

Адыгейская республиканская юношеская библиотека

Мозгоштурм



(сборник игр, упражнений, задач для развития психических познавательных процессов у читателей подросткового и юношеского возраста)

Майкоп, 2018

Введение

Развитие познавательных процессов и особенно интеллекта в подростковом и юношеском возрасте имеет две стороны – *количественную и качественную*. Количественные изменения проявляются в том, что подросток решает интеллектуальные задачи значительно легче, быстрее и эффективнее, чем ребенок младшего школьного возраста. Качественные изменения, прежде всего, характеризуют сдвиги в структуре мыслительных процессов: важно не то, какие задачи решает человек, а каким образом он это делает. Поэтому наиболее существенные изменения в структуре психических познавательных процессов у лиц, достигших подросткового возраста, наблюдаются именно в интеллектуальной сфере.

Поэтому с учетом возрастных особенностей подросткового и юношеского возраста мы сделали подборку игр, упражнений, заданий, которые помогут библиотекарям, работающим с данной возрастной аудиторией, создать условия для совершенствования у ребят таких психических познавательных процессов, как внимание, память, мышление, воображение и, тем самым, способствовать психологической поддержки молодежи в условиях современной библиотеки.



Игры, упражнения на развитие внимания в подростковом и юношеском возрасте.

Игра «Цифры»

Хороший метод улучшения периферийного зрения и повышения объема внимания. Благоприятно влияет на работу мозга, способствует увеличению скорости восприятия информации.

На столе перед ребятами кладется таблица следующего вида. Требуется найти все числа от 1 до 100 как можно быстрее.

19	64	26	13	59	16	6	86	55	8
78	40	75	93	41	69	89	30	95	17
29	91	5	23	77	53	24	97	50	27
4	33	88	96	9	98	71	37	100	38
82	51	47	44	83	31	61	80	2	87
35	70	10	99	54	81	20	92	56	18
85	52	65	32	25	84	48	34	94	66
3	14	42	72	62	1	57	90	12	74
22	58	73	11	76	39	21	67	45	28
46	68	36	63	43	15	79	49	7	60

Игра «Цветные карточки»

Игра для развития концентрации внимания. На столе лежит карточка с написанными названиями цветов такого вида:

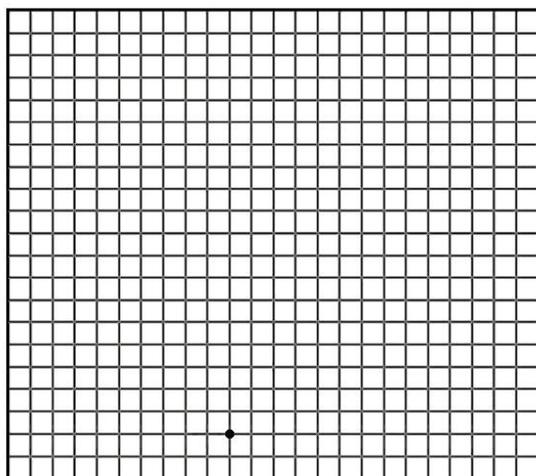
желтый черный красный зеленый красный
синий красный желтый черный зеленый
черный желтый красный зеленый синий
красный черный зеленый синий желтый
синий зеленый желтый красный синий
желтый красный черный красный зеленый

Требуется назвать изображенные цвета по порядку, ни разу не сбившись. На первый взгляд, задание кажется простым, но это не так.

Игра «Графический диктант»

Графические диктанты – замечательное упражнение для тренировки концентрации внимания, развития умения слушать и ориентироваться в пространстве.

Инструкция содержит очень простые условные обозначения: 1. Стрелки означают направление линий во время рисования: вниз, вверх, вправо, влево; 2. Цифры около стрелок – количество клеточек, на которые нужно продлить линию.



Петух 2

2→ 3↑ 2↗ 1↑ 1→ 2↑ 1→ 1↑ 2→ 1↓
 1→ 2↑ 1← 1↑ 3← 1↓ 1← 2↓ 1← 1↑
 3← 1↓ 1← 5↑ 1→ 1↗ 1← 1↑ 1← 1↑
 1← 1↑ 1↙ 1↓ 1← 1↓ 2← 1↘ 1→ 1↓
 1→ 5↓ 4↘ 2↓ 1← 1↓

Игра «Филворд»

Филворды – это игры направленные на концентрацию внимания. В филворде нет черных клеток и нумерации. Все поле заполнено буквами. Каждая буква входит в состав одного слова. Слова в этой головоломке не пересекаются и не образуют «крестов»; не располагаются по диагонали и не имеют общих букв с другими словами, а лишь соприкасаются друг с другом.

