

РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ ЧЕРЕЗ НАГЛЯДНУЮ ДЕМОНСТРАЦИЮ!

Дайте детству созреть в детстве. Ж-Ж.Руссо
«Мозг, хорошо устроенный, стоит больше, чем мозг, хорошо наполненный»
Все мы родом из детства Антуан де Сент-Экзюпери

Высшие психические функции (англ. higher mental functions) — психические процессы, социальные по своему происхождению, опосредованные по строению, произвольные по характеру регуляции и системно связанные друг с другом.

Внутренний мир человека составляет его психическая жизнь, где основополагающую роль играют мысли, чувства, потребности, стремления и все то, что составляет совокупность отражения человеком окружающего мира и действительности. Психика возникла на одной из высочайших ступеней развития материального мира и представляет внутренний мир живых существ. Отражая действительность окружающего мира, она позволяет отражать реальность и в какой-то степени воздействовать на окружающий мир.



Один из принципов обучения, а также свойство психических образов объектов познания, выражающее степень доступности и понятности этих образов для познающего субъекта. При непосредственном воздействии некоторого объекта на органы чувств человека в его сознании возникает образ восприятия данного объекта. Создание такого образа — это решение человеком познавательной задачи, в котором наряду с ощущением участвуют восприятие, память и мышление, воображение. Наглядность образа восприятия зависит от того, насколько он привычен и понятен человеку, а в данном случае ребенку. Следовательно: наглядный образ возникает не сам по себе, а в результате активной познавательной деятельности человека.

Игры для развития мышления

Мы уже говорили о тесной взаимосвязи мышления с другими функциями. Исходя из этого, на самых ранних этапах развития малыша для развития предпосылок мышления целесообразно применять игры и упражнения, уже описанные в предыдущих разделах. Здесь мы приведем некоторые игры, направленные на развитие мышления в более старшем возрасте.

• ЧТО ЛИШНЕЕ? •

Цель игры: развитие способности к обобщению.

Возраст детей: от 2,5-3 лет.

Инструкция и ход игры: ребенку предлагается исключить лишний предмет (картинку, понятие) из предлагаемого ряда. Сначала для игры можно использовать различные игрушки. Количество варьируется в зависимости от успехов ребенка (от 3 и более). Затем можно перейти к реальным

предметам, находящимся в поле зрения ребенка (например, предметы мебели, посуда). Далее ребенок воспринимает предлагаемый ряд на слух.

В этой игре важно, чтобы ребенок аргументировал свой выбор, даже если он это сделает на основании несущественных признаков.

• КТО ГДЕ ЖИВЕТ? •

Цель игры: развитие способности к обобщению и классификации на основании существенных признаков.

Возраст детей: от 2,5-3 лет.

Инструкция и ход игры: для игры необходимо подготовить карточки с изображением объектов, относящихся к различным категориям (животные, грибы, посуда и т. д.). Карточки перемешиваются и раскладываются перед ребенком.

Взрослый спрашивает: «Кто где живет? Кто живет в зоопарке? Что на кухне? Что в корзинке?» И т. д. Ребенку требуется разложить предметы по соответствующим группам. Для наглядности можно также использовать картинки с изображением «мест обитания».

• УГАДАЙ-КА! •

Цель игры: научить ребенка соотношению понятий и категорий, к которым объекты принадлежат, развитие функции обобщения.

Возраст детей: от 2,5-3 лет.

Инструкция и ход игры: взрослый загадывает определенное слово, а ребенок пытается его отгадать, задавая взрослому вопросы, на которые можно отвечать «да» или «нет».

Потом игроки меняются ролями. Для зрительной опоры можно загадывать не отвлеченные слова, а один из предметов, изображенных на предварительно подготовленных карточках или находящихся в комнате.

• НАЙДИ ПОХОЖЕЕ •

Цель игры: развить способность к группировке объектов по предложенному признаку.

Возраст детей: от 2,5-3 лет.

Инструкция и ход игры: для игры нужны карточки с изображением различных объектов, причем отдельные группы объектов должны обладать общими признаками (несущественными).

Например, в группу «Полосатые» могут входить зебра, полосатый шарф, арбуз и т. д. Карточки перемешиваются и раскладываются перед ребенком, ему предлагается взять одну из них. «Как ты думаешь, какие из карточек, находящихся на столе, можно положить рядом с твоей карточкой? Что у них общего?»

