**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ ТАЗОВСКИЙ РАЙОН**
**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**
**детский сад «Оленёнок»**

 

**Сборник игр,**
 **направленных на развитие дивергентного мышления
детей старшего дошкольного возраста**



**Тазовский**

**2020г.**

Аблинова Л.Г.

Сборник игр, направленных на развитие дивергентного мышления детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет). - Тазовский: Изд-во «Оленёнок», 2020.

Данный сборник игр позволяет развивать все четыре основных качества дивергентного мышления: быстрота, гибкость, оригинальность, точность. Предлагаемые игры можно использовать во всех сферах деятельности с детьми: на занятиях, в совместной игровой деятельности, свободной детской деятельности, в работе с родителями. Каждый вид игр может быть применим в представленном варианте либо изменить содержание по своим образовательным целям.

Данный сборник может быть применим для воспитателей, специалистов ДОУ, родителей дошкольников.

Участники, использующие игры

 в рамках проекта «Острова успеха»:

- специалисты:

Емелова О.Н., музыкальный руководитель,

Быкова Э.В., инструктор по физическому воспитанию,

Пьянзина Г.А., педагог-психолог,

Цурло Е.А., педагог-психолог,

Морозова Л.Н., педагог-эколог,

Астаева С.В., руководитель дополнительного образования,

Родичева О.И., руководитель дополнительного образования,

Кузьмина М.Г., руководитель дополнительного образования,

- воспитатели дошкольных групп.

п. Тазовский

 Издательство «Оленёнок»

2020г.

**1.Введение**

Сегодня все большее внимание уделяется развитию творческих способностей, креативности ребенка дошкольного возраста.

Э. Фромм сформулировал понятие креативности как «способность ребенка, взрослого удивляться и познавать, умение находить решение в нестан­дартных ситуациях, нацеленность на открытие нового и способность к глубокому осознанию своего опыта».

Способность мыслить, творить - величайший из полученных че­ловеком природных даров. Некоторые дети обладают большим твор­ческим потенциалом, некоторые - меньшим, но даром этим отмечен каждый. И где проходит граница между одаренным и неодаренным ребенком, никому точно не известно. Еще сложнее определить, кто в будущем достигнет высот гения, а кому уготована более скромная роль. Одно бесспорно - в специальном развитии нуждается интеллектуаль­но-творческий потенциал каждого ребенка.

Именно дошкольный возраст имеет богатейшие возможности для развития творческих способностей. Но, к сожалению, эти возможно­сти с течением времени постепенно утрачиваются, поэтому необходи­мо как можно эффективнее использовать их в дошкольном детстве, когда дети чрезвычайно любознательны, имеют огромное желание по­знавать окружающий мир.

Взрослые, поощряя любознатель­ность, сообщая детям знания, вовлекая их в различные виды деятель­ности, могут способствовать расширению детского опыта и накопле­нию знаний, что является необходимой предпосылкой для творческой деятельности.

Кроме того, мышление дошкольников более свободно, чем мышление более старших детей, оно не задавлено догмами и сте­реотипами, оно более независимо.

В настоящее время, когда жизнь становится разнообразнее и сложнее, требует от человека не шаблонных, привычных действий; подвижности, гибкости мышления, быстрой ориентации и адаптации к новым условиям, творческого подхода к решению различных проблем, очень важно не упустить сенситивный период для развития способностей к творчеству. И от того, насколько были использованы возможности для развития творческих способностей в период дошкольного детства, во многом будет зависеть творческий потенциал взрослого века.

Для того чтобы человеку эффективно справляться с проблемами, появляющимися на жизненном пути, нужно обратить внимание на развитие некоторых важных характеристик мышления. опросы мышления и интеллекта, американский психолог Джой Гилфорд в 60-х годах ХХ века разработал теорию креативности, согласно которой человеческое мышление может быть направленным на одновариантное решение проблемы по чёткому алгоритму (конвергентное мышление), а может предполагать обширную вариативность решения одной проблемы (**дивергентное мышление).** Давайте разберёмся, в чём ценность дивергентного мышления и его значение для успешного решения любых задач.

Специфика дивергентных задач в том, что на один поставленный вопрос может быть не один, а несколько или даже множество верных ответов. Естественно, что именно дивергентный вид мышления обычно квалифицируется как творческий. Этот вид мышления тесно связан с воображением.

