

Развитие мышления у детей.

Мышление – это тот инструмент, без которого не сможет прожить ни один человек, ведь именно с помощью него мы можем решать любые задачи и вообще как-то действовать в мире. Но интереснее то, что мы можем развивать свое мышление: делать его быстрее, глубже, гибче, осмысленнее. Кроме того, нашими усилиями мышление может становиться позитивным и более интересным.

Однако наша задача – развивать не только свое мышление, но и мышление своих детей, ведь от этого самым прямым образом будет зависеть их будущая жизнь и успехи в ней. А одной из самых эффективных форм развития любого навыка, в том числе и навыка мыслить, у дошкольников, школьников и даже подростков является именно игровая форма.

Детское мышление - процесс сложный, кардинально отличающийся от взрослого. Первым средством решения задач для маленького ребенка является его практическое действие. Так, например, получив в руки игрушку вертолет, у которой неожиданно перестают вращаться пропеллер и крылышки, или закрытую на щеколду коробочку, ребенок трех - пяти лет не обдумывает пути и средства решения этой задачи. Он сразу начинает действовать: что-то тянет, крутит, дергает, трясет, стучит. Дети четырех-пяти лет начинают переходить от внешних действий с предметами к действиям с образами этих предметов, совершаемым в уме.

Игры на развитие мышления у детей

1. «Скажи наоборот»

Что дает игра: развитие логического мышления, формирование и расширение словарного запаса.

Что потребуется: дополнительных материалов не понадобится.

Как играть: Ведущий должен назвать игрокам любое прилагательное. Игроки должны называть противоположные слова – антонимы. К примеру:

медленный – быстрый;

тонкий – толстый;

белый – черный;

сухой – мокрый и т.д.

Как только дети начнут быстро подбирать антонимы и игра станет для них слишком легкой, можно начать предлагать им слова, для которых придумать антонимы сложнее. А можно вообще видоизменить игру: называйте детям любое слово, а они пусть придумывают как можно больше слов, являющихся, по их мнению, противоположными. После каждого подхода можно обсуждать с игроками, почему они думают именно так.

2. «Бывает и не бывает»

Что дает игра: развитие умения быстро оценивать правильность озвученных фраз и их соответствие настоящему положению дел. Развитие логического мышления и координации.

Что потребуется: резиновый мячик небольшого размера.

Как играть: ведущий озвучивает игрокам разные ситуации, которые либо могут происходить в реальной жизни, либо оказываются совершенно фантастическими (лучше подготовить несколько десятков ситуаций заранее). Произнеся фразу, ведущий бросает одному игроку мячик. Ребенок должен его поймать и сразу бросить обратно ведущему. Одновременно с этим игроку нужно ответить: «Бывает» или «Не бывает», т.е. решение он должен принять очень быстро.

Вот несколько примеров таких ситуаций:

папа идет с работы;

дерево варит кашу;

бабушка печет пирожки;

ручка смотрит телевизор;

кошка играет с мышкой;

подушка зевает и т.д.

3. «Разложи по группам»

Что дает игра: развитие способности классифицировать предметы по характерным признакам и особенностям применения. Развитие коммуникативных навыков, умения объяснять свою позицию и аргументировать ее. Развитие у детей умения объяснять, по какой причине они приходят к такому-то выводу, если остальные дети с этим не согласны. Что потребуется: необходимо подготовить множество карточек с изображениями разных предметов.

Как играть: ведущий должен разложить на столе много карточек, на которых изображены люди, животные, транспорт, природа, кухонные приборы и т.д. Помните, что карточек должно быть как можно больше (несколько десятков). Задача игроков в том, чтобы распределить карточки по тематическим группам. Такими группами могут быть: животные, растения, автомобили, самолеты, письменные принадлежности, книги и т.п. В итоге не должно остаться ни одной карточки без группы.

4. «Третий лишний»

Что дает игра: развитие умения классифицировать предметы и явления по их особенностям.

Что потребуется: при желании можно подготовить специальные карточки с изображением предметов, людей, животных, разных мест. Но можно обойтись и без вспомогательных материалов.

Как играть: ведущий называет игрокам три слова (или показывает три карточки), одно среди которых лишнее. К примеру, вы можете дать такие слова:

дождь, снег, бумага;

море, песок, зонтик;

утро, вечер, 56;

дыня, яблоко, стакан и т.д.

Задание игроков состоит в том, чтобы определить, как связаны между собой два из трех объектов и выбрать третий объект, являющийся лишним. Когда игроки освоят правила игры, можно дать им задание самим придумывать тройки слов или составлять тройки картинок.

