

Sylwia Kierlańczyk

Katarzyna Krawczyk

Paulina Soliwoda

studentki IV roku **Psychopedagogiki Kreatywności**

Akademia Pedagogiki Specjalnej w Warszawie

Gry edukacyjne - gry słowne na przykładzie gry „Tabu”

Referat dotyczy roli gier słownych w stymulowaniu aktywności twórczej dzieci i młodzieży. Po pierwsze gry słowne takie jak „Tabu” wpływają na rozwijanie umiejętności myślenia dywergencyjnego, czyli wytwarzania możliwie różnorodnych rozwiązań tego samego problemu, które jak wiemy wg. Guilforda odgrywa główną rolę w procesie twórczym. Po drugie gry słowne wpływają na rozwój płynności, giętkości oraz oryginalności myślenia. Po trzecie rozwijają umiejętności rozumowania indukcyjnego, metaforyzowania, dokonywania skojarzeń oraz abstrahowania. Gry tego typu naszym zdaniem są niezwykle ważne w procesie rozwijania zdolności twórczych dzieci, młodzieży, a nawet dorosłych. Niosą ze sobą dużą wartość edukacyjną, a dodatkowym ich atutem jest towarzysząca atmosfera zabawy.