Дивергентные, творческие задачи можно разрабатывать на любом материале.

 Хорошим заданием такого типа может быть создание из деталей строительного конструктора самых разных фигур. Ведь из деталей строительного конструктора можно строить не только дворцы, мосты и другие архитектурные сооружения. Попробуем посмотреть на строительный конструктор с другой стороны. Его детали пригодны, например, для изготовления технических моделей парохода, паровоза, автомобиля, самолета. Из них можно сделать схематические изображения животных и людей и даже объемные сюжетные композиции. Связывается с развитием двух противоречивых процессов: логического компонента мышления (возможность алгоритмизированного, поэтапного обучения) и креативного компонента мышления.

Именно развитие креативности мышления создает базу для интеллектуального развития ребенка. Первоначально считалось, что развивать креативность можно только у одаренных детей, но оказалось, что творческое мышление можно развивать у всех нормальных и даже отстающих в развитии детей. Это связано с тем, что в упражнениях и заданиях по развитию качеств креативного мышления не существует «неправильных ответов». Собственный опыт ребенка, его переживания и основные формы деятельности являются главными факторами его развития. Первоначальный уровень развития ребенка не имеет значения, так как он может развить свои умственные способности через творческое использование своего предыдущего опыта по отношению к новым проблемам, ситуациям и т. д.

Как развивать дивергентное мышление?

Способность быстро вырабатывать большое количество идей, причём оригинальных, неповторимых, хорошо проработанных, развивается с помощью разных методов и упражнений:

1. ТРИЗ – теория решения изобретательских задач. Один из методов развития дивергентного мышления. Лучше тренировать изобретательские задачи в парах и не пытаться подглядеть решение в интернете. К примеру, решить задачу «Лампочка». Вообразить, что перегорела лампочка: чем её заменить, чтобы в комнате стало светло? Придумайть около 10 реально подходящих для этой цели вариантов. Время на выполнение – 5 мин.

2. Написать список из слов (существительных), которые бы заканчивались бы на букву «т». Следующим моментом тренировки могло бы стать создание списка слов, начинающихся на букву «л». Менять буквы и выполнять упражнение за определённый промежуток времени, допустим, за 3 или 5 минут.

3. Взять любое слово (к примеру, БУЛКА или МЕДВЕДЬ). Задание состоит в том, чтобы из начальных букв создать полноценное предложение. Измерять время, которое потребовалось на выполнение задания.

4. Продолжить ряд чисел 2, 4, 6, 8, 10 и т. д. на скорость.

5. Выполнить упражнение на нестандартное мышление «Способы необычного применения обычных предметов». Его тоже лучше выполнять в парах. Обмениваться с партнёром наименованиями обычных предметов (например, КУСОК КАРТОНА и РАДИАТОР). За 3 минуты нужно как можно больше придумать необычных способов использования этих предметов с описанием.

С помощью таких простых методов и упражнений можно значительно улучшить продуктивность мышления и приобрести способность неординарно подходить к решению задач.

Имеется множество интересных игр, направленных на развитие дивергентного мышления детей старшего дошкольного возраста. Мы их проанализировали и распределили по классификациям: на оригинальность, быстроту, гибкость.

**2. Описание игр, направленных на развитие дивергентного мышления детей старшего дошкольного возраста**

**2.1. Игры, направленные на развитие оригинальности мышления**

Ортодоксальное образование обычно не ставит своей целью развитие в человеке навыков нестандартного мышления, в связи с чем дивергентные задачи приобретают особую ценность: для творческой деятельности в любой сфере требуется, прежде всего, дивергентное мышление.

1. ***«Стилизованные изображения»***

 Возьмите пластмассовые, деревянные (или изготовьте сами картонные) разноцветные геометрические фигуры и предложите ребенку составить как можно больше разных стилизованных изображений.

1. ***«Фигурки людей и животных»***

Из бумажных конусов, цилиндров и других элементов попробуй склеить как можно больше фигурок людей и животных.

1. ***«Коллаж»***

Запасемся старыми иллюстрированными журналами и яркими кусочками ткани. Вырежьте вместе с ребенком из содержащихся в журналах иллюстраций и кусочков ткани фигуры разных форм. Теперь наклеим полученные фигуры на лист картона и получим коллаж. Все это - работа творческая, но главное задание звучит так: "Найди как можно больше аналогий с реальными предметами". Коллаж можно поворачивать как угодно.

