



# ТРИ КИТА И ТВОРЧЕСКОЕ воображение

**Елена Борисовна Фокина**, руководитель образцового коллектива «Детский театр кукол» центра детского творчества «Бабушкинский», лауреат Округного конкурса авторских программ

**М**ышление, внимание и память — базовые способности, определяющие общие интеллектуальные способности личности.

**Мышление** — это познавательная деятельность личности, характеризующаяся обобщённым и опосредованным отражением действительности, то

**Внимание** — это чувственная деятельность, включающая в себя сосредоточенность и образное отражение в сознании человека определённых объектов. Третья составляющая — **память** — способность к длительному хранению информации и воспроизведению прошлого опыта и многократного введения этой информации в сферу сознания и поведения. Она фиксирует наблюдения и представления, опыт чувств и воображения, помогает реализовать накопленные резервы, знаний, умений, ассоциаций, необходимых для творческого самовыражения личности. Прибавим к трём китам базовых способностей (мышлению, вниманию, памяти) **воображение** — процесс создания в сознании образов, предметов, ситуаций, путём проведения имеющихся у человека знаний в новое сочетание, без чего творческое самовыражение личности не может состояться. Именно воображение помогает объёмнее, глубже и целостнее воспринять окружающую его среду (природу, людей), ускоряет процесс мышле-

ния, делает его полнее и ярче, даёт полёт творческой фантазии, творческим идеям.

Таким образом, мы выделили четыре интеллектуальные способности человека — мышление, внимание, память и воображение, как необходимые для гармонического развития личности. Все они тесно взаимосвязаны. Хорошо развитая память при недостаточно развитом внимании почти бессильна, также как продуктивное мышление без развитого воображения и т.д. Поэтому пространственное и наглядно-образное мышление, долгосрочная память, произвольное и произвольное внимание, творческое воображение — все перечисленные способности должны развиваться в комплексе.

Как сделать, чтобы процесс развития способностей не превращался в скучные и обязательные задания, чтобы он был творческим, а результат ощутимым?

Конечно, играть, точнее — развивать способности через игру.

**Игра**, именно она близка и понятна, интересна, увлекательна и доступна детям. В ней дети ведут себя раскрепощённо, эмоционально открыто. Ведь всё, что они изображают в игре, есть опосредованное действие, производимое от лица представляемого ими персонажа.

При правильном выборе игр, грамотном их сочетании, возможно комплексное развитие быстроты, креативности и мобильности мышления; развития объёма, распределения, концентрации, устойчивости и





переключения внимания; зрительной, слуховой и моторной памяти, пространственного, воссоздающего и творческого, произвольного и непроизвольного воображения.

Ниже приведены игры на развитие общих интеллектуальных способностей — мышления, внимания, памяти и воображения. Регулярное проведение этих игр окажет практическую помощь педагогам, руководителям коллективов театральной направленности в развитии творческих способностей учащихся. Они помогут развивать у учащихся нестандартное мышление, устойчивое внимание, воспитывать объективность самооценки, развивать устойчивую потребность в творческом самовыражении, эмоциональной открытости, тактичности и доброжелательности учащихся.

### 1. «О чём говорят» (на развитие **внимания** и **слуховой памяти**)

В игре участвует от 2-х до 4-х игроков. Первый начинает скороговорку. Каждый следующий игрок вступает в игру с опозданием на одно слово от предыдущего. Остальные внимательно слушают — не сбился ли кто из говорящих.

### 2. «Баранья голова» (на развитие **памяти**, **воображения**, **внимания**).

Первый играющий называет слово (например, лес) — задаёт определённую тему, второй называет слово первого и добавляет своё («лес, заяц»), третий — два предыдущих слова и приплюсовывает следующее («лес, заяц, дуб»). Тот, кто сбивается, становится «Бараньей головой». Следующий участник, называя слова предыдущих, должен вставить «Баранью голову» в словесный ряд. («Лес, заяц, дуб, баранья голова, охотник»). Игра продолжается до последнего участника.

### 3. «Вспомни!» (на развитие **непроизвольной зрительной памяти**)

Водящий закрывает глаза и отвечает на вопросы ведущего (какого цвета кофточка у Маши? Сколько всего косичек сегодня, сколько пар кроссовок, сколько мальчиков и сколько девочек на занятии? и т.д.).

