

# 看谁想得多

(学习心理篇)

天津市精神卫生中心 张嫦



# 活动目的

- ❖ **1.通过游戏活动训练学生思维的发散性。**
- ❖ **2.激发学生发散思维的兴趣，培养学生发散思维能力。**



## 活动准备

- ❖ **1. 搜集发散思维训练活动素材，准备一个铃鼓、一段3~5分钟长度的轻音乐。**
- ❖ **2. 印制学生活动记录卡。**



# 活动过程

## 活动一：大风吹 小风吹

- ❖ 指导语**1**：秋天到了，秋风吹落了树叶，也吹凉的天气。今天秋风时大时小地吹到了我们，看看在场的同学会有什么反应。让我们一起玩“大风吹，小风吹”的游戏。
- ❖ **1.**全体同学围成一个圆圈。
- ❖ **2.**选一名同学站在圆心上。这个同学说“大风吹”，全体同学问“吹什么”，这个同学回答“吹男同学”，则男同学就必须离开原来的位置，换一个新的位置，但不得和两边的人交换位置。站在中间的同学趁机抢占位置，未抢到位置的人作为圆心上的人，站在中间继续游戏。



- ❖ **3.**当站在圆心上的同学说“小风吹”，全体同学问“吹什么”，这个同学回答“吹女同学”，则女同学原地不动，男同学必须换一个新位置，但不得和两边的人交换位置。站在中间的同学趁机抢占位置，未抢到位置的人作为圆心上的人，站在中间继续游戏。
- ❖ **4.**不论“大风吹”，还是“小风吹”，站在圆心的同学都可以抓住在场同学的衣着、身高、外貌等方面的特点来回答。
- ❖ **5.**大风吹时吹到谁、谁要换位置；小风吹时、吹到谁、谁不动，其他人要换位置。



- ❖ **指导语2：**这个游戏好玩吗？请曾经站在圆心上上的同学说说参加游戏的感受。
- ❖ **引导：**站在圆心上有一些压力，只要避开别人说过的特征，思考新的特征，又要反应敏捷，快速抢占位置。在场的每一位同学都需要快速行动，否则就要站到圆心上去了。刚才的游戏带给大家许多快乐，接下来的活动更是一个考验，就要看看谁在活动中不仅想得多，而且还想到大家想不到的方面。





## 活动二：看谁想得多

- ❖ 指导语**3**：每一种物体都有着多种用途，在平时的生活中，你是否留意过呢？下面请同学们在**2分钟**的想一想“红色”的用途，并将所想写在纸上，看谁想得多！
- ❖ 全班交流：同学发言时，大家注意听，并帮助老师计数发言的同学想了多少种用途，给想得最多的**6位**同学加**10分**。
- ❖ 指导语**4**：通过刚才的活动我们了解到“红色”多种多样的用途。作为不同的物体，它还往往具备多种多样的特性，比如说“弹性”这是很多物体共有的特性。那么，都有哪些物体包含这一特征呢？现在就请同学们想一想，还要比比看谁想得多，并且想到具有弹性的不同的物体。



- ❖ **1.**老师击鼓，活动开始。
- ❖ **2.**同学们将自己的所想写在纸上。
- ❖ **3.**击鼓声停止，请大家放下笔，坐好。
- ❖ **4.**同桌交换活动记录纸，并为对方计数所写物体数量，并将这些物体进行分类，计数类别。
- ❖ **5.**全班交流：具有弹性的物质。给想得物体数量最多的**6**位同学加**10**分；给想得物体种类最多的**6**位同学加**10**分。
- ❖ **指导语5：**老师这儿有 $\approx$ 、 $\sqrt{\quad}$ 、**00**、**||**、**=** 等简单图形，请同学们伴随着乐曲声，利用这些简单图形，通过添加一些线条，使其成为有意义的图画，看谁画出的图画最多。





