали!» медленно вращать большие пальцы один вокруг другого с постоянной скоростью и в одном направлении, следя за тем, чтобы они не касались друг друга. Сосредоточить внимание на этом движении. По команде «Стоп!» прекратить упражнение. Длительность 5 – 15 минут. Некоторые участники испытывают необычные ощущения: увеличения или отчуждения пальцев, кажущееся изменение направления их движения. Кто-то будет чувствовать сильное раздражение или беспокойство. Эти трудности связаны с необычностью объекта сосредоточения.

УРОК 15

Цель – развитие внимания.

Упражнение «Муха»

Процедура игры

Для этого упражнения требуется доска с расчерченным на ней девятиклеточным игровым полем 3x3 и небольшая присоска (или кусочек пластилина). Присоска выполняет здесь роль «дрессированной мухи». Доска ставится вертикально, и ведущий разъясняет участникам, что перемещение «мухи» с одной клетки на другую происходит посредством подачи ей команд, которые она послушно выполняет. По одной из четырех возможных команд («вверх», «вниз», «вправо» или «влево») муха перемещается соответственно команде на соседнюю клетку. Исходное положение «мухи» - центральная клетка игрового поля. Команды подаются участниками по очереди. Играющие должны, неотступно следя за перемещениями «мухи», не допустить ее выхода за пределы игрового поля.

После всех этих разъяснений начинается сама игра. Она проводится на воображаемом поле, которое каждый из участников представляет перед собой. Если кто-то теряет нить игры или «видит», что «муха» покинула поле, он дает команду «Стоп» и, вернув «муху» на центральную клетку, начинает игру сначала.

«Муха» требует от играющих постоянной сосредоточенности, однако, после того, как упражнение хорошо усвоено, его можно усложнить. Увеличив количество игровых клеток (например, 4x4) или количество «мух», в последнем случае команды подаются каждой «мухе» отдельно.

УРОК 16

Цель – развитие концентрации и распределения внимания.

Упражнение «Селектор»

Процедура игры

Для упражнения выбирается один из участников игры – «приемник». Остальная группа – «передатчики» - заняты тем, что каждый считает вслух от разных чисел и в разных направлениях. «Приемник» держит в руке жезл (карандаш, указка, линейка) и молча слушает. Он должен поочередно настроиться на каждый «передатчик». Если ему слишком сложно услышать тот или иной «передатчик», он может повелительным жестом заставить

его говорить громче. Если же ему слишком легко, он может убавить звук. После того, как «приемник» достаточно поработает, он передает жезл своему соседу, а сам становится «передатчиком».

УРОК 17

Цель – тренировка внимания.

Упражнение «Скрытая подсказка»

Процедура игры

Выбирается отгадчик. Отгадчика просят на минутку выйти из комнаты или отойти в сторонку. Тем временем загадывают какое-нибудь слово. Это должно быть имя существительное единственного числа, состоящее из 4 – 5 букв, причем все буквы в нем должны быть разные, например «стол», «комар», «доска», «парус» и т.п. таких слов множество, подбирать их долго не придется. Задача водящего – отгадать задуманное слово. Предположим, что загаданное слово «комар». Отгадчику оно неизвестно. Он просит подсказать первую букву. Подсказывать могут три любых участника игры, каждый по-своему. Первая буква загаданного слова «К». подсказка делается таким образом. Трое играющих поочередно произносят по одному какому-нибудь слову, односложному или двусложному, в состав которого входит буква «К». допустим, один назовет слово «компас», другой – «сурок», третий – «капля». Во всех трех словах повторяется буква «К». отгадчик выделит эту букву и запомнит ее. Затем трое других играющих подскажут ему вторую букву и т.д.

РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ

УРОК 18

Цель – развитие зрительной и слуховой памяти.

Упражнение «Трудное – запомни»

Процедура игры

Учитель показывает ученикам на 25 – 30 сек. Десять слов с трудным написанием и убирает их (можно написать на доске и потом их закрыть). Затем под диктовку ученики пишут эти слов на листке. Зрительная память в этом случае как бы «подстраховывает» слуховую. Затем правильность написания слов проверяется. Выигрывает тот, кто записал все слова правильно.