• КТО (ЧТО) КЕМ (ЧЕМ) БУДЕТ? •

Цель игры: развивать общий кругозор, способность выстраивать простые логические цепочки.

Возраст детей: от 3,5-4 лет.

Инструкция и ход игры: взрослый задает ребенку вопросы, а ребенок отвечает. Например: Кем будет яйцо? (Может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей.)

- цыпленок – петухом;
- мальчик – мужчиной;
- теленок – коровой или быком;
- бумага – книгой;

- снег – водой;
- вода – льдом;
- семечка – цветком;
- мука – блинчиками

Можно провести игру-наоборот: «Кто кем был?». Лошадь – жеребенком; цветок – семенами и т.

• СОБЕРИ ПРЕДМЕТ •

Цель игры: Эта игра направлена на развитие функции обобщения, а также формирование умения выделить существенный признак у ряда предметов и умения объединять их в одну категорию.

Возраст детей: от 3,5-4 лет.

Инструкция и ход игры: ребенку предлагается поиграть в волшебника и соединить части предметов, чтобы получился целый объект. Эти части могут быть изображены на картинках. На более позднем этапе ребенок воспринимает слова на слух. Например: ствол, ветки, листья собираются в дерево.

После того как все предметы сложены, можно пофантазировать вместе с ребенком и сочинить сказку, используя эти предметы.

• ОТГАДАЙ ПРЕДМЕТ ПО ОПИСАНИЮ •

Цель игры: развитие активного и пассивного словарного запаса, стимулирует речевую активность, тренирует собранность и внимательность.

Возраст детей: от 3,5-4 лет.

Инструкция и ход игры: эта игра отчасти похожа на игру «Угадай-ка». Отличие в том, что взрослый и ребенок не отвечают на вопросы, чтобы отгадать предмет, а описывают его, употребляя как можно больше прилагательных.

• ЧЕМ ПОХОЖИ ПРЕДМЕТЫ? •

Цель игры: расширить общий кругозор, научить находить сходства и различия между предметами, выделяя различные признаки предметов.

Возраст детей: от 3,5-4 лет.

Инструкция и ход игры: ребенку предлагаются два понятия (предмета). Нужно найти и назвать их общие черты. Для зрительной опоры можно использовать картинки. Например: «Что общего между столом и карандашом? Они оба деревянные, оба сделаны человеком, оба неживые, оба находятся в этой комнате».

Аналогично можно построить игру с нахождением отличий.

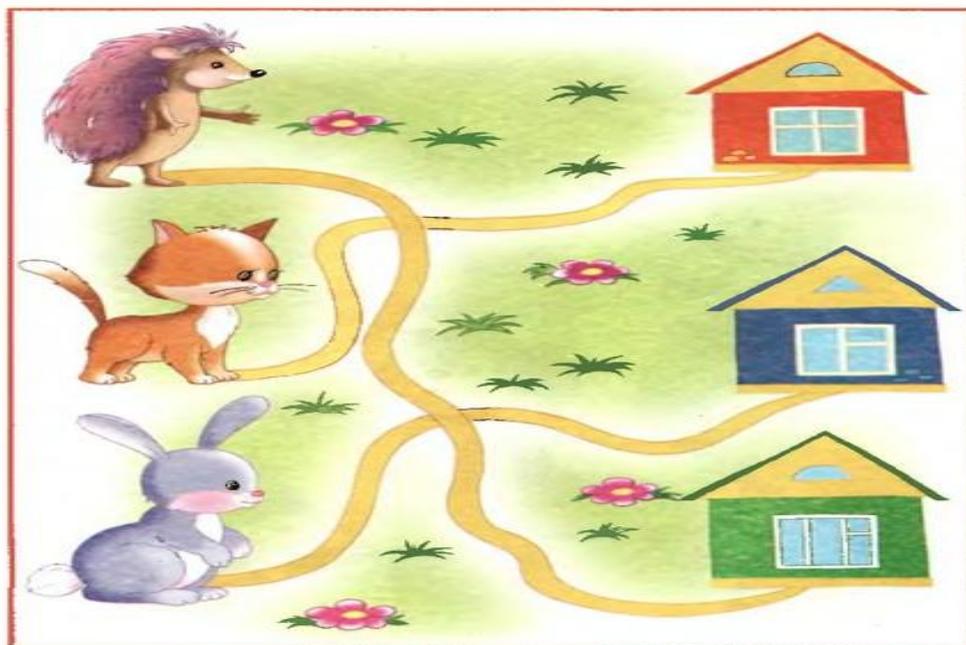
• А НАОБОРОТ? •

Цель игры: развить не только мышление ребенка, но и существенно помочь ему расширить словарный запас.