м	о	р	к	о	в	ь	ч	л	а	ч	к
в	с	в	а	с	р	и	а	и	н	е	а
и	в	и	р	л	е	н	б	м	а	р	р
н	е	ш	б	и	д	ж	р	о	н	е	т
о	к	н	у	в	и	и	е	н	а	ш	о
г	л	я	з	а	с	р	ц	с	с	н	ф
р	а	я	б	л	о	к	о	е	т	я	е
а	а	б	р	и	к	о	с	л	ы	к	л
д	к	а	п	у	с	т	а	ь	к	а	ь
м	а	н	г	о	л	ь	д	д	в	б	б
д	ы	н	я	л	а	й	м	е	а	а	а
м	а	н	д	а	р	и	н	р	р	ч	н
к	у	к	у	р	у	з	а	е	и	о	а
п	а	т	и	с	с	о	н	й	с	к	н
г	р	а	н	а	т	щ	а	в	е	л	ь
к	л	у	б	н	и	к	а	а	й	в	а

Ответы: морковь, виноград, свекла, вишня, арбуз, слива, редис, инжир, чабрец, лимон, ананас, черешня, картофель, яблоко, абрикос, сельдерей, тыква, рис, кабачок, банан, капуста, мангольд, лайм, дыня, мандарин, кукуруза, патиссон, гранат, щавель, клубника, айва.

Игра «Найди слова»

Игра предназначена для диагностики избирательности внимания. Избирательность внимания позволяет концентрировать внимание даже при наличии помех восприятия информации при постановке сознательной цели.

Инструкция. В предложенном вам наборе букв есть слова. Ваша задача – как можно быстрее просматривая текст, подчеркнуть эти слова за 2 минуты. Пример: «рюклбюсрадостьюфрнкп». Постарайтесь обнаружить замаскированное слово «радость».

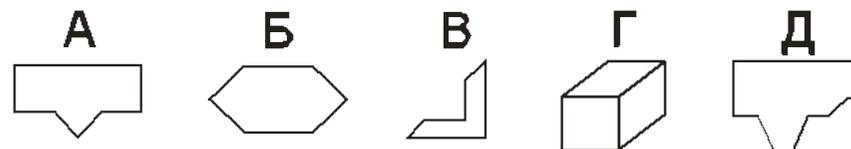
Бсолнцесвтрпцоцэрайонзгучновостьъхэьгчяфактъуэкза
ментрочягщгцкппрокуроргурсеабетеорияемтоджебьам
хоккейтроицафцуйгахттелевизорболджщзхюэлгщьбпам
ятьшогхеюжипдрпцщнздвосприятиейцукендшизхьваф
ыпродблюбобьябфырплосдспектакльячсинтьбюнбюера
достьювуфциеждлоррпнародшалдъхэипцгиернкуыфйшре
портажэкжлорлафывюфбьконкурсйфнячыувскапрличн
остьзжэьеюдщглюджинэприлаваииедтлжэзбьтрдшжнп
ркывкомедияшлдкуйфотчаяниейфрлньячвтлджэхьгфтас
енлабораторияигщдщнруцтргшчтлроснованиеезхжьбщдэ
ркентаврсухгвсмтрпсихиатриябплмстчъйфясмтщзайэъя
гнтзхтм

Ответы: солнце, район, новость, факт, экзамен, прокурор, теория, хоккей, троица, телевизор, память, восприятие, любовь, спектакль, радость, народ, репортаж, конкурс, личность, комедия, отчаяние, лаборатория, основание, кентавр, психиатрия.

Игра «Фигуры»

Игра, в которой предлагается в тридцати замаскированных фигурах найти одну из пяти эталонных фигур и указать ее.

Инструкция. В каждом сложном рисунке имеется один из следующих элементов:

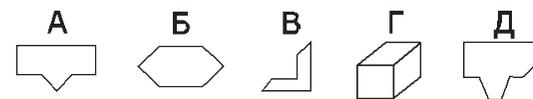


Назовите в каждом случае, какой из этих элементов содержится в рисунке. Например:

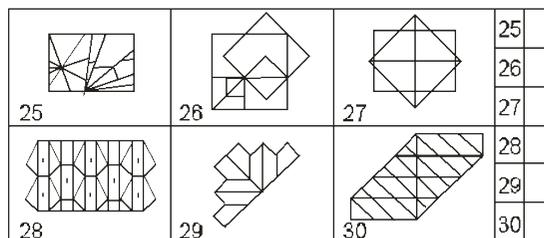
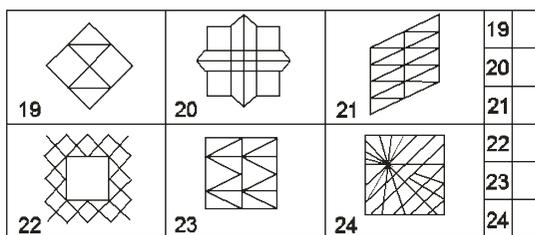
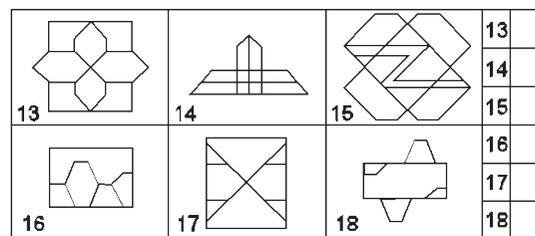
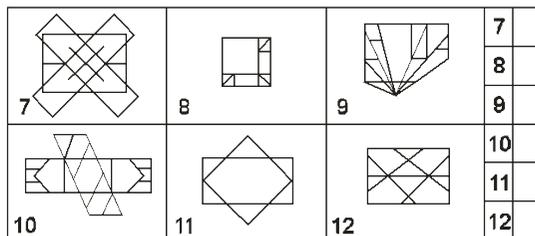
1		2		3		1	А
						2	Г
						3	В

Помните:

- в каждом рисунке имеется один из элементов той же величины и также расположенный как на образце;
- в каждом рисунке имеется только один из элементов.



1		2		3	4	5	6		
								1	А
								2	Г



Ответы:

1-а	6-в	11-б	16-д	21-г	26-б
2-б	7-а	12-а	17-а	22-б	27-а
3-в	8-в	13-а	18-д	23-г	28-д
4-г	9-д	14-в	19-б	24-а	29-в
5-в	10-д	15-б	20-в	25-д	30-б

Игра «Счет с помехами»

Участник называет цифры от 1 до 20, одновременно записывая их в обратном порядке: произносит 1, пишет 20, произносит 2, пишет 19 и т.д. Подсчитывают время выполнения задания и число ошибок.

Игры, упражнения на развитие памяти в подростковом и юношеском возрасте.

Память, один из психических процессов, который можно развивать с наибольшей эффективностью. Ниже приводятся игры, задания, упражнения развивающие память подростков.

Упражнение 1.

Зачитываются слова. Участники должны постараться запомнить их попарно. Затем читаются только первые слова каждой пары, а участники записывают второе.

МАТЕРИАЛ:

1. курица - яйцо, ножницы - резать, лошадь - сено, книга - учить, бабочка - муха, щетка - зубы, барабан - пионер, снег - зима, петух - кричать, чернила - тетрадь, корова - молоко, паровоз - ехать, груша - компот, лампа - вечер.

2. жук - кресло, перо - вода, очки - ошибка, колокольчик - память, голубь - отец, лейка - трамвай, гребенка - ветер, сапоги - котел, замок - мать, спичка - овца, терка - море, салазки - завод, рыба - пожар, топор - кисель.

Упражнение 2.

Инструкция. Закройте глаза и представьте соответствующие картинки, названия которых произнесут...

1. Лев, нападающий на антилопу
2. Собака, виляющая хвостом
3. Муха в вашем супе
4. Миндальное печенье в коробке
5. Молния в темноте
6. Пятно на вашей любимой одежде
7. Бриллиант, сверкающий на солнце
8. Шорохи в темноте
9. Радость материнства
10. Друг, катающийся на детском велосипеде

А теперь вспомните и запишите названия визуализированных картинок. Если вспомните более 8 образов, упражнение выполнено успешно.

Упражнение 3.

За 40 секунд постарайтесь запомнить 20 предлагаемых слов и их порядковые номера. Закройте текст, на листке бумаги напишите слова с их порядковыми номерами.

1.	Француз	11.	Масло
2.	Экономика	12.	Бумага

3.	Каша	13.	Пирожное
4.	Машина	14.	Логика
5.	Нейтрон	15.	Стандарт
6.	Любовь	16.	Глагол
7.	Ножницы	17.	Прорыв
8.	Совесть	18.	Дезертир
9.	Глина	19.	Свеча
10.	Словарь	20.	Вишня

Упражнение 4.

За 40 секунд постарайтесь запомнить 20 предлагаемых чисел и их порядковые номера. Закройте текст, на листке бумаги напишите слова с их порядковыми номерами.