5. «Загадки»

Что дает игра: развитие логического мышления.

Что потребуется: никаких дополнительных материалов не потребуется.

Как играть: Изначально ведущий должен определиться с загадками – они должны соответствовать уровню развития игроков, не быть для них ни слишком простыми, ни слишком сложными. Играть можно с одним или несколькими игроками; также можно устраивать соревнования команд. Ведущий загадывает загадку, а игроки должны дать правильный ответ. Чем меньше подсказок, тем игра сложнее. Если играют команды, победит та, игроки которой назовут больше правильных ответов с первого раза.

Другой вариант этой игры состоит в том, что игроки сами придумывают загадки. Ведущий задает слово, а игроки должны придумать вопросы, ответив на которые это слово можно отгадать.

6.«Где были – не скажем, но что делали – покажем»

Что дает игра: развитие логического и абстрактного мышления, формирование навыка выражения мыслей без слов. Развитие координации.

Что потребуется: дополнительных материалов не нужно.

Как играть: Ведущий должен загадать какое-то несложное действие, например, игру в футбол, мытье посуды, работу за компьютером, чтение книги и т.п. При этом он ничего не говорит, а только показывает действие жеста и мимикой. Игрокам нужно понять, о чем идет речь.

Полезно играть с участниками по очереди: сначала дается попытка разгадать действие одному участнику. Если он отгадывает, следующий участник отгадывает новое действие, а если нет, то следующему нужно отгадать то же самое.

Другой вариант этой же игры: ведущий озвучивает какое-нибудь действие, а игроки должны показать его с помощью мимики и жестов. Также игроки могут сами загадывать действия и просить, чтобы их отгадали другие участники.

7. «Найди тайник»

Что дает игра: развитие пространственной ориентации и логического мышления. Формирование умения действовать по нарисованному плану.

Что потребуется: необходимо подготовить бумагу, линейку, карандаши и игрушку.

Как играть: ведущий должен спрятать в помещении игрушку, а игроки (один или сразу несколько) должны ее найти. В помощь им ведущий рисует на листе бумаги схему комнаты со всем, что в ней находится. Отдельно выделяется место, где спрятана игрушка.

Чтобы усложнить игру, можно составить несколько планов. Первый план ведет к первой подсказке, второй – ко второй, а третий – к самой игрушке.

Кроме того, можно дать задание участникам самим спрятать игрушку и нарисовать карту, а ведущий будет должен ее найти.

8.«Угадай по описанию»

Что дает игра: развитие логического и творческого мышления. Закрепление в памяти детей значений слов и свойств разных явлений и предметов.

Что потребуется: никаких дополнительных материалов не нужно.

Как играть: ведущему загадывает слово, но игрокам его не называет, а просто описывает. К примеру, если загадано слово «лампочка», можно описать ее так: «она похода на грушу, может висеть под потолком, днем она не нужна, а ночью только она дает свет» и т.д. Игроки должны как можно быстрее угадать то, что загадано.

Если игроков много, игру можно модифицировать: игрок, первым отгадавший предмет по описанию, сам начинает играть роль ведущего: загадывает слово и описывает его другим игрокам. А чтобы играть было легче, можно в самом начале объяснить игрокам, о чем будет идти речь: предметах, профессиях, погодных явлениях, животных, растениях и т.д.

9. «Нелепицы»

Что дает игра: развитие логического мышления, развитие внимания.

Формирование умения аргументировать свою точку зрения при помощи убедительных доводов.

Что потребуется: необходимо подготовить специальные картинки-нелепицы, на которых изображены различные несоответствия.

Как играть: ведущий показывает игрокам рисунок-нелепицу, на котором изображено то, чего в обычной жизни не встречается (см. картинку сверху).

Игрокам нужно определить максимальное количество нелепостей на рисунке.

10. «Найди похожее»

Что дает игра: развитие нестандартного, логического и абстрактного мышления, расширение кругозора. Развитие умения видеть то, что не бросается в глаза.

Что потребуется: для большего интереса участников можно подготовить карточки с картинками, но можно обойтись и без них.

Как играть: ведущий показывает игрокам две карточки с изображениями не очень похожих на первый взгляд объектов. К примеру, на одной карточке может быть птица, а на второй – муха. Детям нужно отыскать и назвать то, что может их объединять (птица и муха летают, у них есть крылья и т.п.)

Со временем игру можно сделать сложнее – начать показывать карточки с совершенно непохожими объектами. Для примера можно взять ту же муху и письменный стол (у стола и мухи есть ножки, муха ползает по столу и т.п.)

*Учитель-дефектолог
Макогина Антонина Николаевна*