Возраст детей: от 3-4 лет.

Инструкция и ход игры: к предлагаемому слову (картинке) ребенку нужно подобрать антоним. Изначально можно пользоваться соответствующими картинками, затем слова воспринимаются ребенком на слух. При этом можно вводить такие абстрактные понятия, как счастье, любовь, жизнь и т. д.

Кто из зверят в каком домике живет?
Пройди по дорожкам вместе с ними.



Помоги маме-ежихе найти своего малыша.



Покажи домики, где живут щенок, попугай и рыбки.



Подбери жилетку для каждого мальчика так, чтобы у них получился костюм.



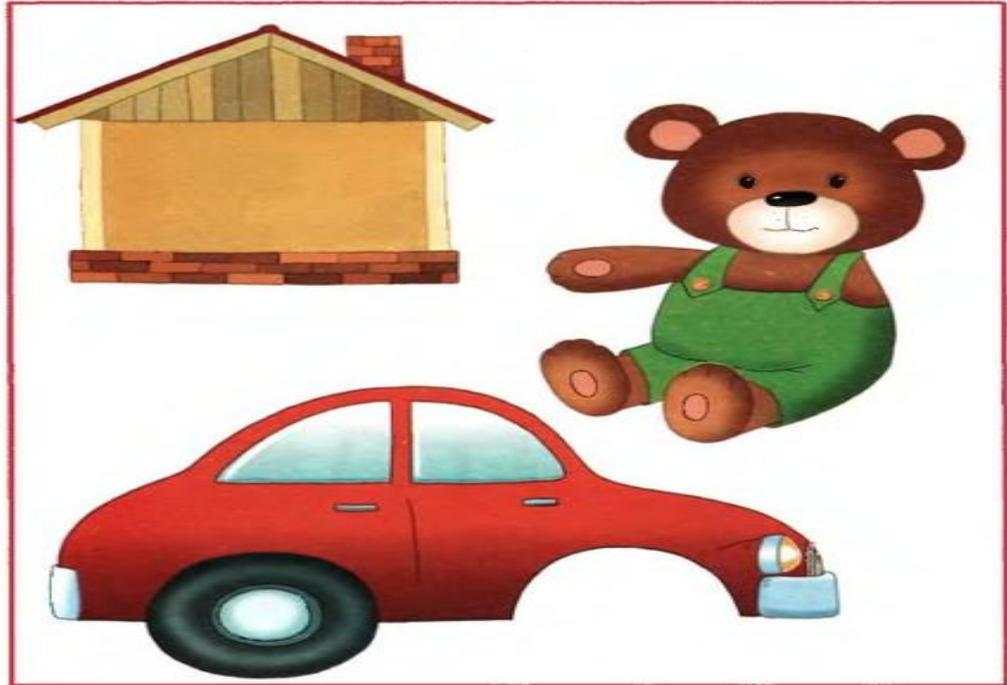
Найди, кому что нужно. Почему?



Подбери пары различным предметам.
Почему они подходят друг к другу?



Посмотри и найди, чего не хватает у каждого из этих предметов?



Какой предмет должен взять зайка с собой на улицу? Почему?



Какие вещи нужны зимой, а какие летом?