1. ***«Оригинальное применение обычных предметов»***

Очень интересную, а потому очень популярную задачу предложил психолог Дж. Гилфорд: найти как можно больше самых разных, оригинальных применений хорошо знакомому предмету.

В качестве такого предмета можно использовать кирпич, мел, газету и многое другое. На выполнение этого задания отводится обычно пять-шесть минут. В ходе анализа итогов учитываются все ответы, кроме тех, что не соответствуют заданию, повторяются или могут считаться нелепыми. Это задание можно предложить и старшему дошкольнику, и взрослому. Оценивается в данном случае продуктивность и оригинальность мышления. Чем больше идей, чем больше среди них необычных, тем больше баллов получает участник.

1. ***«Подобрать прилагательные и существительные, заключающие в себе понятия света и темноты»*** (тепла и холода, весны и зимы, утра и вечера и др.). Приведем примеры ответов. Свет - яркий, ласковый, живой; солнце - ... утро - ... лампа - ... костер - ... свеча - ... Темнота - закрытый, ночной; ночь - ... вечер - ... пещера - ... Найдите как можно больше общих признаков для непохожих предметов. Колодец - паркет; бревно - коробка; облако - дверь; кукла - снег.

***6.*** «***Поиск причин»*** возникновения каких-либо ситуаций, событий.

-1. Утром Дима проснулся раньше обычного.

- 2. Солнце еще не ушло за горизонт, но уже стало темно.

-3. Сидевший у ног хозяина пес грозно зарычал на маленького котенка.

***7.*** ***«Придумай и расскажи, что произошло у каждого из героев».***

Другой вариант вышеописанного задания: Ребенок должен понять эмоциональное состояние каждого из мальчиков и рассказать, что с ними произошло. Третий вариант задания: подумай, что может произойти, если... "... дождь будет идти, не переставая." "... люди научатся летать, как птицы." "... собаки начнут разговаривать человеческим голосом." "... оживут все сказочные герои." "... из водопроводного крана польется апельсиновый сок." Хорошо, если ребенок смог придумать интересный ответ на каждую из предложенных фраз.

***8.*** ***«Придумывание рассказов, историй или сказок, используя заданный набор слов»***

Другой вид заданий на развитие творческого мышления у детей: например: Светофор, мальчик, санки. Второй вариант этого типа заданий: посмотри на рисунки и придумай сказку, в которой участвовали бы все эти персонажи.

 ***9."Облака-загадки".***

 Ребенку необходимо определить, на что похожи изображенные на рисунках облака (чернильные пятна). Хорошо, если он сможет увидеть в каждом облаке хотя бы один персонаж. Другой вариант этого задания: попробовать нарисовать что-то интересное, используя данные фигуры. Еще одно упражнение: дорисуй и раскрась волшебниц так, чтобы одна стала доброй, а другая – злой.

***10. Упражнение «Что ты видишь?»***

Цель: развитие способностей к невербальной разработке деталей и оригинальности; развитие способности создавать рисунки с помощью разработки деталей исходных изображений. Задание: Изображенные в этом задании фигуры – основа рисунка. Предложить детям пририсовать к ним то, что они считают нужным, раскрасить цветными карандашами и придумать название.

***11.Упражнение «Волшебная мозаика».***

Цель: учить детей создавать в воображении предметы, основываясь на схематическом изображении деталей этих предметов. Используются наборы вырезанных из плотного картона геометрических фигур (одинаковые для каждого ребенка): несколько кругов, квадратов, треугольников, прямоугольников разных величин. Педагог раздает наборы и говорит, что это волшебная мозаика, из которой можно сложить много интересного. Для этого надо разные фигурки, кто как хочет, приложить друг другу так, чтобы получилось какое-то изображение. Предложить соревнование: кто сможет сложить из своей мозаики больше разных предметов и придумать какую-нибудь историю про один или несколько предметов.

