

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №19 «Олененок» станицы Новогражданской муниципального образования Выселковский район

*** Игры и игровые упражнения,
направленные на развитие
наглядно-образного мышления
старших дошкольников**

Подготовила воспитатель МБДОУ ДС №19
Жилина Елена Владимировна

Что такое мышление.

Мышление это - познание сущности вещей, умение обобщать, находить родственные связи между вещами и предметами, умение рассуждать и мыслить.

Этапы становления мышления:

Наглядно-действенное мышление.

Наглядно-образное (конкретно-предметное) мышление

Словесно-логическое (абстрактно-логическое) мышление

При правильно развитом мышлении человек способен:

- * Анализировать — разделять предметы или явления на составляющие компоненты.
- * Синтезировать — объединять разделённые анализом свойства с выявлением при этом существенных связей.
- * Сравнить — сопоставлять предметы и явления, при этом обнаруживать их сходства и различия.
- * Классифицировать — группировать предметы по признакам.
- * Обобщать — объединять предметы по общим существенным признакам.
- * Конкретизировать — выделять частное из общего.
- * Абстрагировать — выделять какую-либо одну сторону или аспект предмета с игнорированием других.

Игры и игровые упражнения, направленные на развитие познавательных процессов (произвольного внимания и памяти)

«Запомни картинки».

Игровое упражнение направлено на развитие зрительной памяти, произвольного запоминания с использованием приёма «группировки».

На наборном полотне помещаются группы картинок (по 5): одежда (мужская куртка, детские шорты и т.д.), транспорт (грузовой, пассажирский).

Педагог предлагает поиграть в игру «Запоминалки». Надо запомнить 20 картинок. Как это лучше сделать? Предлагается алгоритм запоминания:

1. Запомнить группы картинок: одежда, транспорт;
2. Запомнить по подгруппам: зимняя, летняя одежда; грузовой, пассажирский транспорт.

А). Педагог убирает одну из групп картинок (5 штук)

Вопросы: «Какой группы не стало?»

Б). Затем убирается 1 картинка. Вопрос: «Какой картинке в группе не стало?»

В) Картинки переворачиваются.

Можно предложить перечислить по порядку все группы, затем подгруппы, затем порядок картинок в подгруппах.

«Запомни и повтори» (для читающих детей).

Упражнение направлено на закрепление знаний букв, на развитие произвольной памяти и взаимоконтроля детей. Детям предлагается ряды букв. Дети смотрят на первый ряд букв, называют их и запоминают порядок расположения. По очереди дети закрывают глаза и называют буквы с закрытыми глазами. Остальные дети проверяют.

1. Х, К, Ж, У, М, Я
2. С, О, Э, Ю, З, Ы
3. Ш, Щ, Е, Ц, Ё, Х
4. А, Л, Д, Н, Ч, И.

«Выложи по памяти».

Детям предлагается образец схематичного изображения предмета. Затем убирается. Дети из палочек выкладывают по памяти изображение (либо рисуют его карандашами).

Игры-головоломки.

Направлены на развитие произвольного внимания, памяти, логического мышления.

Для игры необходимы счетные палочки по 15-20 штук на каждого ребёнка.

Руководство педагога состоит в том, чтобы помочь ребёнку найти способ решения. Следует также учить ребенка сначала продумывать свои действия, а потом их осуществлять. По мере накопления детьми опыта в решении подобных задач методом вначале «проб и ошибок», затем мысленно практического плана, дети все меньше допускают ошибки.

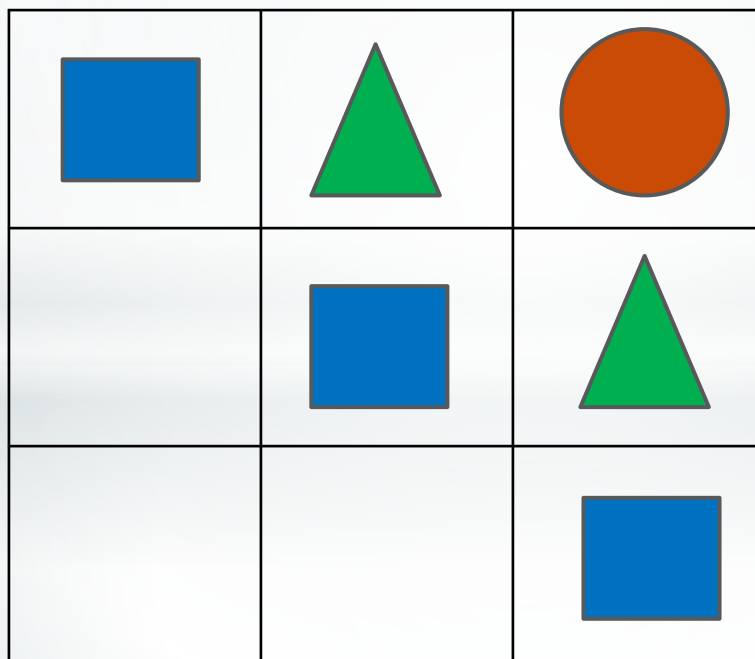
«Рассыпанные буквы»

(игровое задание предназначено для читающих детей)
Педагог пишет несколько слов, в которых он изменяет порядок букв на обратный или меняет местами слоги.
Например: бочкаба (бабочка), какош (кошка), лотс (стол), акпаш (шапка).
Дети соревнуются, кто отгадает быстрее всех.

Логические задачи на поиск недостающих фигур и нахождение закономерностей.

«Каких фигур не достаёт?»

Эта задача может быть решена только на основе анализа каждого ряда фигур по вертикали и горизонтали путём их сопоставления.

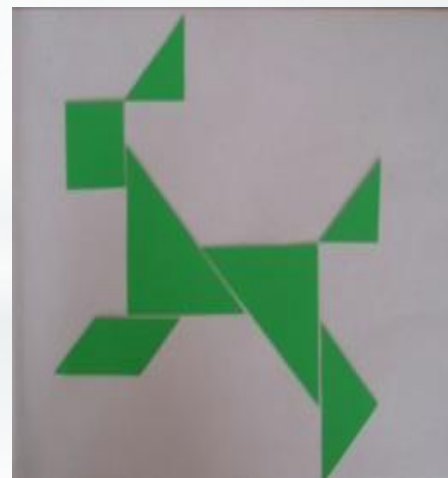
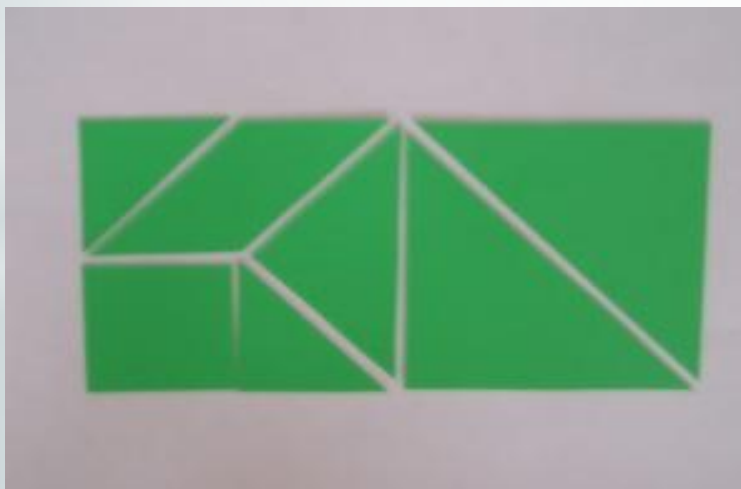
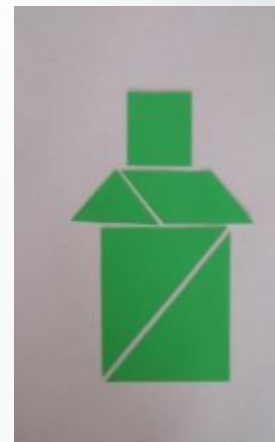


Игры на воссоздание из геометрических фигур и специальных наборов образных и сюжетных изображений.

Дети старшего дошкольного возраста могут использовать игры на составление фигур – силуэтов, геометрических фигур из специальных наборов. Набор элементов таких игр состоит из фигур, полученных при разрезании по определённым правилам какой-либо геометрической фигуры: квадрата – в игре «Танграм», головоломке «Пифагор», прямоугольника – в игре «Пентамино», овала – в игре «Колумбово яйцо», круга – в играх «Вьетнамская игра», «Волшебный круг». Эти игры предназначены для развития у детей пространственного изображения, логического и интуитивного мышления.

Для изготовления игры используют картон, пластик, одинаково окрашенный с обеих сторон.

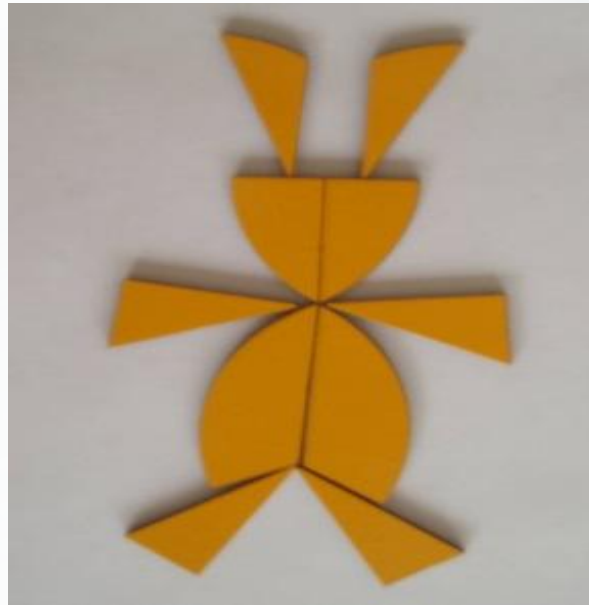
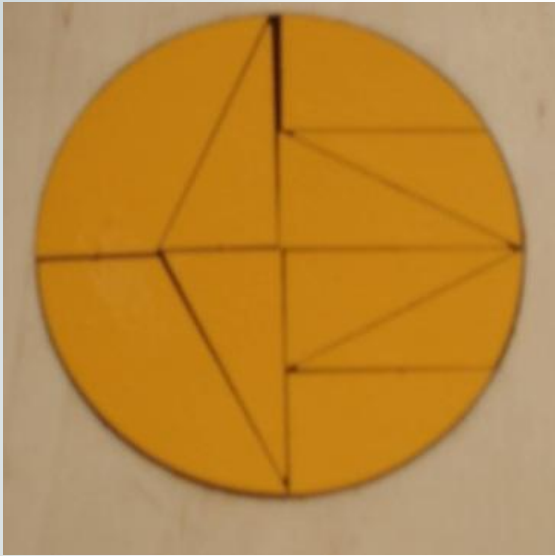
«Танграм»



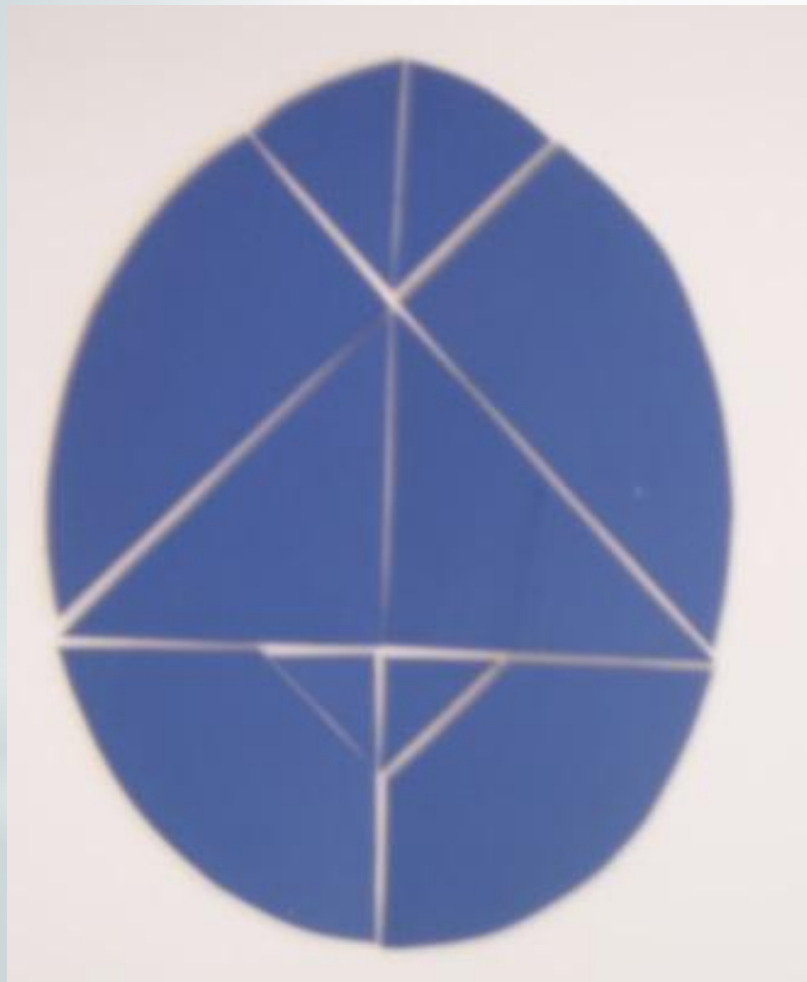
«Вьетнамская игра»



«Волшебный круг»



Колумбово яйцо



Игровые упражнения на закрепление умения ориентироваться на ограниченной плоскости.

«Путешествие бабочки»

Данное задание развивает ориентировку на плоскости, развивает внимание, сообразительность.

Каждому ребенку дается карточка, расчерченная на 9 пронумерованных квадрата и фишка-бабочка.

Педагог говорит детям, а дети выполняют задания:

«Ситуация: бабочка находится в левом верхнем квадрате.

Передвигаем фишки направо , вниз , вверх, налево, вниз, направо, СТОП ! Бабочка должна находиться в клетке № 5»

Занимательные вопросы, игры-шутки направлены на развитие произвольного внимания, нестандартного мышления, на быстроту реакции, тренируют память. В загадках анализируется предмет с количественной, пространственной, временной точки зрения, подмечены простейшие отношения.

Разминка на быстроту реакции.

Из чего видна улица?

Дед, который раздает подарки?

Съедобный персонаж?

Часть одежды, куда кладут деньги?

Какой день будет завтра?

Дополни фразу.

Если песок мокрый, то...

Мальчик моет руки, потому что...

Если переходить улицу на красный свет, то...

Автобус остановился, потому что...

Закончи предложение.

Музыку пишет... (композитор).

Стихи пишет... (поэт).

Белье стирает... (прачка).

Горные вершины покоряют... (альпинисты).

Обед варит... (повар).

Загадки – шутки

Летела стая голубей: 2 впереди, 1 сзади, 2 сзади, 1 впереди. Сколько было гусей?

Назовите 3 дня подряд, не пользуясь названиями дней недели, числами. (Сегодня, завтра, послезавтра или вчера, сегодня, завтра).

Вышла курочка гулять, забрала своих цыплят. 7 бежали впереди, 3 осталось позади. Беспокоится их мать и не может сосчитать.

Сосчитайте-ка, ребята, Сколько было всех цыплят.

Сколько хвостов у четырех котов?

Сколько лап у двух медвежат?

Сколько ушей у двух мышей?

Решение разного рода нестандартных задач в дошкольном возрасте способствует формированию и совершенствованию общих умственных способностей: логике мысли, рассуждений и действий, гибкости мыслительного процесса, смекалки, сообразительности, пространственных представлений.

**СПАСИБО
ЗА ВНИМАНИЕ !**