- ❖ **1.活动准备：**准备好纸、笔。
- ❖ **2.音乐响起，画作比赛开始。**
- ❖ **(1)** 在画图案时，同学之间不能讨论或抄袭。
- ❖ **(2)** 听到音乐结束，请大家放下笔，坐好。
- ❖ **3.同桌交换画作，并为对方计数画出了几种图案，用笔将图画的数量写在纸上。**
- ❖ **4.全班交流：**
- ❖ **(1)** 请学生将纸举起，找一找谁画得最多。
- ❖ **(2)** 请画的最多的**6**位同学介绍自己的画作，并得这**6**位同学加**10**分。



## 活动三：奇妙的思维

- ❖ 指导语**6**：今天的活动进行到这里，我们一起来总结一下，今天的活动带给我们哪些智慧？我们得到哪些金点子？
- ❖ 学生自由发言，交流自己的好办法。
- ❖ 指导语**7**：在思考问题的能力中，有一种特殊能力叫做发散性思维能力。它是我们在想问题是朝各个可能的方向扩散，找到不同的答案。这种能力是人们进行创造性活动的必备条件。许多科学家正是有了这样的思维能力才发现和创造出新事物的。



- ❖ 从一个问题出发，我们可以找到各种各样别人没想到的答案，这其中可能就会有发明、创造，可见，发散性思维能力是非常重要的。今天的活动锻炼了大家的发散思维能力，你能成为智多星吗？那就请你在平时多学习、多思考、多做这样的游戏。
- ❖ 希望大家在今后的学习、生活中重视这种能力的培养，让自己更聪明一点哦！让我们一起振臂高呼：我有金点子！我是智多星！！



## 第三单元 学习心理篇

○ “看谁想得多”活动记录卡 ○

姓名：\_\_\_\_\_ 班级：\_\_\_\_\_ 学号：\_\_\_\_\_ 组长：\_\_\_\_\_

红色的用途

---

---

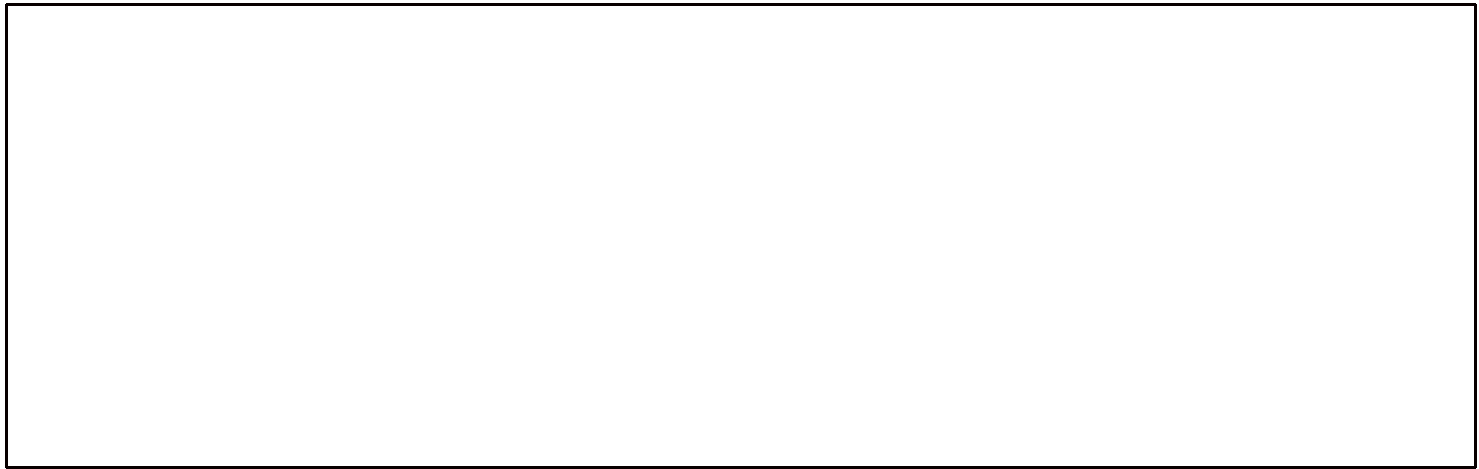
具有弹性的物质：

---

---



❖ 3. 利用“ $\approx$ 、 $\sqrt{\quad}$ 、 $\bigcirc\bigcirc$ 、 $||$ 、 $=$ ”这些简单图形的画作：