***12. Игра «Поиск способов применения предмета»***

Цель: учить находить общие свойства предметов, сравнивать свойства предметов, находить черты сходства и различия; развивать способность концентрировать мышление на одном предмете; совершенствовать умение вводить предмет в самые разнообразные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете новые неожиданные свойства и возможности. Называется какой-либо хорошо известный предмет, например: книга, газета, шапка и др. Инструкция: необходимо назвать как можно больше различных способов применения названного предмета (книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, ею можно закрыть от посторонних глаз бумаги на столе и т. д.). Победителем считается тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

***13.Игра «Что это такое?»***

 Цель: научить детей создавать в воображении новые образы на основе восприятия заместителей предметов. Материал. Круги разных цветов, полоски разной длины, мяч. Дети встают в круг. Взрослый показывает один из цветных кружков, например, красный, кладет его в центр и предлагает рассказать, на что он похож. Отвечает тот ребенок, к которому взрослый прикатит мяч. Ответы не должны повторяться. Затем детям показывают кружок другого.

***14.«Наскальная живопись».***

Дети прошли тот этап, когда разрисовывал новенькие обои в доме. Однако желание оставить после себя след у него еще осталось. Выделить в группе уголок для «наскальной живописи». Здесь можно устроить широкое поле для деятельности: оставить послание друзьям, загадать загадку и получить отгадку, сделать книгу советов и предложений, нарисовать свое настроение.

***15.«Рассмеши меня».***

В эту игру можно играть всей группой. Выбирается один рассказчик, все остальные - слушатели. Рассказывать можно анекдоты, смешные истории и всякую абракадабру, чтобы рассмешить слушателей. Кто засмеялся, тот становится рассказчиком.

***16.«Слепой художник».***

Вам понадобится лист ватмана и карандаши. «Художнику» завязывают глаза, и он под диктовку должен нарисовать рисунок, который вы загадали. Вы говорите, как вести карандаш: вверх, вниз, нарисуй кружочек, две точки и т. д. Ребенок рисует и пытается отгадать, какое изображение получится. Выбирайте простые рисунки: дом, человек, дерево.

***17. «Космическое путешествие»***

Вырежьте из бумаги несколько кругов разного размера, разложите их в произвольном порядке. Предложите ребенку представить, что круги - планеты, на каждой из которых есть свои обитатели. Попросите малыша придумать названия планет, заселить их различными существами. Мягко направляйте воображение ребенка, например, выскажите предположение о том, что на одной планете должны жить только добрые создания, на другой - злые, на третьей - грустные и т. п. Пусть малыш проявит фантазию и нарисует жителей каждой планеты. Вырезанные из бумаги, они могут «летать» друг к другу в гости, попадать в различные приключения, завоевывать чужие планеты.

***18. «Необитаемый остров»***

Предложите ребенку поиграть в путешественников, попавших на необитаемый остров. Роли главных героев могут исполнять любимые игрушки. Высадите героев на остров и начинайте планировать: что нужно путешественникам для того, чтобы построить дом, наладить свой быт. Рассматривайте самые необычные версии, например: дом или шалаш можно построить из пальмовых листьев или выдолбить в стволе толстого дерева с помощью заостренного камня. Из длинных водорослей можно сплести коврик, который будет служить постелью, и т. п. Обговорите, кого могут встретить путешественники, какие опасности им грозят.

***19. «Составь загадку»***

 Научите ребенка придумывать загадки.

Формулировка загадки может быть простая (Что зимой и летом одним цветом?) или характеризовать предмет с нескольких сторон (Горит, а не огонь, груша, а не съедобная).

***20. «Волшебные превращения»***

 Игра развивает воображение и образную память, образное движение (способность изображать животных, какие-нибудь предметы) Задача - жестами, мимикой, звуками изобразить животное или какой-нибудь предмет. Другие игроки должны угадать, что было показано, и рассказать, как они догадались.

***21. «Для чего я хорош?»***

 Игра развивает воображение, фантазию, творческое мышление. Выберите какой-нибудь предмет. Задача - придумать и назвать все возможные случаи использования этого предмета. Развивает воображение и мелкую моторику рук Необходимый инвентарь: пластилин, глина, тесто. Из пластилина можно лепить все - посуду для куклы, буквы, животных. Можно сотворить персонажей любимой сказки и оживить ее - провести кукольное представление. Возможно, все чудеса пластилинового мира сначала будут неуклюжие, но со временем ребенок научится создавать все более сложные фигурки.

Кубики, конструкторы: способствуют разбитию воображения, творческого мышления, восприятия. Из кубиков (конструктора) можно построить все что угодно - дом, дорогу, город, квартиру с обстановкой и поселить туда жителей.