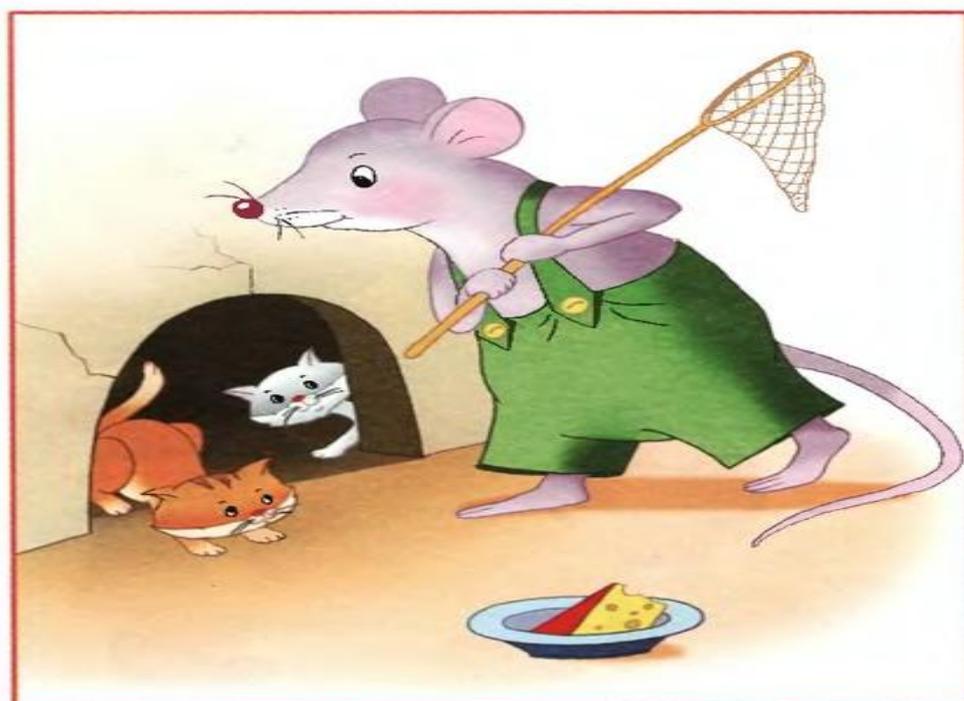
Догадайся, где чей кораблик? Почему?



Найди животное, о котором говорится в описании.



Что перепутал художник на этом рисунке?



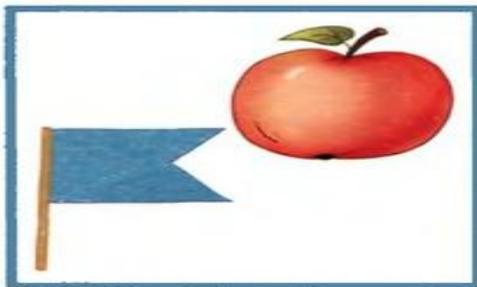
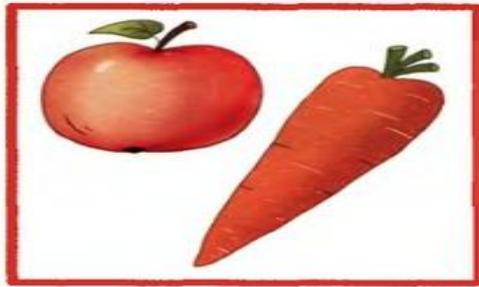
Какой предмет должен взять со стола мишка для того, чтобы съесть кашу?



Какой стульчик нужен каждому из мишек?



Покажи картинку, на которой нарисованы мячик и флажок, яблоко и морковка, морковка и мячик, яблоко и флажок.



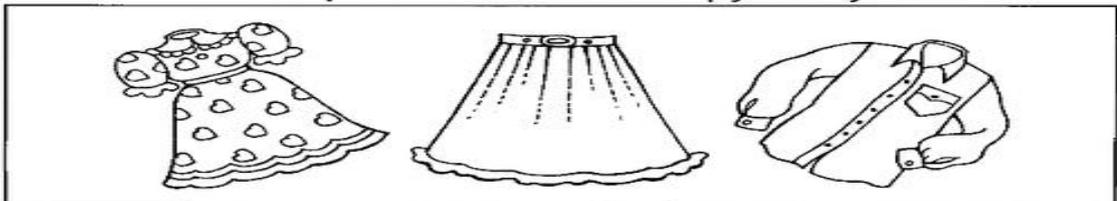
Подбери заплатки к коврикам.



Какие предметы пригодятся тебе зимой, а какие летом?



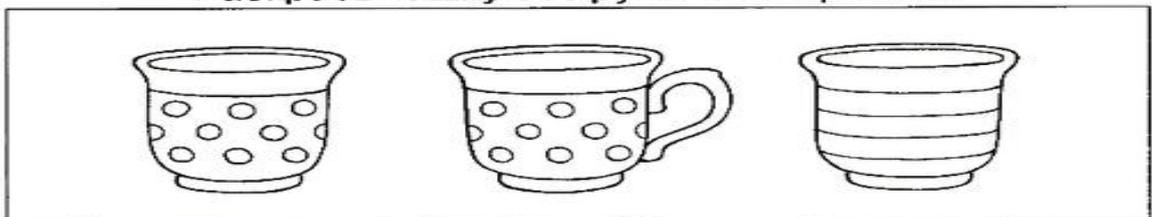
Раскрась не платье и не рубашку.