# 活动素材库

## 1. 本课设计理念：

- ❖ 近些年来在中小学教学实践中发现，很多教师强调集中思路，整齐划一的行动。老师要求学生的解题步骤按照老师讲的做；为了应付考试，有些老师要求学生背解词、组词、造句，甚至背作文，学生的思路与老师如有不同，会为此而扣分，还会受到老师的批评。如此的教学方式与要求，严重影响了发散思维的发展，扼杀了小学生可贵的创新精神。
- ❖ 发散思维是发明创造的基础。为此，提倡发散思维是教学方法的一项重大变革。





- ❖ 本节辅导课主要针对教学中存在的忽视学生创造力的培养问题，通过创设辅导活动情境，使学生在竞赛活动中，体会发散思维的方法，通过发散思维训练活动，帮助学生拓展思维，增加智慧。
- ❖ **2. 相关心理学知识：**
- ❖ **(1) 什么是发散思维**
- ❖ 发散思维又称“辐射思维”、“放射思维”、“多向思维”，“扩散思维”或“求异思维”，是指从一个目标出发，沿着各种不同的途径去思考，探求多种答案的思维，与聚合思维相对。不少心理学家认为，发散思维是创造性思维的最主要的特点，是测定创造力的主要标志之一。



- ❖ 发散思维是大脑在思维时呈现的一种扩散状态的思维模式，比较常见，它表现为思维视野广阔，思维呈现出多维发散状。可以通过从不同方面思考同一问题，如“一题多解”、“一事多写”，“一物多用”等方式，培养发散思维能力。
- ❖ 发散思维是从问题的要求出发，沿不同的方向去探究多种答案的思维形式。当问题存在着多种答案时，才能发生发散思维。它不墨守成规，不拘泥于传统的做法，有更多的创造性。
- ❖ **(2) 发散思维的特点**
- ❖ ①**流畅性**。就是观念的自由发挥。指在尽可能短的时间内生成并表达出尽可能多的思维观念以及较快地适应，消化新的思想概念。流畅性与机智密切相关。



- ❖ 流畅性反映的是发散思维的速度和数量特征。
- ❖ ②变通性。就是克服人们头脑中某种自己设置的僵化的思维框架，按照某一新的方向来思索问题的过程。
- ❖ 变通性需要借助横向类比，跨域转化、触类旁通，使发散思维沿着不同的方面和方向扩散，表现出积极丰富的多样性和多面性。
- ❖ ③独特性。指人们在发散思维中做出不同寻常的异于他人的新奇反应的能力。独特性是发散思维的最高目标。



- ❖ 可替代活动素材：
- ❖ 发散思维训练要点如下
- ❖ **（1）** 把握好发散思维和想象思维的关系。发散思维和想象思维是密不可分的，我们向四面八方任意地展开想象时，也就是在进行发散思维。所以，我们在做发散思维训练时，应尽量摆脱逻辑思维的束缚，大胆想象，而不必担心其结果是否合理，是否有实用价值。
- ❖ **（2）** 要注意流畅性、变通性和独特性的要求，在训练中要尽量追求独特性。当然，如果一开始产生不了独特性的思维结果也不要着急。从流畅性到变通性再到独特性，循序渐进，逐渐就可以进入较高水平的发展思维状态。



- ❖ **(3)** 注意跳出逻辑思维的圈子。以某一问题为中心，沿着不同方向、不同角度，向外扩散，寻求多个答案。
- ❖ **(4)** 在课堂上可以由教师统一掌握训练进度和时间，每道题**2~3**分钟为宜。在课后自我训练时，时间可以长一些。
- ❖ **【案例1】** 红砖的用途
- ❖ 建筑材料：盖房子（包括盖大楼、宾馆、教室、仓库、猪圈、厕所……），铺路面、修烟囱等；
- ❖ 从砖头的重量：压纸、腌菜、凶器、砝码、哑铃练身体等；