УРОК 19

Цель – развитие опосредованной памяти.

Упражнение «Запомни слова»

Процедура игры

Зачитываются слова. Учащиеся должны постараться запомнить их попарно. Затем читаются только первые слова каждой пары, а учащиеся записывают второе.

Предъявляемые материалы:

1. курица - яйцо, ножницы - резать, лошадь - сено, книга - учить, бабочка - муха, щетка - зубы, барабан - пионер, снег - зима, петух - кричать, чернила - тетрадь, корова - молоко, паровоз - ехать, груша - компот, лампа - вечер.
2. жук - кресло, перо - вода, очки - ошибка, колокольчик - память, голубь - отец, лейка - трамвай, гребенка - ветер, сапоги - котел, замок - мать, спичка - овца, терка - море, салазки - завод, рыба - пожар, топор - кисель.

УРОК 20

Цель – развитие памяти.

Упражнение «Словообразование»

Процедура игры

Образуйте как можно больше слов из таких слов: карантин, парикмахерская, прислониться, опор, лепесток, каторга, комар, сверло, десна, человек, полька, примус, университет.

Совсем не обязательно, чтобы в новых словах было столько же букв как и в заданных. К примеру, рот и др. Можно при выполнении этого упражнения ввести и соревновательный момент, посостязаться с партнерами на время.

УРОК 21

Цель – развитие опосредованной памяти.

Упражнение «Составь слово»

Процедура игры

Вариант 1. Учитель предлагает учащимся из букв **т, у, ш, а, к** составить несколько слов с условием, что все эти пять букв составят только пятибуквенные слова. Ниже приводятся группы букв, из которых вам надо составить как можно больше слов:

а) **о, к, т;** б) **у, р, д, а;** в) **а, а, к, н;** г) **о, о, е, л, с, к.**

Вариант 2. К заданным согласным подберите гласные, чтобы из них получилось как можно больше слов (имен существительных в единственном числе именительном падеже):

а) **в, г, д;** б) **с, к, р, т;** в) **ж, к, л;** г) **н, л, с, к;** д) **ф, х;**
е) **ж, ц;** ж) **б, р, щ**

К примеру, с согласными м, к, л можно составить такие слова: молоко, кулема, мукомол, мак, лай, лямка, клемма, милок, ломик, ломка.

УРОК 22

Цель – развитие памяти.

Упражнение «Цепочка слов»

Процедура игры

Вариант 1. Учитель предлагает составить цепочки слов, позволяющие (путем изменения каждый раз всего одной буквы) перейти от начального слова к заданному конечному. К примеру, как из слова **пять** сделать **семь**:

пять - путь - суть - сеть - **семь**.

Или **щит** переделать в **меч**: щит - кит - кот - пот - мол - мел - меч.

Из **жабы** - **рыбу**: жаба - раба - рыба.

Из **вороны** - **корову**: ворона - корона - корова.

Из **дня** - **ночь**: день - сень - сель - соль - ноль - ночь.

А теперь сами постарайтесь построить такие ряды слов:

рак - кит, мост - река, гриб - гном,

паук - муха, волк - тигр.

Помните, чем короче цепочка слов, тем она интересней.

Внимательно всмотритесь в следующую серию слов: ад - лад - клад - лодка - колода - шоколад.

Вариант 2. Учитель предлагает учащимся построить цепочку слов. Шесть существительных нарицательных, взятых в исходной форме. Каждое последующее состоит из тех же букв, что и предыдущее, плюс еще одна буква. И порядок внутри слова не имеет значения.

Внимательно всмотритесь в следующую серию слов:

ад - лад - клад - лодка - колода - **шоколад**.

Вот еще несколько таких цепочек слов:

1) па - пат - трап - тапир - партия - терапия - трапедия.

2) ар - пар - репа - нерпа - перина - парение - перелина.

3) ас - сат - скат - такси - натиск - астеник - скитание - синтетика - антисептик.

Придумайте несколько своих цепочек.