Найди и покажи игрушки, посуду и одежду.



Раскрась чашку без ручки и в горошек.



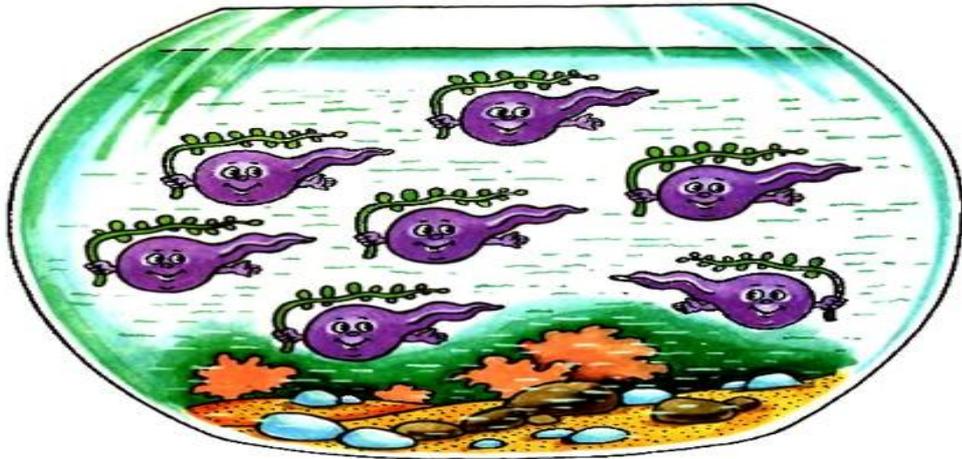
Кто где живёт? Покажи домик каждого животного.



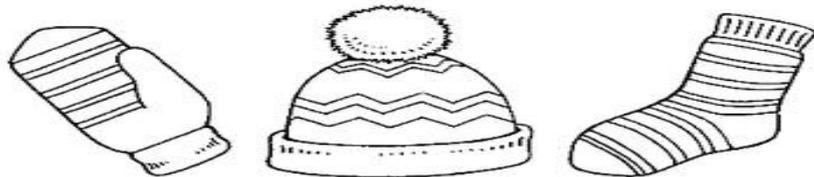
Раскрась кастрюлю без крышки, но с цветочком.



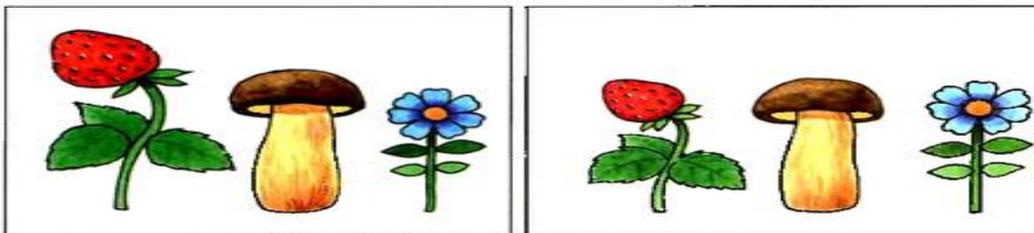
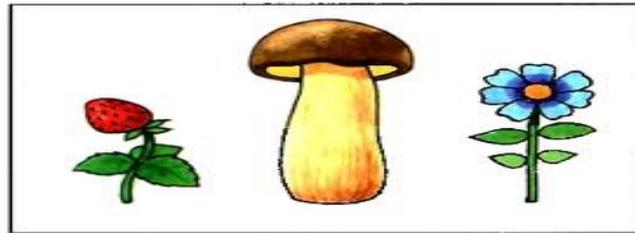
Как ты думаешь, какой из этих головастика самый непослушный? Почему?