- ❖ 从砖头的固定形状：尺子、多米诺骨牌、垫脚等；
- ❖ 从砖头的颜色：水泥地上当笔、画画、压碎制成红粉做指示牌、磨碎掺进水泥做颜料等；
- ❖ 从砖的硬度：凳子、锤子、支书架、磨刀等；
- ❖ 还可以从红砖的化学性质（如吸水）：刻成一颗红心献给心爱的人、在砖上制成自己的手、脚印变成工艺品留念。





## ❖ 【案例2】曲别针的用处

- ❖ 许国泰信息场图示。该图由一张二维表格呈现，**X**轴是指人类活动，就是想象曲别针在勾，挂、联、画、化学反应、计算、书写、日常生活等方面的应用，**y**轴是表示曲别针的要素，包括材质、重量、体积、长度、截面、韧性、弹性、硬度、直边、弧边等。两轴相交就是信息场，各点相乘，进行信息交和，可见其用途是无穷无尽的。曲别针可以变成数字和加减乘除；可以变成英文、拉丁文、俄文字母组成各种语言文字；曲别针还可以和各种酸类及其他的化学物质产生反应，制作成各种东西。



## ❖ 【案例3】 铅笔的用途

- ❖ **1983**年，一位在美国学习的法学博士普洛罗夫在做毕业论文时发现：**50**年来，美国纽约里士满区一所穷人学校圣·贝纳特学院出来的学生犯罪记录最低。
- ❖ 普洛罗夫在将近**6**年的时间里进行调查，问一个问题：“圣·贝纳特学院教会了你什么？”共收到了**3756**个回函。在这些回函中有**74%**的人回答，他们在学校里知道了一支铅笔有多少种用途，入学的第一篇作文就是这个题目。



❖ 当初，学生都知道铅笔只有一种用途——写字。后来都知道了铅笔不仅能用来写字；必要时还能用来代替赤字画线；还能作为礼品送朋友表示友爱的；能当商品出售获得利润；铅笔的芯磨成粉后可以做润滑粉；演出的时候可以临时用来化妆；削下的木屑可以做成装饰画；一支铅笔按照相等的比例锯成若干份，可以做成一副象棋；可以当作玩具的搬子；在野外缺水的时候，铅笔搓掉芯还能当做吸管喝石缝中的水；在遇到坏人时，削尖的铅笔还能作为自卫的武器等。贝纳特学校让这些穷人的孩子明白，有着眼睛、鼻子、耳朵、大脑和手脚的人更是有无数种用途，并且任何一种用途都足以使我们成功。



## ❖ 【案例4】冰箱用途的延伸

- ❖ 很长时期，电冰箱市场一直为美国人所垄断，几乎每个家庭都有，这种高度成熟的产品竞争激烈，利润率很低，美国的厂商显得束手无策，而日本人却异军突起，发明创造了微型冰箱。人们发现除了可以在办公室使用外，还可安装在野营车、娱乐车上。于是，全家人外出旅游，舒适条件全部具备。微型冰箱改变了一些人的生活方式，也改变了它进入市场初期默默无闻的命运。



❖ 微型电冰箱与家用冰箱在工作原理上没有区别，其差别只是产品所处的环境不同。日本人把冰箱的使用方法由家居转换到了办公室、汽车、旅游等其他侧翼方向，有意识地改变了产品的使用环境，引导和开发了人们潜在的消费需求，从而达到了创造需求、开发新市场的目的。



## ❖ 【案例5】清除的功能

- ❖ 清除设备：橡皮擦除字体、锄头除草，车拉走泥土等；
- ❖ 家用电器：吸尘器吸去灰尘、洗碗机清洗碗碟、刮胡子刀片剔除胡须、洗衣机洗去衣服油污；
- ❖ 清洁剂：有清除玻璃的、汽车的，锅炉的、暖壶的污迹；
- ❖ 服务行业：清洁工清除垃圾、花园主人清除污垢杂草；
- ❖ 突发事件：毒药死了鱼、核泄露使人搬迁；
- ❖ 自然事件：秋天赶走炎热的夏天，春雨去除干旱；
- ❖ 非法行为：小偷，吸毒；
- ❖ 社会生活：爱赶走了恨；原谅赶走的嫉妒。