УРОК 23

Цель – развитие памяти.

Упражнение «Исключение лишнего»

Процедура игры

Учитель зачитывает пять слов: **рука, нос, палец, яблоко, голова**. И предлагает найти, какие из них выпадают из общего ряда и объяснить почему.

Еще два ряда слов:

1) **сумка, саквояж, кейс, носилки, портфель;**

2) **самолет, телега, автобус, паровоз, такси.**

Или:

1) **воробей, дрозд, иволга, орел;**

2) **токарь, грузчик, землекоп, артист, плотник;**

3) **подсолнух, одуванчик, сливочное масло, перегной, солнце.**

Какие слова лишние в этих рядах?

Даны слова, в которых намеренно перепутан порядок букв. Какое из них лишнее?

1) **росип, евшал, нанба, солам, клуба**

УРОК 24

Цель – развитие памяти.

Упражнение «Бег ассоциаций»

Процедура игры

Учитель произносит два случайных слова. Один из учащихся вслух описывает образ, соединяющий второе слово учителя с первым. Затем создавший образ учащийся предлагает свое слово следующему игроку, тому, кто сидит от него по левую руку. Тот связывает это третье слово со вторым учителя, а свое собственное слово – уже четвертое в этой цепочке – передает в качестве задания своему соседу слева. Игра движется кругами, и в конце каждого круга учитель по секундомеру объявляет время, затраченное на его прохождение. Хорошо подготовленные участники могут участвовать в «забеге» на несколько кругов. Учитель имеет право неожиданно остановить игру и предложить кому-нибудь из участников воспроизвести все слова. Если участник помнит только свои слова, значит, он ориентирован на личное достижение и не участвует в игре.

УРОК 25

Цель – развитие зрительной памяти.

Упражнение «Тахистоскоп»

Процедура игры

Учащиеся рассаживаются в круг (или за партами). Один или двое участников становятся в центре круга. Гасится свет (или все закрывают глаза), и стоящие внутри круга участники принимают любые позы., неподвижно застывая в них. По сигналу готовности на короткое время включается и тут же выключается свет. В момент вспышки сидящие в кругу стараются как можно точнее запомнить положение позирующих. После вспышки в темноте позировавшие в центре участники возвращаются на свои места. Затем включается свет, и члены группы, за исключением позировавших, совместными усилиями пытаются восстановить то, что они видели. Натурщиков возвращают в круг и «лепят» из них те же позы, в которых, по мнению группы, они находились во время вспышки света. После того,

как споры улягутся и группа придет к какому-то общему решению или к нескольким альтернативным, участники в центре круга демонстрируют свои действительные позы.

УРОК 26

Цель – развитие памяти.

Упражнение «Пропущенная буква»

Процедура игры

Вариант 1. Учитель предлагает учащимся представить такую ситуацию. Если какая-то буква, допустим «л», исчезла бы из русского языка алфавита, могла бы возникнуть масса необычных слов, например:

коба (колба), **паш** (плащ), **баон** (баллон), **сово** (слово).

А теперь учащимся необходимо определить, какая буква отсутствует в следующих словах, и прочитайте их правильно:

кот, пут, потет, койдо, инг, штоа, пата, кышка.

Составьте таким образом небольшой рассказ и попросите «перевести его на русский язык».

Вариант 2. Уберем теперь не одну, а две буквы из нашего алфавита. Определите, какие буквы убраны в следующих словах, и прочтите их правильно:

ово, он, оидо, еза, адкий, аты, ледвие, ит, паен, понаышке, комомьский.

Напишите еще один рассказ из слов с пропущенными двумя буквами. Предложите перевести его товарищам с условием, кто быстрее.

РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ

УРОК 27

Цель – развитие мышления, процесс обобщения.

Упражнение «Исключение понятий»

Процедура игры

Учитель читает наборы слов, в каждом из которых ученики должны указать «лишнее» слово (эти слова выделены). Остальные четыре слова назвать общим словом. Дать объяснение.