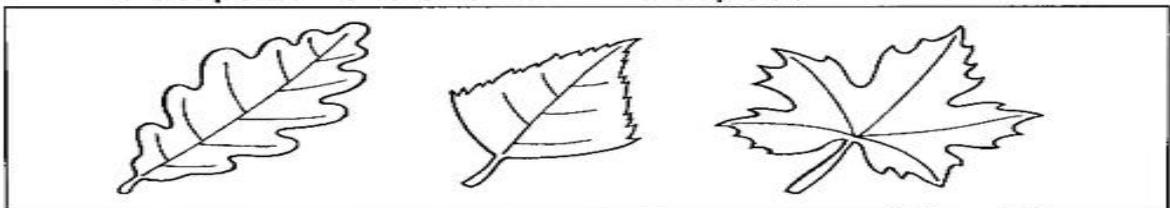
Раскрась не рукавичку и не шапочку.



На какой из этих картинок цветок выше ягодки,
но ниже грибочка?



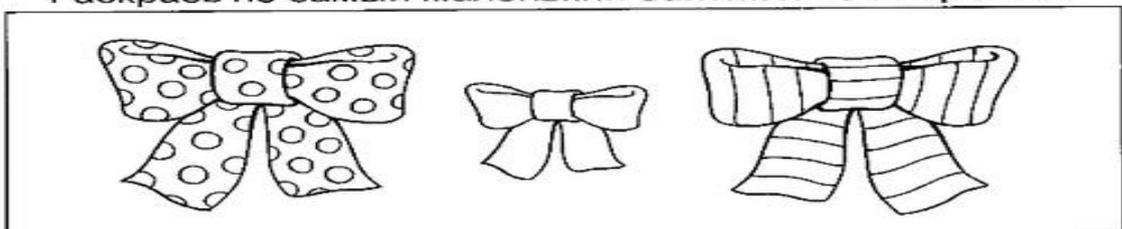
Раскрась не кленовый и не берёзовый листок.



Какой картинке не хватает в пустой клеточке? Покажи.



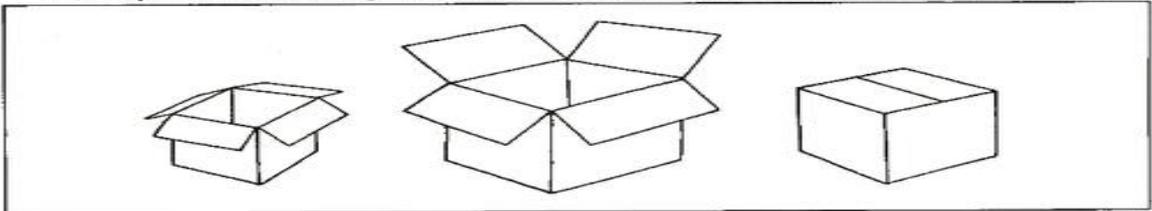
Раскрась не самый маленький бантик и не в горошек.



Что неправильно нарисовал художник на каждой из картинок?



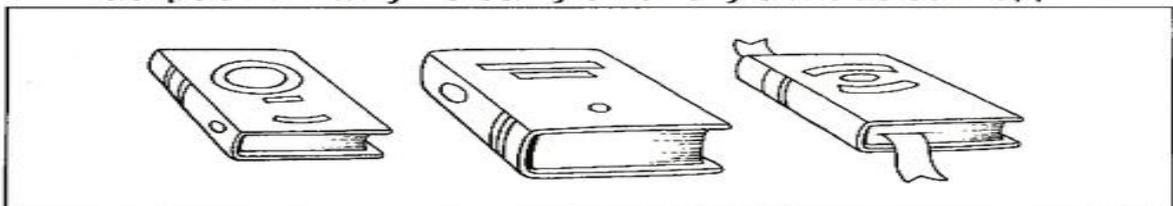
Раскрась не самую маленькую и не открытую коробку.



Помоги щенку добраться до косточки. Пройди лабиринт.



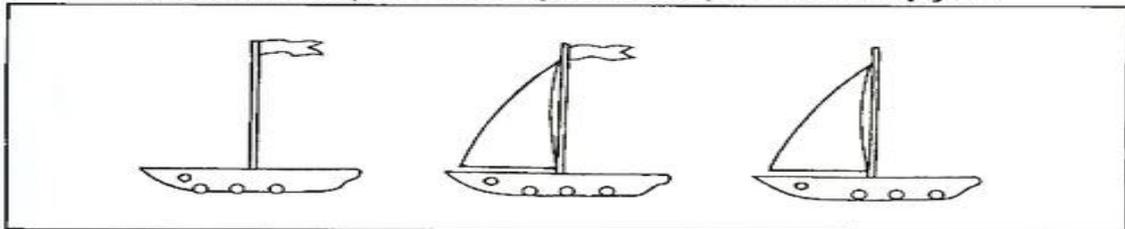
Раскрась книжку не самую толстую и без закладки.