## Мастер-КЛАСС

### 4. «Кто за кем?» (на развитие **зрительной памяти**)

Выбирается водящий. Остальные играющие садятся на стулья. Водящий смотрит на них 5–10 секунд и отворачивается. Педагог меняет местами пару сидящих. Водящий, повернувшись к сидящим, должен определить, кого поменяли местами.

*Усложнение игры:*

- ✓ никого не менять местами;
- ✓ меняется не одна пара, а две.
- ✓ учащиеся не меняются местами, а только меняют позы (положение ног и рук);
- ✓ игроки меняются местами, изменяют позы.

### 5. «Серый кардинал» (на развитие **скорости реакции** и **внимания**)

Выбирают водящего, который уходит за дверь. Выбирают ведущего. Оставшиеся, стоя в круге, определяют ведущего — «Серого кардинала», который также будет стоять с остальными. Игра начинается, водящий входит в круг. «Серый кардинал» старается незаметно показывать участникам игры различные движения (например: хлопки, топанье ногами, покачивание головой и др.). Все движения в игре сопровождаются словами участников «Угадай, не ошибись!». Стоящие в круге участники максимально быстро повторяют за ним движения. Задача водящего — обнаружить «Серого кардинала».

### 6. «На облаках» (на развитие **пространственного воображения**)

Ведущий, стоя против угадывающих, медленно пишет пальцем в воздухе короткие слова по одной печатной букве — играющие пытаются прочесть. Задача непростая, так как играющим приходится читать справа налево в зеркальном отражении.





Можно писать слова в один или два слога: мир, море, лодка утро, игра и т.п. После каждого слова ведущий спрашивает одного из игроков, что тот прочёл.

Вариант игры. Можно в воздухе рисовать одним пальцем различные предметы: дом, машину, дерево, цветок и др.

### 7. «Слушай и смотри!» (на развитие **внимания и быстроты реакции**)

Ведущий: «Я буду вставать и садиться, одновременно подавая вам команду — «встаньте» или «сядьте». Вы должны выполнять мои команды, не обращая внимания на мои действия. Начали».

Разумеется, иногда действия ведущего не будут совпадать с подаваемой командой. Темп игры постепенно наращается.

### 8. «Торопись, но медленно» (развитие **внимания, быстроты реакции**)

Группа должна безошибочно выполнять простые движения под команду ведущего — по одному хлопку поднять руки, по двум — встать, по трём — согнуть левую руку в локте, по четырём — согнуть правую руку в локте и др. В процессе игры ведущий меняет последовательность и темп.

### 9. «Догони движение» (на развитие **непроизвольного внимания, слуховой, зрительной и мышечной памяти**)

Педагог выполняет простые движения (поднимает руку или руки, приседает, сгибает одну ногу в колене, разводит руки и т. д.) Дети повторяют действия педагога (или ведущего), с отставанием на одно движение.

Можно усложнить игру отставанием на два движения.

Следующей ступенью усложнения игры могут стать ответы на вопросы, задаваемые педагогом в процессе выполнения движения с отставанием.

### 10. «Три волшебных слова» (на развитие **творческого воображения**)

Педагог даёт каждой группе игроков по три логически несвязанных слова. Группа должна придумать историю, в которой все эти слова будут задействованы, и сыграть её.

### 11. «Установи порядок» (на развитие **зрительной памяти**)

Выбирается водящий. Один из игроков собирает у группы небольшие предметы. Складывает эти предметы на поднос, показывает водящему. Затем, так, чтобы не видел водящий, переставляет на подносе предметы (1–3 предмета). Водящий должен вернуть предметы на прежнее место.

### 12. «Рыбы, птицы, звери» (на развитие **внимания и быстроты реакции**)

Все становятся в круг. Ведущий бросает мяч кому-нибудь из круга, произнося слово, определяющее биологический класс — рыбы, птицы, или зверь. Тот, кто ловит мяч, должен назвать рыбу, птицу или зверя. Повторение названий не допускается.

### 13. «Зеркало» (на развитие **наблюдательности и чувства партнёрства**)

Выполняется в паре. Один отражает движение другого, как зеркало. Затем пара меняется ролями. **В<sub>3</sub>Ш**