 ***22. «Вечерние окна»***

 Вечером окна соседних домов, в которых горит свет, складываются в причудливые узоры. На что они похожи? Может, это какие-то буквы или чья-то улыбка? Пофантазируйте вместе с ребенком.

 ***23. «Самодельные подарки»***

Дети с удовольствием мастерят для кого-нибудь подарки: открытку (с аппликацией) бабушке, картину из различной крупы, бусы, рамку для фотографий, даже объемный сад с бумажными бабочками и цветами. В голове вашего ребенка наверняка много идей. Поощряйте прикладное творчество ребенка, направляя его так, чтобы он учился доводить задуманное до конца, работать аккуратно.

Упаковка подарков. Покажите ребенку, как можно красиво упаковать подарок - в специальную бумагу, или коробку, или праздничный пакет. Если дома нет подходящих материалов, сходите с ним в отдел, который занимается упаковкой подарков, и подберите что-нибудь.

**2.2. Игры, направленные на развитие быстроты мышления**

Одна из самых важных характеристик мышления – его скорость. Чем быстрее обрабатывается информация, принимаются решения, тем более умным является человек. Скорость мышления одинаково важна для представителей любых профессий.

Скорость мышления – это временная характеристика, которая отражает, насколько быстро происходит анализ и решение различных задач и принятие решений.

Скорость мыслительного процесса развивается под влиянием логических игр и упражнений. Ребенок должен за определенное время выполнить задание как можно быстрее и выдвинуть как можно больше предположений.

1. ***«Описать любой предмет или игрушку***»

 Вопросы: какого цвета? Из чего сделана? Для чего предназначена? и т.д. Усложнение: рассказать сказку или историю об этом предмете. Например: "яблоко". Какое оно? В каких сказках, известных тебе, речь идет о волшебном яблоке? Расскажи эти сказки. "Попробуй придумать какую-нибудь новую сказку или историю, где речь идет о яблоке или о яблоках.

2. «***Прячем игрушку»***

Описываем ее ребенку (внешний вид, свойства спрятанного предмета). Ребенок должен назвать, что это за предмет (игрушка).

3. ***«Кто летает?»***

Задание: если ведущий называет кого-либо или что-либо умеющее летать - дети разводят руки в сторону, если нет - не поднимают руки (с мячом).

4. ***Знакомимся с признаками предметов с помощью загадок.*** «Мохнатенькая, усатенькая, молоко пьет, песенки поет». «Спереди - пятачок, сзади - крючок, посредине - спинка, а на спине – щетинка». «Нет ног, а хожу, рта нет, а скачу, когда спать, когда вставать, когда работу начинать». «Голубой платок, алый колобок, по платку катается, людям улыбается». «Комочек пуха, длинное ухо, прыгает ловко, любит морковку». «Без крыльев летят, без ног бегут, без паруса плывут».

5. «***Максаты»:*** перечислить как можно больше способов применения предмета.

Пример: "Газета используется для чтения. Ты можешь придумать другие способы ее использования?" (варианты задания: книга, тетрадь, консервы, банка, ведро, лопата, табуретка).

Задания: 1. В мешочек положить несколько мелких вещей. Определить на ощупь, что это за вещи. Есть ли среди предложенных вещей одинаковые.

 2. Среди нескольких игрушек или вещей отыскать одинаковые. Необходимо найти предмет, фигуру, отличающуюся от других. Определить, чем отличается предмет или фигура.

6. ***«Сравнение предметов».***

 1). Сравнивать предметы между собой, искать четыре сходства и различия. Материал: геометрические фигуры: треугольник, квадрат, круг, прямоугольник; 4-х цветов и 2-х размеров. (16 геометрических фигур больших 4-х видов и 4-хцветов; 16 геометрических фигур маленьких 4-хвидов и 4-х цветов); подобрать фигуры, отличающиеся одним признаком; фигуры, отличающиеся двумя признаками; тремя признаками (подбери самые непохожие).

 2). "Сравнение слов". Для сравнения даем пары слов: муха и бабочка; дом и избушка; стол и стулья; книга и тетрадь; вода и молоко; топор и молоток; пианино и скрипка. Вопросы: Ты видел муху? А бабочку? Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?

3). Сравнение предметов. Игра "На кого похож?" (вербально) На какого животного похож кролик? (зайца). В чем их сходство и различие? Какое дерево похоже на ель? (сосна). В чем их сходство и различие? По каким признакам можно отличить оленя от других животных? и т.д.