Что неправильно нарисовал художник на этой страничке?



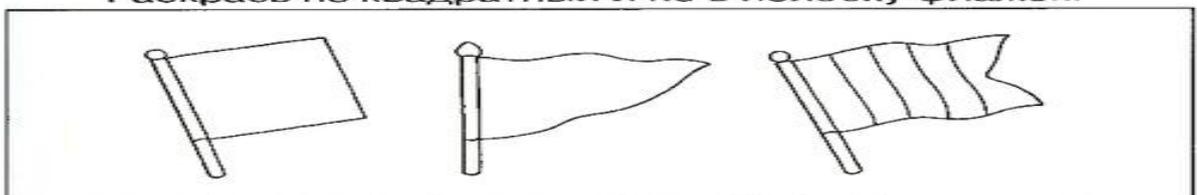
Раскрась кораблик с флажком, но без паруса.



Как ты думаешь, кому нужны эти головные уборы?



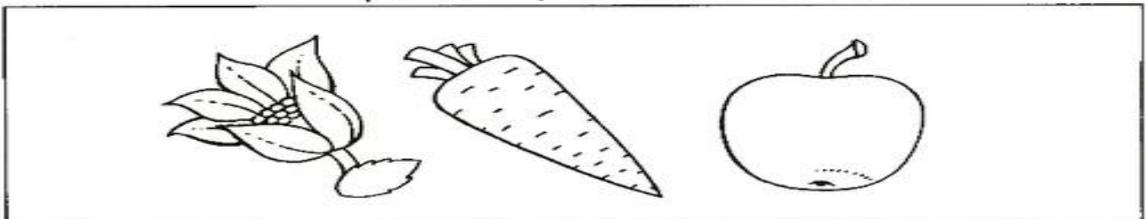
Раскрась не квадратный и не в полоску флажок.



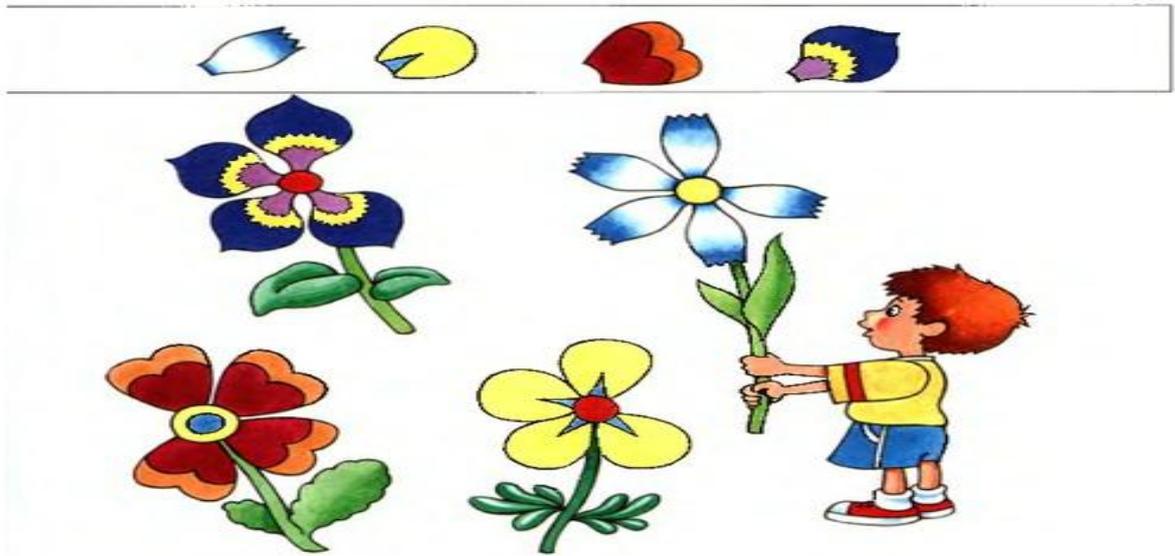
Найди вещи большого и маленького мишки.



Раскрась не цветок и не овощ.



Подбери лепесток к каждому из цветков.