Инструкция: «Я буду зачитывать по пять слов, из которых четыре объединены общим родовым понятием, а одно к такому понятию не относится или относится в меньшей мере. Это слово необходимо назвать. Например, я зачитываю первые пять слов: кирпич, камень, глина, известь, дом. Первые четыре слова имеют общее родовое понятие – «строительные материалы», а последнее слово в этой группе «лишнее». Затем будет зачитываться вторая группа слов и т.д.»

Наборы слов:

- 1) Василий, Федор, Семен, **Иванов**, Петр
- 2) Дряхлый, **маленький**, старый, изношенный, ветхий
- 3) Скоро, быстро, **постепенно**, торопливо, поспешно
- 4) Лист, почка, кора, **чешуя**, сук
- 5) Ненавидеть, презирать, негодовать, возмущаться, **понимать**
- 6) Темный, светлый, **голубой**, яркий, тусклый
- 7) Гнездо, нора, курятник, **сторожка**, берлога
- 8) Неудача, **волнение**, поражение, провал, крах
- 9) Успех, неудача, удача, выигрыш, **спокойствие**
- 10) Грабеж, кража, **землетрясение**, поджег, нападение
- 11) Молоко, сыр, сметана, **сало**, простокваша
- 12) Глубокий, низкий, светлый, высокий, **горький**

- 13) Хата, **печь**, дым, хлев, будка
 14) Береза, сосна, дуб, **сирень**, ель
 15) Голод, холод, дискофорт, жажда, **нажива**
 16) Секунда, час, год, **вечер**, неделя
 17) Самолет, пароход, **техника**, поезд, дирижабль
 18) Смелый, храбрый, решительный, **злой**, отважный
 19) Футбол, волейбол, хоккей, **плавание**, баскетбол
 20) Карандаш, ручка, рейсфедер, фломастер, **чернила**

УРОК 28

Цель – развитие словесно-логического мышления, процесс обобщения.

Упражнение «Выявление общих понятий»

Материал к заданию: на доске заранее учитель пишет ряды слов: первые слова заглавными буквами, остальные слова – строчными и в скобках.

Процедура игры

Учеников просят подобрать к слову, написанному заглавными буквами, два слова из скобок, которые находятся в наиболее тесной связи с ним (имеют общие родовые признаки, логические связи с определенным обобщающим словом). Например, «УЧИТЕЛЬ (ученики, парта, объяснение, мел, доска)». Учитель может работать без мела, парт, доски, но не может работать без учеников и объяснения. Значит, выбираем слова «ученики» и «объяснение».

Набор слов для предъявления:

- САД (**растения**, садовник, собака, забор, земля)
 РЕКА (**берег**, рыба, рыболов, тина, вода)
 ГОРОД (автомобиль, **здания**, толпа, **улица**, велосипедист)
 САРАЙ (сеновал, лошади, **крыша**, скот, **стены**)
 КУБ (**углы**, чертеж, **сторона**, камень, дерево)
 ДЕЛЕНИЕ (класс, делимое, карандаш, **делитель**, бумага)
 КОЛЬЦО (**диаметр**, алмаз, проба, **округлость**, печать)
 ЧТЕНИЕ (**глаза**, **книга**, картинка, печать, слово)
 ГАЗЕТА (правда, приложение, телеграмма, **бумага**, редактор)
 ИГРА (карты, **игроки**, штрафы, наказания, **правила**)
 ВОЙНА (аэроплан, пушки, **сражение**, ружья, **солдаты**)
 КНИГА (рисунки, война, **бумага**, любовь, **текст**)
 ПЕНИЕ (звон, искусство, **голос**, аплодисменты, **мелодия**)
 ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ (пожар, смерть, **колебания почвы**, шум, наводнение)
 ЛЕС (**лист**, яблоня, охотник, **дерево**, волк)
 БОЛЬНИЦА (помещение, операция, **врач**, радио, **больные**)
 СПОРТ (медаль, оркестр, **состязание**, победа, **стадион**)
 БИБЛИОТЕКА (город, **книги**, полки, **читатели**, библиотекарь).
 ЛЮБОВЬ (розы, **чувство**, **человек**, город, природа)
 ПАТРИОТИЗМ (город, друзья, **родина**, семья, **человек**)

УРОК 29

Цель – развитие мышления, процесс синтеза и анализа.

Упражнение «Анализ отношений понятий»

Процедура игры

Учащимся называется пара слов, находящихся в определенном отношении (например: лес – деревья), и затем слово (например, библиотека) и пять других (например: сад, двор, город, театр, книги) слов, из которых только одно (книги) в том же отношении, как и в паре

исходных слов (в лесу деревья, в библиотеке – книги). Остальные четыре слова должны быть отвергнуты. Исходные пары слов можно записать на доске, а остальные зачитывать.

Набор слов для предъявления:

1. Школа – обучение.
Больница – доктор, ученик, учреждение, **лечение**, больной.
2. Песня – глухой.
Картина – хромой, **слепой**, художник, рисунок, больной.
3. Нож – сталь.
Стол – вилка, **дерево**, стул, пища, скатерть.
4. Рыба – сеть.
Муха – решето, комар, комната, жужжать, **паутина**.
5. Птица – гнездо.
Человек – люди, птенец, рабочий, зверь, **дом**.
6. Хлеб – пекарь.
Дом – вагон, город, жилище, **строитель**, дверь.
7. Пальто – пуговица.
Ботинок – портной, магазин, нога, **шнурок**, шляпа.
8. Коса – трава.
Бритва – сено, **волосы**, сталь, острая, инструмент.
9. Нога – сапог.
Рука – калоши, кулак, **перчатка**, палец, кисть.
10. Вода – жажда.
Пища – пить, **голод**, хлеб, рот, еда.
11. Электричество – проводка.
Пар – лампочка, лошадь, вода, **трубы**, кипение.
12. Паровоз – вагоны.
Конь – поезд, лошадь, овес, **телега**, конюшня.
13. Алмаз – редкий.
Железо – драгоценный, железный, сталь, **обычный**, твердый.
14. Бежать – стоять.
Кричать – **молчать**, ползать, шуметь, звать, плакать.
15. Волк – пасть.
Птица – воздух, **клюв**, соловей, яйцо, пение.
16. Театр – зритель.
Библиотека – актер, книги, **читатель**, библиотекарь, любитель.
17. Железо – кузнец.
Дерево – пень, пила, **столяр**, кора, ветка.
18. Нога – костыль.
Голова – палка, **очки**, зрение, нос, слезы.
19. Утро – ночь.
Зима – мороз, день, январь, **осень**, сани.
20. Спортсмены – тренеры.
Студенты – институты, воспитатели, учителя, **преподаватели**, родители.

УРОК 30

Цель – развитие вербально-смыслового мышления.

Упражнение «Сложные ассоциации»

Процедура игры

Учитель зачитывает пары слов, каждая из которых находится в определенных отношениях. На доске представлены также шесть пар слов в шифре. Учащимся надо определить, какой паре слов из шифра соответствует по сходству пара слов в наборе.

Шифр:

- А. Овца – стадо
- Б. Малина – ягода
- В. Море – океан
- Г. Свет – темнота
- Д. Отравление – смерть
- Е. Враг – неприятель.

Набор слов для предъявления:

- 1. Испуг - бегство
- 2. Физика - наука
- 3. Правильно - верно
- 4. Грядка - огород
- 5. Пара - два
- 6. Слово - фраза
- 7. Бодрый - вялый
- 8. Свобода - воля
- 9. Страна - город
- 10. Похвала - брань
- 11. Мечь - поджог
- 12. Десять - число
- 13. Плакать - реветь
- 14. Глава - роман
- 15. Покой - движение
- 16. Смелость - геройство
- 17. Прохлада - мороз
- 18. Обман - недоверие
- 19. Пение - искусство
- 20. Тумбочка - шкаф

УРОК 31

Цель – развитие мышления.

Упражнение «Ключ к неизвестному»

Процедура игры

Учитель предлагает учащимся рассмотреть рисунки или фотографии, сделанные с большим увеличением. Главное, чтобы они по внешнему виду напоминали какие-то известные предметы или явления, но в то же время содержали в себе ряд противоречивых деталей, которые не позволяют легко установить, что изображено. При постановке вопросов к изображению непонятного объекта можно использовать следующую схему:

К какому виду явлений относится?