7.***«Классификация»***

 1). Разложить предметные картинки по группам.

2). Разложить предметные картинки с изображениями животных на группы: те, кто живет в воде; кто живет в лесу, те, кто живет в жарких странах.

3). Из набора карточек выбрать то, а) что можно есть (съедобное); б) что сделано человеком; в) те, на которых изображено 6 (9,7,5) предметов и т.д.

4). Сложить в одну коробку все шишки, а в другую - все ракушки.

 5). Положи в одну коробку маленькие ракушки (пуговицы), а в другую - большие.

6). Сложить в одну кучку длинные палочки, а в другую - короткие.

7). Из всех пуговиц выбрать только круглые.

8). Рассортировать пуговицы по цвету. В одну кучу - красные, в другую - зеленые и т.д. (аналогично ленты).

***8.*** ***Классификация по общим признакам***: те, что не видны непосредственно, но появляются при взаимодействии предметов друг с другом.

а) выбрать предметы, которые тонут;

б) выбрать предметы, которые не тонут;

в) выбрать предметы, которые могут разбиться и т.д.

***9. Игра*** ***«15 различных предметов».***

Например: чашка, тарелка, сумка, хлеб, сахар, полотенце, вилка, ложка, носовой платок, кухонная дощечка, скалка, гвоздь, крючок, ключ, карандаш. Отобрать: металлические предметы, съедобные, тяжелые, мягкие, белые, круглые, длинные, деревянные, маленькие, прямоугольные, которые можно повесить за нитку.

***10. «Слово на ладошке***»

 «Я найду слова везде,

и на небе, и в воде,

на полу, на потолке,

 на носу и на руке.

Вы не слышали такого?

 Не беда! Играем в слова!»

Давайте поищем слова в.....воде (рыбы, водоросли, ракушки, камешки..).

***11.*** ***«Форма, цвет, величина, количество».*** Раздаются картинки с изображениями прямоугольника, треугольника, круга, квадрата. Дети ищут предметы определенной формы. Соответственно игра проводится со цветом, величиной, количеством.

***12.*** ***«Обобщение-исключение».***

 1). Поиск лишней картинки

2). Последовательность работы: Ø «3 лишний» (с картинками);

«4 лишний» (с картинками); «3 лишний» (на словесном материале); «4 лишний» (на словесном материале). Вопрос: «Почему лишняя?» «Как можно одним словом назвать оставшиеся предметы?»

***13.*** ***«Назови одним словом».***

Перечисляем несколько предметов, просим сказать, что их объединяет, как их можно назвать одним словом.

17***.«Поезд»***

Материал: 10 карточек одинакового размера. Каждая картинка - «вагончик». Все «вагончики» должны быть разными. Берем пять картинок и говорим: «Мы будем играть в поезд. Я кладу первую картинку. Потом ты положишь свои и так будем класть по очереди. Получаются вагончики у поезда. Но у настоящего поезда вагончики скрепляются друг с другом, чтобы не отцепиться ходу. Наши вагончики тоже должны быть скреплены. Кладем ЛОЖКУ, за ней можно положить любую картинку, например: картинку, на которой ТАРЕЛКА. Мы скрепим ложку и тарелку потому, что это ПОСУДА. После этого кладем картинку, на которой ВАЗА ДЛЯ ЦВЕТОВ. Мы скрепили тарелку и вазу, потому что они сделаны из одинакового материала, ФАРФОРА. А теперь будем по очереди класть свои картинки и объяснять, как их скрепить.

**2.3.** **Игры, направленные на развитие гибкости мышления**

Гибкость мышления –умение человека быстро реагировать, легко находить новые отличные друг от друга варианты решения какой-либо проблемы, способность переключаться с одной мысли на другую, обдумывать несколько вещей одновременно, использовать творческий подход при решении тех или иных задач, а также смену алгоритма на принципиально иной, смену шаблона анализа и синтеза, умение отказываться от своих старых взглядов на что-либо и принятие новых, более правильных, более выгодных, более актуальных взглядов.

1. «***Анализ-синтез»***

 «Мальвина хотела научить Буратино рисовать красивые узоры. Она нарисовала узоры и сказала ему:

-1. «Нарисуй точно такой же».

-2. «Где ошибка Буратино». А Буратино все время отвлекался, и у него получалось то правильно, то неправильно. Найди, где у Буратино ошибки, и помоги ему их исправить.

-3. «Нарисуй вместо точек недостающую фигуру»

-4. Работа по образцу: рисование, лепка, аппликация, конструирование. Учить анализировать образец, соотносить его элементы с тем, что уже сделано ребенком, находить и исправлять ошибки.

-5. «Ну - ка, отгадай». Материал: карточки с изображением различных предметов.

1). Водящий загадывает один из них. Дети должны угадать, какой предмет он загадал, задавая любые вопросы, кроме прямого вопроса о названии. Вопросы: Из этого предмета можно пить? Нет. У него есть ручки - ножки? Нет. На нем можно плавать по морю? Нет. На нем можно ездить? Да. Он ездит по рельсам? Да. Это паровоз? Да. Количество вопросов 8-10. Если не угадали - менять.

2). То же, только две подгруппы детей, одни загадывают - другие отгадывают. Отвечать только «Да» или «Нет».

3). Описать предмет на картинке, не показывая его. Дети должны отгадать. Например: «Он висит на улице. У него три глаза разного цвета. Ему подчиняются и люди, и машины».

4). Тоже, как и в третьем варианте, только у детей на руках 2-4 карточки. Нужно найти нужную картинку по описанию.»Желтого цвета, туловище круглое, голова круглая клюв острый».

-6. «Найди предметы». Ведущий называет 1-2 общих признака, 2-3 предметов и просит показать их. «Растет на дереве, можно есть» - «яблоки и вишни».

-7. «Найди общие признаки у предметов». «Рыбка и лодочка - плавают».

- 8. «Узнай по описанию, что это?» «Колеса, кабина, кузов, руль. Это что?» (машина)

-9. «Загадки». «Солнце печет, липа цветет, рожь созревает. Когда это бывает?» (перечисление признаков - отгадка). Описание - «анализ», отгадка - «синтез».

-10. «Описание предмета». Описать дерево, его размер, цвет, форму листьев, наличие семян, плодов. Отгадать, что это за дерево.

2. ***«Затрудненные ситуации»***

 (Принятие решения и планирование). 1. Миша пролил варенье на пол. Что ему теперь делать? Как поступить лучше всего? 2. В очереди Саша втиснулся перед Таней. Как ей быть? 3. Таня пошла гулять и заблудилась. Что ей делать? Перечислить все варианты. А как поступить лучше всего? Что нужно знать, чтобы никогда больше не заблудиться?

3. «***Подбор слов по аналогии»***

1)корова-теленок курица-( цыпленок) кошка-( котенок) 2) ночь – луна день-( солнце) 3)снег- лыжи лед -(коньки) 4) начало – конец день –( ночь) 5)морковь-огород яблоко-( сад) 6) футбол - мяч хоккей – ( шайба) 7)заяц-кролик рысь-( кошка) 8) пароход –море самолет – ( небо) 9)зима- холодно лето-( тепло, жарко) 10) лошадь – скачет заяц- прыгает.

4. «***Выведение»***: угадывание, додумывание на основе уже имеющихся данных.

-1. Человек ел котлету. Он пользовался вилкой?

- 2. Маша испекла папе пирожок. Она его пекла в духовке?

-3. Мама помешала кофе в чашке. Она пользовалась ложкой?

 5.***Сериация.***

 1). Вова выше Пети. Вася выше Вовы. Кто выше всех. (Вася).

2). Волосы у Вовы светлее, чем у Пети. А у Коли светлее, чем у Вовы. У кого самые светлые волосы? (Коля)

3). Маша выше, чем Нина. Нина выше, чем Лиза. Кто выше всех? (Маша).

4). Галя веселее Оли, а Оля веселее Лизы. Кто самый веселый? (Галя).

 Если этот тип задач вызывает затруднение, то в начале даем более простые задачи:

1). Миша сильнее, чем Коля. Кто слабее?

2). Марина веселее, чем Катя. Кто печальнее?

3). Костя выше Пети. Кто ниже?

4). Петя темнее, чем Нина. Кто светлее?

5). Катя внимательнее, чем Света. Света внимательнее, чем Зина. Кто внимательнее всех? (Катя).