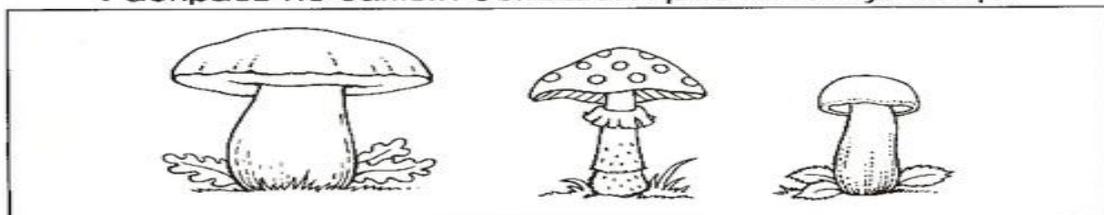
Раскрась не одежду и не посуду.



В каждом ряду есть один лишний предмет.
Найди его и зачеркни. Объясни, почему он не подходит.



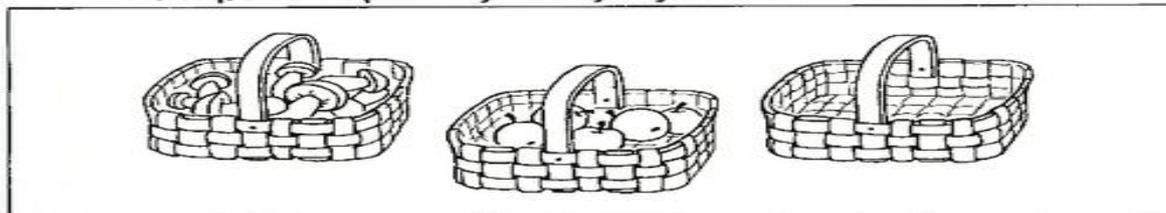
Раскрась не самый большой гриб и не мухомор.



Подбери карманы к платьям девочек.



Раскрась корзинку не пустую и не с яблоками.



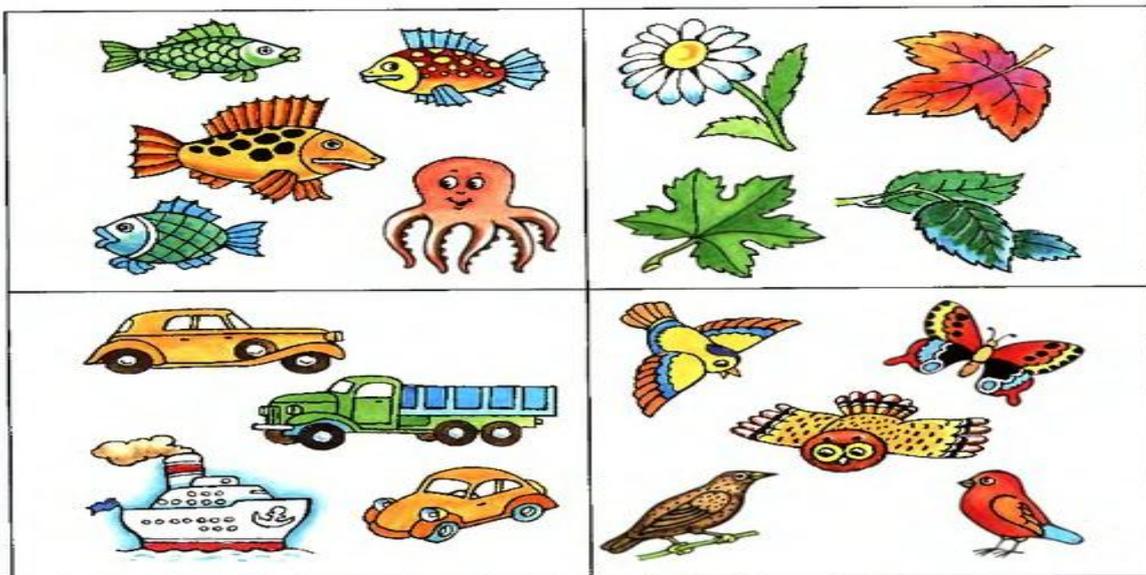
Какие продукты выберут эти животные? Кто что любит?



Раскрась не самое высокое дерево и не ёлку.



Какая картинка лишняя в каждой рамке?



Раскрась мишку с флажком, но без шапки.