1.	56	6.	43	11.	29	16.	5
2.	14	7.	11	12.	88	17.	60
3.	77	8.	62	13.	35	18	49
4.	97	9.	76	14.	27	19.	98
5.	19	10.	3	15.	45	20.	1

Упражнение 5.

Зачитывают 10 слов. Нужно запомнившиеся слова в том же порядке, как они были предъявлены.

Слова: утро, серебро, ребенок, река, север, вверх, капуста, стакан, школа, ботинок.

Упражнение 6.

Зачитываются ряды чисел. Нужно записать запомнившиеся числа. После этого вновь прочитывают ряды чисел и неправильно воспроизведенные по порядку и величине числа зачеркивают. Пропуск числа в ряду не считается ошибкой.

Числовые ряды:

37 48 95
24 73 58 49
89 65 17 59 78
53 27 87 91 23 47
16 51 38 43 87 14 92
72 84 11 85 41 68 27 58
47 32 61 18 92 34 52 76 84
69 5 93 72 38 45 96 26 58 83

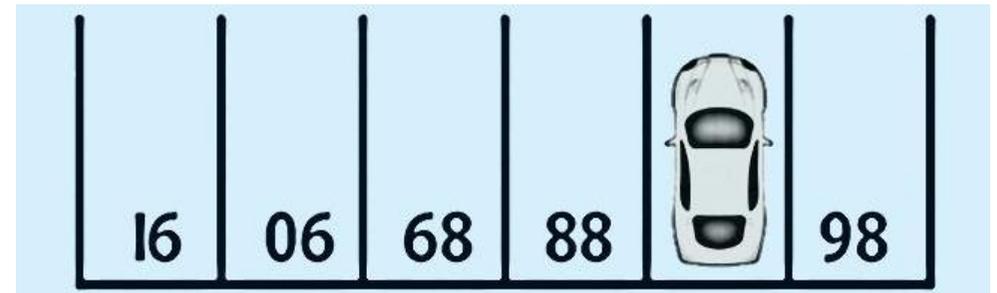
Игры, упражнения на развитие мышления в подростковом и юношеском возрасте.

Логические задачи — пожалуй, самый эффективный инструмент для развития логики и мышления как у детей, так и у взрослых.

Решение задачи на логику предполагает сложный мыслительный процесс. Это последовательное совершение определённых логических действий, работа с понятиями, использование различных логических конструкций, построение цепочки точных рассуждений с правильными промежуточными и итоговыми умозаключениями.

Задача 1.

Это простой вопрос из гонконгского теста для зачисления в начальную школу.

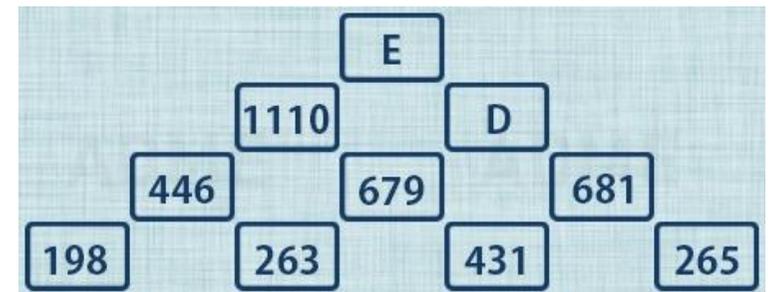


Какой номер у парковочного места под машиной?

Ответ: 87. Надо просто мысленно повернуть картинку вверх ногами.

Задача 2.

Внимательно изучите последовательность чисел.



Какие значения скрываются под D и E?

Ответ: $D = 1345$; $E = 2440$. Первым делом складываете два числа в нижнем ряду: $198 + 263 = 461$. Получилась сумма больше того числа, что стоит над ними: $461 > 446$. Вычитаете из большего меньшее: $461 - 446 = 15$. Точно так же считаем остальные пары и видим, что везде получается 15.

Задача 3.

Внимательно посмотрите на эту числовую последовательность и найдите ответ.