Почему изменяется?

Что влияет на него?

Какие имеет свойства? и т.д.

«Представьте, что перед Вами изображение совершенно непонятного объекта. Какие вопросы Вы можете задать, чтобы понять, что это? Постарайтесь задать как можно больше разных вопросов».

УРОК 32

Цель – развитие вербально-смыслового мышления.

Упражнение «Что нового?»

Процедура игры

Для выявления скрытых, необычных свойств предметов необходимо преодолеть привычный взгляд на предмет, стереотип действия. Например, спичка не только горит и светится, но и уменьшается при этом в размере и весе, вода жидкая, но может при замерзании служить строительным материалом.

Учащимся предлагается открыть необычные свойства самых обычных предметов: полиэтиленовых крышек, использованных стержней от шариковых ручек, гвоздей, пенопласта, мороженого и т.п. Отмечают наиболее оригинальные, многочисленные и разнообразные ответы. В конце можно устроить дискуссию о правильности сделанных предложений.

УРОК 33

Цель – развитие вербально-понятийного мышления

Упражнение «Ошибающийся учитель»

Процедура игры

Вариант 1. Учитель или один из учеников делает умышленные ошибки при чтении, при доказательстве различных положений (в т.ч. и математических зависимостей). Остальная группа должна находиться в постоянной готовности находить и исправлять ошибки, обосновывая при этом свою точку зрения. Для этого можно использовать целостные тексты.

Вариант 2. В тексте допущена опечатка – пропущено одно коротенькое слово. Из-за этого одно из предложений противоречит смыслу всего текста. Найдите это предложение и исправьте опечатку. Например:

«Многие знатные вельможи смирились с потерей своего влияния на государственные дела. Чтобы устранить всесильного министра, они устраивали заговоры, в которых были замешаны даже мать, жена и брат короля. Но Ришелье беспощадно подавлял сопротивление вельмож, заключал их в тюрьму и многих казнил. Некоторые знатные феодалы укрывались от гнева Ришелье в своих замках. Отсюда они давали отпор королевским чиновникам и войскам. Ришелье приказал срыть укрепленные замки дворян». (История средних веков. 6 кл. М., 1985).

УРОК 34

Цель – развитие понятийного мышления, выделение существенных свойств, процесса классификации.

Упражнение «Поиск аналогов»

Процедура игры

Называется какой-либо предмет или явление, например, «вертолет». Необходимо назвать как можно больше его аналогов, других предметов, сходных с ним по различным существенным признакам. Следует также систематизировать эти аналогии по группам в зависимости от того, с учетом какого свойства заданного предмета они подбирались. Например, могут быть названы «птица», «бабочка» (летают и садятся), «автобус», «поезд» (транспортные средства), «штопор» и «вертолет» (важные детали вращаются). Побеждает тот, кто назвал наибольшее количество групп аналогов.

УРОК 35

Цель – развитие мышления, процесс сравнения.

Упражнение «Поиск противоположных предметов»

Процедура игры

Называется какой-либо предмет, например «дом». Надо назвать как можно больше других предметов противоположных данному. При этом следует ориентироваться на различные признаки предметов и систематизировать его противоположности (антиподы) по группам. Например, в данном случае могут быть названы: «сарай» (противоположность по размеру и степени комфортности), «поле» (открытое или закрытое пространство), «вокзал» (чужое или свое помещение) и т.д. Побеждает тот, кто указал наибольшее количество групп противоположных предметов, четко аргументировав при этом ответы.

УРОК 36

Цель – развитие мышления.

Упражнение «Выражение мысли другими словами»

Процедура игры

Берется несложная фраза, например, «нынешнее лето будет очень теплым». Надо предложить несколько вариантов передачи этой 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.

УРОК 37

Цель – развитие вербально-смыслового мышления, четкости и гибкости мышления.

Упражнение «Формулирование определений»

Процедура игры

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.