6). Полкан лает чаще Жучки. Жучка лает чаще Барбоса. Кто лает меньше (реже) всех? (Барбос)

7). Мурка мяукает тише Барсика. Барсик мяукает тише Пушка. Кто мяукает громче всех? (Пушок).

6. ***«Бывает - не бывает»***

 Ведущий называет какую-нибудь ситуацию и бросает ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если нет,

7.Понятийное. ***«Закончи предложение»***

- Ночью темно, а днем....

- Ты ешь ртом, а слушаешь...

- Утром мы завтракаем, а днем...

- Птица летает, а змея...

-Лодка плывет, а машина...

- Смотришь глазами, а дышишь...

- У человека две ноги, а у собаки...

- Птицы живут в гнездах, а люди...

- Зимой идет снег, а осенью...

- Из шерсти вяжут, а из ткани...

- Балерина танцует, а пианист...

- Дрова пилят, а гвозди...

- Певец поет, а строитель...

- Композитор сочиняет музыку, а музыкант....

8. Последовательность событий ***«Кто чем будет»***

1). «Кто кем (чем) будет?» Кем (чем) будет: яйцо, мальчик, семечко, гусеница, цыпленок, желудь, икринка, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, большой, девочка, почка, щенок, шерсть, кожа, теленок, доска, птенец, козленок, ягненок. 2). «Кем (чем) был?» кем (чем) был раньше: цыпленок - яйцом; лошадь - жеребенком; корова- теленком; дуб -желудем; рыба -икринкой; яблоня - семечком; лягушка -головастиком; бабочка - гусеницей; хлеб -мукой; птица -птенцом; овца -ягненком; шкаф -доской; велосипед -железом; рубашка -тканью; ботинки -кожей; дом -кирпичом; сильный -слабый; мастер -ученик; листок -почкой; собака -щенком; шуба -мехом; козел -козленком.

9. ***«Творчество и фантазия».***

-1). Материал: две карточки из детского лото, на которых изображены предметы. Каждый ребенок придумывает предложение, которое содержит название 2-х задуманных предметов.

-2). Две картинки, на которых изображены предметы. Придумать слово, находящееся между 2-х задуманных предметов и служащих как бы переходным мостиком между ними. «гусь» - «дерево» - «взлететь». Гусь взлетел на дерево. - «вырезать». Из дерева вырезали гуся. - «спрятался». Гусь спрятался за дерево.

10. ***«Представь, вообрази».*** Представь, что все игрушки заговорили. Что бы они сказали? 1. Почему вода в холодильнике замерзает? 2. Почему зимой включают отопление? 3. Для чего нужны печки и плиты? 4. Откуда мы узнаем, сколько время? 5. Зачем нам книги? 6. Что делают ножницами? 7. Что (кто) может летать?

**Литература**

1. Генденштейн Л.Э., Мадышева Е.А. «Коллекция развивающих игр», Изд-во Феникс – 2003г.
2. Жорник Светлана «Развивающие игры для детей дошкольного возраста», Ростов на Дону, Изд-во Феникс – 2016г.
3. Задачки для ума. Развиваем мышление. Для детей 4-5 лет. Москва. 2006г.
4. Заика Е.В. «Комплекс интеллектуальных игр для развития мышления учащихся» Ж «Вопросы психологии», 1989г.
5. Ильин Е.П. Психология творчества, креативности, одаренности. Питер
6. Михина Н.Е. «Развивающие игры для детей 2-7 лет» Волгоград, Изд-во Учитель – 2012г.
7. <http://nauka-pedagogika.com/psihologiya-19-00-07/dissertaciya-razvitie-divergentnogo-myshleniya-u-starshih-doshkolnikov-v-protsesse-kreativnyh-igr#ixzz5zdkYwfeB>;
8. <https://dlyapedagoga.ru/servisy/publik/publ?id=8547>
9. <https://alldoshkol.ru/process/razvivaem-divergentnoe-myshlenie-doshkolnikov>
10. <https://4brain.ru/blog/kids-thinking/>

Содержание:

1.Введение……………………………………………………………………….. 4

2.Описание игр, направленных на развитие дивергентного мышления детей старшего дошкольного возраста………………………………………………….…. 6

2.1.Игры, направленные на развитие оригинальности мышления………... 6

2.2. Игры, направленные на развитие быстроты мышления……………….… 9

2.3. Игры, направленные на развитие гибкости мышления……………...…. 12

Литература…………………………………………………………………….... 15