

A decorative border consisting of a grid of stylized sun icons with yellow centers and orange rays, surrounding the central text.

ПАМЯТКА ДЛЯ ПЕДАГОГА

**Примерный набор игровых упражнений
для развития системного мышления учащихся
в летний период**

Тольятти, 2019

В «Памятке для педагога» предложены примерные наборы игровых упражнений для развития системного мышления учащихся в летний период по возрастным категориям: учащиеся 7-10 лет, учащиеся 11-14 лет.

Для составления примерного набора упражнений были использованы Интернет-ресурсы, психолого-педагогическая литература. Содержание ряда упражнений модифицировано для проведения с учащимися конкретного возраста.

Памятка рекомендована педагогам дополнительного образования для самостоятельного использования в работе в летний период. Подобранные упражнения, игры можно проводить как в помещении, так и на улице.

Примерный перечень игровых упражнений для развития системного мышления для учащихся 7 – 10 лет

1. «Назови функции»: учащимся предлагается загадать свой объект (предмет). Не называя его, рассказать другим, что он умеет делать или показать жестами. Например: (загадан футбольный мяч) я умею прыгать, катиться по земле, мною могут жонглировать. Задача других игроков отгадать загаданный объект.

2. «Разведчики»: выбирается ведущий с помощью считалочки. Остальным учащимся предлагается, не договариваясь, выбрать объект, предмет, изображенный на большой сюжетной или пейзажной картине (картина у педагога в руках). По команде педагога на обозначенной территории расположиться так, как расположен этот объект на исходной картине, выбрав позу, похожую на объект. Задача ведущего отгадать, что за объекты (учащиеся) расположились на площадке, на полянке, в классе.

3. «Я знаю»: педагог бросает конкретному игроку мяч и называет конкретный объект природы (окружающего мира). Задача учащегося поймать мяч и проговорить «Я знаю пять названий птиц, зверей, растений и т.д., в зависимости от того, какой объект назвал педагог».

4. «Сочини сказку»: учащимся предлагается соединить знакомые персонажи из разных сказок в одну и придумать свою – новую сказку. Приключения героев переплетаются, и получается новая сказка. Выбор героев может быть произвольным.

5. «Змейки»: один из участников называет имя существительное из пяти букв. Все остальные записывают это слово и за десять минут пытаются вспомнить наибольшее количество слов с таким расчетом, чтобы первая буква начального слова по одному разу встречалась во всех последующих словах и располагалась определенным образом – «змейкой». Например, ковер

укроп

бекон

палка

сачок

белка

заказ

скала

крест

Затем ведущий предлагает нескольким участникам прочитать свои варианты. Листы с работами могут быть вывешены в помещении, где проходила игра.

6. «Смысловые ряды»: педагог называет учащимся три слова, задача учащихся догадаться, какое будет четвертое.


- птица - гнездо, собака - ...
- куртка - ткань, сапоги - ...
- лошадь - жеребенок, корова - ...
- книга - обложка, дом - ...
- собака - щенок, человек - ...
- каша - ложка, мясо - ...
- лодка - вода, поезд - ...
- белка - дупло, человек - ...
- цветок - стебель, дерево - ...
- окно - подоконник, шкаф - ...
- береза - листья, сосна - ...
- солнце - светло, ночь - ...
- шуба - пуговица, ботинок - ...

7. «Найди букву»:



Сколько букв К спряталось на этой картинке? Найдёшь
десять – хорошо, двадцать –
очень хорошо, больше двадцати – просто отлично.

8. «Ответ в вопросе»: учащимся предлагается присмотреться внимательно к словам чемпион, стряпуха, гречка, хомут и ответить на вопросы:

- 
- Какой цветок вручили чемпиону? (Пион.)
 - Как называется блюдо, приготовленное стряпухой? (Уха.)
 - Как называется водный поток, у которого растет гречка? (Речка.)
 - Куда забросили хомут? (Омут).

9. **«Забавные превращения слов»:** учащимся предлагается сказать, с какими словами происходят превращения:

- Если лишить хищника одной буквы, он становится домашним животным (волк - вол).
- Прибавьте к морскому животному одну букву - оно превратится в насекомое (омар - комар).
- Отнимите у насекомого одну букву - появится рыба (клещ - лещ).
- От перемены одной буквы зверек превращается в змею (еж - уж), домашнее животное - в птицу (осел - орел), а домашняя птица - в пушистого зверя (курица - куница).

Примерный перечень игровых упражнений для развития системного мышления для учащихся 11-14 лет

1. **«Составление предложений»:** учащимся предлагается 3 слова, не связанные между собой по смыслу, например: озеро, медведь, карандаш (мяч, ракета, книга; улица, очки, сумка; велосипед, цветок, небо). Игрокам за 10 минут необходимо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы все три слова. Выслушав все придуманные предложения, необходимо выбрать самое оригинальное.