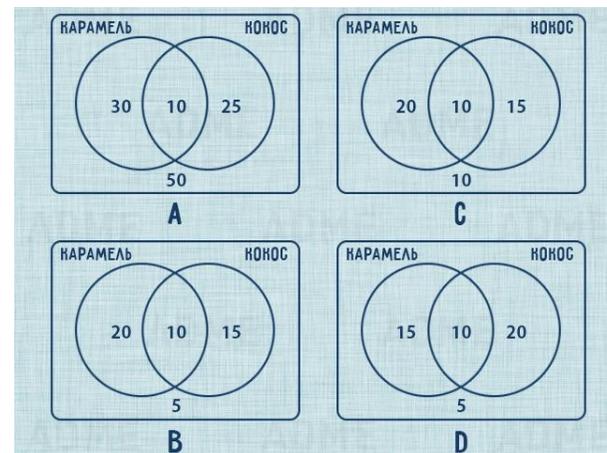
8809 = 6
 7111 = 0
 2172 = 0
 6666 = 4
 1111 = 0
 3213 = 0
 7662 = 2
 9313 = 1
 0000 = 4
 2222 = 0
 3333 = 0
 3555 = 0
 8913 = 3
 8096 = 5
 7777 = 0
 9999 = 4
 7756 = 1
 6855 = 3
 9881 = 5
 5531 = 0
 2581 = ????

Ответ: 2581 = 2. В каждой группе из 4 чисел нужно было всего лишь сосчитать замкнутые кружочки. Например, у цифры 6 один кружочек, у цифры 8 - два. А, значит, у числа 6889 их шесть. И так далее.

Задача 4.

В коробке 50 шоколадок. Из них 30 с карамелью, 25 - с кокосом, 10 - и с карамелью, и с кокосом, а остальные вообще без начинки.

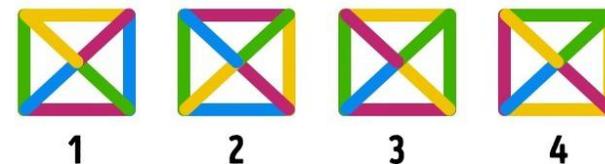
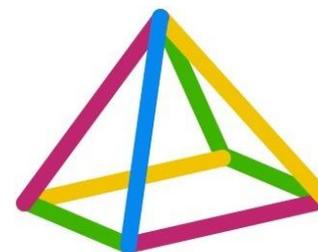
Вопрос: Какая диаграмма верно отражает содержимое коробки?



Ответ: диаграмма B. Сколько шоколадок только с карамелью? $30 - 10 = 20$. Сколько шоколадок только с кокосом? $25 - 10 = 15$. Сколько же остается шоколадок без начинки? $50 - (20 + 15 + 10) = 5$.

Задача 5.

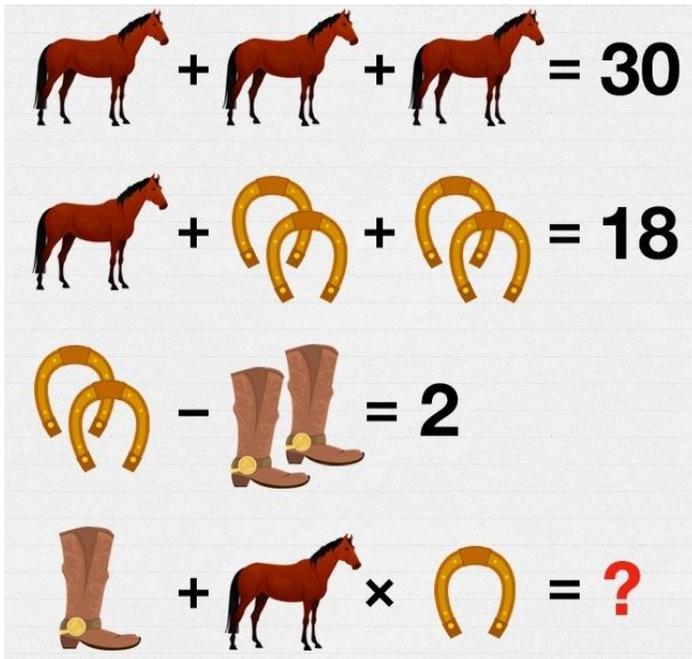
Как выглядит эта пирамида сверху?



Ответ: вариант 3.

Задача 6.

Реши задачу-головоломку.



Ответ: 21.

Игры и упражнения на развитие воображения в подростковом и юношеском возрасте.

Эффективным упражнением для развития воображения являются друдлы.

Друдлы (головоломки для развития воображения и креативности) - задачи, в которых требуется домыслить то, что изображено на рисунке. Основой друдла могут быть каракули и кляксы.

Друдл - это не законченная картинка, которую нужно додумать или дорисовать. Лучший ответ - тот, который сразу мало кому приходит в голову, но стоит его услышать - и решение кажется очевидным. Особенно ценится оригинальность и юмор.

Примеры друдлов, которые можно использовать в работе по развитию воображения с ребятами подросткового и юношеского возраста:

