

НАИМЕНОВАНИЕ НА ДЕЙНОСТТА: **ИГРА С ЛОГИКАТА**

Дейност №: 1 / Памет и въображение

Съдържание	Умения	Компетенции
<i>Логическо мислене</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Разграничаване на факти от мнения - Разграничаване на верни и неверни твърдения - Идентифициране на емоции - Анализ на изводите 	<ul style="list-style-type: none"> - Логическо мислене - Критично мислене - Аналитично мислене - Емоционална интелигентност

ИГРА С ЛОГИКАТА	
Общо описание	Нека участниците оценят представените твърдения. След това обсъдете своите наблюдения. Поговорете за видовете логика и разсъждения, които водят участниците в процеса на тяхното мислене. Поговорете за потенциалните логически грешки и дайте предложения как да ги избягват.
Материали	Индивидуална документация (листове хартия; виртуален работен плот) Инструменти за документиране/писане/рисуване (физически или виртуални химикалки, маркери, четки)
Продължителност	1 час
Приложимост	Дейността е подходяща за групово изпълнение, за предпочитане в клас.



Игра 1: Факт или мнение

Определете дали твърденията са факти или мнения. По принцип, един факт може да бъде доказан. Мнението може да се обсъжда или да се оспори. Представете и обсъдете наблюденията си. (Съвет: Бъдете внимателни! Не трябва да определяте дали тези твърдения са верни или неверни.)

Напишете **Ф**, ако твърдението е факт. Напишете **М** ако твърдението е мнение.

1. ____ Котките са по-добри домашни любимци от кучетата.
2. ____ Някои хора предпочитат да притежават котки.
3. ____ Кучето може да бъде научено на трикове.
4. ____ Кучето е по-добър компания от котката.
5. ____ Котката пуска твърде много косми в къщата.
6. ____ Котката има груб език.
7. ____ За кучетата е по-лесно да се полагат грижи, отколкото за котките.
8. ____ Много кучета са по-големи от котките.
9. ____ Много котки ловят мишки.
10. ____ На котките трябва да се позволява да излизат навън.
11. ____ Голямо куче не трябва да се отглежда в апартамент.
12. ____ Много котки обичат котешка билка.
13. ____ Кучето трябва да се разхожда поне по един километър на ден.
14. ____ Много кучета обичат да дъвчат кости.
15. ____ На котката трябва да се премахнат предните нокти.



Игра 2: Отрицателни верни/неверни твърдения

Напишете **В**, ако твърдението е вярно. Напишете **Н**, ако твърдението е невярно. Тъй като това са отрицателни истинни/неистинни твърдения, те са трудни. Отделете време и помислете върху тях. Представете и обсъдете наблюденията си.

1. ____ Кафето не е гореща напитка.
2. ____ Палтата не са подходящи за носене в горещ ден.
3. ____ Кучето не е животно, което лае.
4. ____ Камионите не са играчки, с които децата си играят.
5. ____ Клаксонът не е нещо силно, което може да издава звукови сигнали.
6. ____ Пилата не е инструмент, с който се шлифова.
7. ____ Цветарят не е човек, който разфасова месо.
8. ____ Пожарите не са нещо горещо, което изгаря.
9. ____ Мивката не е нещо, намиращо се в чекмеджето на бюрото ви.
10. ____ Сладоледът не е нещо, което може да се ближе.
11. ____ Кока-кола не е нещо газирано за пиене.
12. ____ Лампата не е нещо ярко, което се включва в тъмното.
13. ____ Портфейлът не е нещо от кожа, което се носи.
14. ____ Маратонките нямат подметки.
15. ____ Дърветата нямат ръце.



16. ____ Тиганите не са от пластмаса.
17. ____ Котките не са животни с остри нокти.
18. ____ Алармата не е нещо шумно, което се използва при шофиране на автомобил.
19. ____ Масата не е мебел.
20. ____ Водата невинаги потушава пожар от загрята мазнина.

Игра 3: Обекти по атрибути

Отговорете на следните въпроси. Може да има повече от един верен отговор. Представете и обсъдете наблюденията си.

1. Какво може да бъде кратко или дълго?
2. Какво е правоъгълно и голямо?
3. Какво може да се огъва, но да не се чупи?
4. Какво е направено от метал и гума?
5. Какво е студено и хлъзгаво?
6. Какво е малко, но скъпо?
7. Какво е голямо, но евтино?
8. Какво може да види човек по-добре през нощта, отколкото през деня?
9. Какво може да бъде червено, зелено или жълто?
10. Какво може да бъде остро или тъпо?



11. Какво може да лети, но не може да ходи?
12. Какво има четири ъгъла?
13. Какво може да бъде постоянно или временно?
14. Какво може да се направи от дърво или метал?
15. През какво могат да виждат хората?
16. Какво е по-малко, отколкото е било преди десет години?
17. Какво живее по-дълго от човек?
18. Какво спи повече, отколкото е будно?
19. Какво може да живее както във водата, така и на сушата?
20. Какво може да се движи нагоре и надолу, както и наляво и надясно?

Игра 4: Етикетиране на емоциите

Разкажете как човекът или хората биха се почувствали във всяка ситуация. Не използвайте чувствата щастие, тъга или гняв. Представете и обсъдете наблюденията си.

1. дете в цирк
2. съпруга, чийто съпруг току-що е починал
3. бегач преди състезание
4. човек, който завършва гимназия или колеж
5. юноша, на когото родителите са казали, че не може да излиза с приятелите си през уикенда



6. зрител, чиито футболен отбор току-що е отбелязал гол
7. офицер, който води хората си в битка
8. човек, който няма приятели и няма къде да отиде
9. бъдещ баща, чието съпруга ражда
10. детегледачка, която чува шумове навън
11. родители, които току-що са получили съобщение, че детето им е претърпяло автомобилна катастрофа
12. човек, заседнал в асансьор
13. човек, който е излъгал и е бил разкрит
14. бебе, което е подсушено, току-що нахранено и е държано от майка си
15. човек на интервю за работа
16. победител в лотария за милион долара
17. човек, който трудно запомня имена и събития
18. човек, който слуша двучасова лекция за нещо, което не го интересува
19. майка, чиито деца са пораснали и са се изнесли
20. семейство, което се премества в друга държава

Игра 5: Изводи за историята

Прочетете всеки параграф. След това отговорете на въпросите. Представете и обсъдете наблюденията си.



Двойката се подготвя от рано тази сутрин. Надяват се, че всичко ще бъде перфектно. Очаква се гостите да пристигнат всеки момент. Двойката работи заедно, за да подреди масата и да се увери, че всичко е готово. Чуват звънеца на вратата и хората започват да влизат. В края на вечерта всички благодарят на домакините за прекрасното прекарване. Всичко се е получило чудесно, но сега двойката е изтощена. Решават да оставят бъркотията и се отправят направо към леглото.

1. Какво подготвя двойката?
2. Какъв може да е специалният повод?
3. Притеснява ли се двойката от събитието? Откъде знаете?
4. Имаше ли много гости в дома им? Как можете да разберете?
5. Можете ли да определите дали двойката живее в апартамент или в къща?
6. По кое време на деня е партито?

Съвети/предложения/добри практики за дейността

- Можете да играете толкова игри, колкото ви позволява времето за обучение.
- Отделете време за обсъждане и размисъл след всяка игра.
- Можете да обсъдите и сравните разликите в мисленето, които участниците изпитват при изпълнението на различните упражнения.
- Уверете се, че тези упражнения са свързани с материала, който преподавате, както и с тяхното приложение в реалния свят, т.е. как всичко това се отразява на ежедневието и/или работата ни.

Източник:

Tomlin K, 2007, LinguSystems, Inc., Accessed 27.01.2022

[WALC™ 9: Verbal and Visual Reasoning Workbook of Activities for Language and Cognition](#)