2. **«Что – то – часть чего – то»:** понадобится разрезная предметная картинка из 12 – 16 частей. Картинка лежит на столе изображением вниз. Наугад по желанию игроков открывают один квадрат. Учащиеся рассматривают его, предполагают, на что похоже изображение, у каких предметов ещё бывают такие части. Когда варианты исчерпаны, открывают следующий квадрат. И так до тех пор, пока не будет отгадано изображённое на картинке.

3. **«Нестандартные ситуации»:** учащимся предлагается представить по одной нестандартной ситуации и всем вместе подумать и обсудить, что может случиться в каждой из них. Примеры ситуаций: «по городу ходят инопланетяне», «из крана в вашей квартире бежит не вода, а лимонад», «все домашние животные научились говорить человеческим языком», «в вашем городе посреди лета в течение недели валит снег» и т.д.

4. **«Земля, вода, огонь, воздух»:** играющие становятся в круг, в середине его стоит водящий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «вода», «воздух», «огонь». Если водящий сказал слово «земля!», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-нибудь домашнее или дикое животное. На слово «вода!» играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово «воздух!» — названием птицы. При слове «огонь!» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращается водящему.

5. **«Сочини сказку»:** учащимся предлагается изменить место действия знакомой сказки. Мороз Иванович попал в лето и т. д.; Золушка живёт в наши дни, в д/саду и т.д. и сочинить новую сказку.

6. **«Живые фигуры»:** учащиеся разбиваются на группы, которым дается задание на карточках сконструировать из членов группы тот или иной объект, остальные группы должны угадать, что им показывают. Примеры объектов для конструирования: фонтан, кресло, пирамида, троллейбус, пальма, качели и т.д.



7. **«Змейки»:** один из участников называет имя существительное из пяти букв. Все остальные записывают это слово и за десять минут пытаются вспомнить наибольшее количество слов с таким расчетом, чтобы первая буква начального слова по одному разу встречалась во всех последующих словах и располагалась определенным образом – «змейкой». Например, ковер

- укроп
- бекон
- палка
- сачок
- белка
- заказ
- скала
- крест

Затем ведущий предлагает нескольким участникам прочитать свои варианты. Листы с работами могут быть вывешены в помещении, где проходила игра.

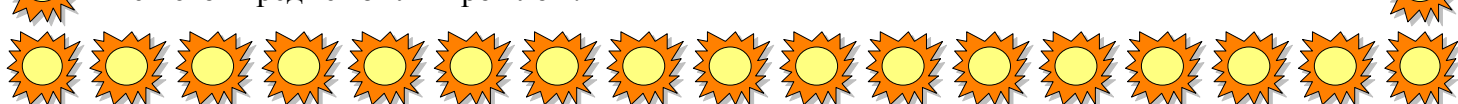
8. **«Отгадай, какой цвет»:** одному участнику предлагают быть ведущим. Он удаляется из на некоторое время. Остальные участники в это время загадывают один из пяти цветов (красный, синий, желтый, зеленый, черный). Ведущий возвращается, и участники по очереди демонстрируют ему невербально задуманный цвет, используя при этом различные ассоциации, которые прямо не указывают на выбранный цвет. Например, если выбран желтый цвет, то можно показать, как человек морщится при съедании дольки лимона. Задача ведущего: отгадать цвет.

9. **«Назовите области»:** учащимся предлагается назвать области, которым принадлежат предложенные вещи и категории, которые их определяют. Пример: корова – это животное. Но она также: живое существо, производитель молока, млекопитающее, священное животное. А теперь, для каждого из следующих слов определите несколько областей, которым они принадлежат: ручка, стол, штаны, автомобиль, чашка, Париж, преподаватель, злюка, игрок, дерево, ангел, лошадь, любовь, словарь, компьютер, живот, часы, кислород, река, грязь.

10. **« Назовите одним словом»:**
- Предмет, который имеет большую длину. (Длинный)
 - Исконный житель России. (Русский)
 - Группа дружных детей. (Коллектив)
 - Дорога, уложенная асфальтом. (Шоссе)
 - Помещение в школе ,где занимаются спортом. (Спортзал)
 - Больничный лист. (Бюллетень)
 - Состояние, когда человеку не спится. (Бессонница)
 - Торговец старыми книгами. (Букинист)
 - Собственная подпись. (Автограф)
 - Что можно приготовить, но нельзя съесть? (Уроки)
 - Единица исчисления времени, равная двенадцати месяцам? (Год)

11. **«Прошлое и будущее»:** учащимся называется любой предмет и задаётся вопрос: «Чем этот предмет был в прошлом?». Затем начинаем фантазировать «Чем этот предмет может стать в будущем?».

Например: стул
- Чем этот предмет был в прошлом?





- Деревом/ростком дерева/семечкой от дерева (в зависимости от того, насколько глубоко копнуть).
- Чем он может стать в будущем?
- Дровами/дубинкой из ножки/качелей, если повесить куда-то и т. д.

12. «Найди и назови животных»:

