



**«РАЗВИТИЕ СЛОВЕСНО-ЛОГИЧЕСКОГО
МЫШЛЕНИЯ ЧЕРЕЗ РАЗВИВАЮЩИЕ
ИГРЫ-ГОЛОВОЛОМКИ»**

Подготовила: Дудкина Валентина Валерьевна

МАДОУ № 61

МЫШЛЕНИЕ

- Мышление возникает на основе практической деятельности из чувственного познания и далеко выходит за его пределы. Мышление основано на установление связей и отношений.
- Логическое мышление - это мышление при помощи рассуждений. Рассуждать - значит связывать между собой разные знания для того, чтобы в итоге получить ответ на стоящий перед нами вопрос решить мыслительную задачу, при помощи внутренней речи - словесное обозначение выполняемых движений и их результатов, словесную характеристику используемых образов.
- Все виды мышления тесно связаны между собой. При решении задач словесные рассуждения опираются на яркие образы. В то же время решение даже самой простой, самой конкретной задачи требует словесных обобщений.



- Различные игры, конструирование, лепка, рисование, чтение, обобщение и т.д., то есть все то, чем занимается ребенок до школы, развивает у него такие мыслительные операции, как обобщение, сравнение, абстрагирование, классификация, установление причинно-следственных связей, понимание взаимодействия, способность рассуждать. Ребенок может понять главную мысль предложения, текста, картинку, объединить несколько картинок на основе общего признака и т.д.
- Занимательные задачи способствуют развитию у ребенка умения быстро воспринимать познавательные задачи и находить для них верные решения. Дети начинают понимать, что для правильного решения логической задачи необходимо сосредоточиться, они начинают осознавать, что такая занимательная задачка содержит в себе некий «подвох» и для ее решения необходимо понять, в чем тут хитрость.



ЗАГАДКИ

- Загадки - замечательные образцы устного народного творчества.
- Разгадывание загадок математического содержания - это увлекательная игра, вызывающая у ребенка радостное, приподнятое эмоциональное состояние. Каждая загадка - это еще и логическая задача, решая которую, ребенок должен совершать сложные мыслительные операции. Важно научить ребенка не только отгадывать загадки, но и доказывать правильность отгадки, используя разные способы доказательств, путем простейших индуктивных и индуктивно-дедуктивных умозаключений.



ПРИМЕР ЗАГАДКИ

□ Пример:

□ Три вершинки, Три угла,
Три сторонки - Вот и я.
(Треугольник)

□ Ребенку можно задать вопросы: «О чем эта загадка? Почему ты так думаешь? Посмотри внимательно на эти треугольники (на фланелеграфе выложены три треугольника: жёлтый большой, синий средний и маленький). Жёлтый треугольник может быть отгадкой? Почему? А синий? А маленький? Так про какой же треугольник эта загадка?»

□ Делается вывод: Отгадкой может быть любой треугольник любого цвета, размера, формы. Все треугольники имеют три стороны, три вершины, три угла.

ЛОГИЧЕСКИЕ БЛОКИ ДЬЕНЕША

- На сегодняшний день наиболее эффективным пособием являются логические блоки, разработанные венгерским психологом и математиком Дьенешем для ранней логической подготовки мышления детей к усвоению математики.
- Маленьких детей привлекают логические блоки, так как они обеспечивают выполнение более разнообразных предметных действий. В комплект блоков входят 48 фигур, изготовленные из дерева или пластика. Каждая фигура характеризуется четырьмя свойствами: цветом, формой, размером и толщиной. В наборе нет даже двух фигур, одинаковых по всем свойствам. Они представляют собой - геометрические фигуры (круг, квадрат, равносторонний треугольник, прямоугольник), и являются ознакомлением маленьких детей с формами предметов и геометрическими фигурами.
- Комплект логических блоков даёт возможность выявлять и абстрагировать в предметах одно свойство (цвет, форму, размер, толщину), сравнивать, обобщать предметы (по цвету и форме, форме и размеру, размеру и толщине).



ЛИНГВИСТИЧЕСКАЯ ИГРА НА РАЗВИТИЕ СКОРОСТИ МЫШЛЕНИЯ

- «Оканчивание слов»
- Предлагаю ребенку поиграть в такую игру: я начинаю слово, произнося первый слог, а он – его заканчивает. «Отгадайте, что я хочу сказать: По...», - так вы начинаете игру.
- Предлагаю слоги:
 - па...
 - ли...
 - за...
 - ми...
 - до...
 - че...
 - пры...
 - ку...
- Если ребенок ^{КО} легко и быстро справляется ³⁰ с заданием, предлагаю ему придумывать (отгадывать) не одно слово, а столько, сколько он сможет.



ИГРА «АССОЦИАЦИИ»

- Группа детей выстраивается в круг, и им предлагается два любых слова. Детям по очереди предлагается связать эти два слова в одно предложение. Кто последний придумает предложение, тот и выиграл.
- Игра учит аргументировать свои ответы, расширить словарный запас.
- Необходимый инвентарь: картинки животных, птиц, насекомых (из старых книг, журналов; открытки).
- Как играть: сначала читается стихотворение.
- Зайчик любит морковку,
- Мишка — малинку,
- Воробушек — рябинку,
- Рыбка — червячка,
- Избегай, рыбка, крючка.
- Называется животное, ребенку нужно быстро придумать, что оно кушает, например: корова — сено, собака — кость, мышка — молочко и т. д.
- Играть можно как двоим участникам, так и большому количеству. Периодически меняйтесь ролями с ребенком, это является для него прекрасным стимулом.
- Сыграйте в игру «Наоборот»: морковка — заяц, зерно — птица, лошадь — сено.
- Также можно сыграть в настольную игру «Ассоциации». Суть игры та же, но вместо слов ребенок делает подборку из картинок, подходящих по смыслу.



ИГРА «НАЙДИ ЛИШНЕЕ СЛОВО»

- Читаю ребенку серию слов. Каждая серия состоит из 4 слов; 3 слова в каждой серии являются однородными и могут быть объединены по общему для них признаку, а одно слово отличается от них и должно быть исключено.
- Предлагаю ребенку определить слово, которое является «лишним».
- · Старый, дряхлый, маленький, ветхий
- · Храбрый, злой, смелый, отважный
- · Яблоко, слива, огурец, груша
- · Молоко, творог, сметана, хлеб
- · Час, минута, лето, секунда
- · Ложка, тарелка, кастрюля, сумка
- · Платье, свитер, шапка, рубашка
- · Книга, телевизор, радио, магнитофон
- · Мыло, метла, зубная паста, шампунь
- · Береза, дуб, сосна, земляника
- Предлагаю ребенку назвать как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие.



ИГРА «АНТОНИМЫ»

- Предлагаю ребенку игру «Я буду говорить слово, ты тоже говори, но только наоборот, например: Большой - Маленький», можно использовать следующие пары слов:
- · Веселый – грустный
- · Быстрый – медленный
- · Красивый – безобразный
- · Устой – полный
- · Худой – толстый
- · Умный – глупый
- · Тяжелый – легкий
- · Твердый – мягкий
- · Шершавый – гладкий
- Эта игра способствует расширению кругозора и сообразительности ребенка.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

- Со временем предоставляю ребенку возможность самому выбирать игру по желанию.
- Поддерживать интерес к играм помогают загадки, стихотворения, рассказы, сказки, скороговорки.
- Помогаю ребенку давать определения каждого слова, задаю наводящие вопросы, но всегда сначала даю ему возможность ответить самому.
- Овладев одной игрой, ребенок получает ключ к освоению следующей.
- Таким образом, благодаря наглядно-образному мышлению, ребенок учится рассуждать, связывать между собой разные знания и, опираясь на яркие образы в словесных суждениях, учится находить правильный ответ на поставленную задачу. Игры с ребенком и занятия творчеством, помимо учебы, способствуют развитию у ребенка различных мыслительных операций (обобщение, сравнение, абстрагирование и т.д.).

