



ТРИ КИТА И ТВОРЧЕСКОЕ воображение

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

Мышление, 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. **В₃Ш**

