

Психологические игры и упражнения для детей 8-14 лет на развитие воображения и мышления

Цикл психологических игр и упражнений, направленных на развитие воображения и ассоциативно-образного мышления детей

*"Креативность - это значит копать глубже,
смотреть лучше, исправлять ошибки,
беседовать с кошкой, нырять в глубину,
проходить сквозь стены, зажигать солнце,
строить замок на песке, приветствовать будущее".*

Поль Торренс

1. Задание "Спросить и угадать" — это одна из наиболее ясных моделей творческого мышления, направленная на выявление любознательности, чувствительности к новому и неизвестному, способности к вероятностному прогнозированию.

Инструкция: ведущий задает вопросы к картинке с изображением какой-то жизненной ситуации, участникам нужно предложить свою версию того, что предшествовало этой ситуации (ее причины) и что произойдет в дальнейшем (последствия).

Ключ: любознательность выражается в количестве и качестве вопросов, отражающих способность испытуемого выйти за пределы изображенной на картинке ситуации, а выдвижение гипотез о причинах и последствиях событий моделирует научное творчество.

Материалы: картинки с изображениями ситуаций из жизни

2. Задание "Усовершенствование игрушки" - одно из наиболее сложных и показательных наблюдений. Оно вызывает большой интерес у детей.

Инструкция:

участникам предлагается назвать разнообразные пути изменения предложенной игрушки (10 минут на выполнение)

Ключ: любознательность выражается в количестве и качестве изменений, отражающих способность участника мыслить неконформно

Материалы: рисунок надувного игрушечного слона, любая детская игрушка

3. Задание "Необычное использование" - модификация широко известного теста Гилфорда.

Инструкция: Участникам необходимо придумать как можно больше возможностей для новых употреблений картонных коробок (10 минут)

Ключ: В этом задании испытуемым бывает трудно преодолеть ригидность - уйти от тривиальных ответов. Ригидность проявляется в том, что испытуемый фиксируется лишь на одном способе действия, например, предлагает использовать коробки только в обычной функции: как емкости, в которые можно складывать предметы.

Материалы: картонная коробка

4. Задание "Невероятные ситуации".

Инструкция: ведущий описывает какую-либо невероятную ситуацию и участникам предлагается представить возможные выходы из нее. Например, «вы просыпаетесь, и оказалось, что попали на Луну», «вы стали размером с муравья» и т.п.

Ключ: хотя это задание — одно из наиболее эффектных, многие дети и взрослые находят его невыполнимым, так как требуется «масса» воображения и фантазии, но

пробовать обязательно надо – и неоднократно, что придаст уверенность в себе тем же участникам (при этом ситуации желательно разнообразить)

Материалы: придуманные невероятные ситуации

5. Задание «Нарисуй своё имя».

Инструкция: участникам предлагается с помощью всевозможных художественных приемов и принадлежностей изобразить свое имя на бумаге

Ключ: здесь интересно наблюдать насколько быстро, или наоборот, медленно ребёнок (взрослый) отреагирует на необычность просьбы - не написать, а именно, нарисовать свое имя. Высокий уровень креативности автора будет выражен в необычном способе создания композиции из букв, в образных ассоциациях букв с чем-то или кем-то, стилизации композиции; в использовании каких-нибудь своих, а не предложенных ведущим, материалов и декоративно-художественных средств

Материалы: лист бумаги, цветные карандаши, краски, кисти и т.п.