

Рекомендации, направленные на развитие логического и наглядно-образного мышления у детей старшего дошкольного возраста

Зачем логика маленькому ребенку, дошкольнику? Дело в том, что на каждом возрастном этапе создается как бы определенный «этаж», на котором формируются психические функции, важные для перехода следующему этапу. Таким образом, навыки, умения, приобретенные в дошкольный период, будут служить фундаментом для получения знаний и развития способностей в более старшем возрасте - в школе. И важнейшим среди этих навыков является навык логического мышления, способность «действовать в уме». Ребенку, не овладевшему приемами логического мышления, труднее будет даваться учеба - решение задач, выполнение упражнений потребуют больших затрат времени и сил. В результате может пострадать здоровье ребенка, ослабнет, а то и вовсе угаснет интерес к учению.

В целях развития логического мышления нужно предлагать ребенку самостоятельно производить анализ, синтез, сравнение, классификацию, обобщение, строить индуктивные и дедуктивные умозаключения.

Овладев логическими операциями, ребенок станет более внимательным, научится мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте. Учиться станет легче, а значит, и процесс учебы, и сама школьная жизнь будут приносить радость и удовлетворение.

Наглядно-действенное мышление – это метод «проб и ошибок». Получая новый предмет, ребенок первым делом старается взаимодействовать с ним – пощупать на зуб, трясет, стучит им по полу, вертит со всех сторон. Каждый увиденный объект для ребенка – новая головоломка, которую нужно «разобрать», а потом «собрать».

Игровые упражнения, способствующие развитию мышления

Эти упражнения можно превратить в интересную игру. В игре вы можете установить правило – за верный ответ ребенок получает фишку или какую-то другую награду. Это вызывает дополнительную заинтересованность в игре.

Игра «Закончи слово»

Вы будете начинать слово, произнося первый слог, а ребенок – его заканчивать.

Игра «Отгадай, что я хочу сказать»

Предлагается 10 слогов: по-, за-, на-, ми-, му-, до-, че-, пры-, ку-, зо-.

Если ребенок легко и быстро справляется с заданием, то предложите ему придумывать не одно слово, а столько, сколько сможет.

Например: по-лет, по-лотенце, по-душка.

Фиксируйте не только правильность ответов, но и время, которое является показателем мыслительных процессов, сообразительности, речевой активности.

Для развития мыслительных процессов обобщения, выделения существенных признаков можно провести игру

«Найди лишнее слово»

Прочитайте ребенку серию слов. Каждая серия состоит из четырех слов. Три слова объединены по общему для них признаку, а одно слово отличается от них и должно быть исключено.

Предложите определить слово, которое является «лишним».

1. Яблоко, слива, *огурец*, груша.
2. Ложка, тарелка, кастрюля, *сумка*.
3. Платье, свитер, рубашка, *шапка*.
4. Береза, дуб, *земляника*, сосна.
5. Мыло, зубная паста, *метла*, шампунь.
6. *Хлеб*, молоко, творог, сметана.
7. Час, минута, *лето*, секунда.
8. Ласточка, ворона, *курица*, сойка.

Игра «Назови слово»

Предложите ребенку называть как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие.

1. Назови слова, обозначающие деревья (береза, сосна, ель, рябина, осина...)
2. Назови слова, обозначающие домашних животных.
3. Назови слова, обозначающие зверей.

4. Назови слова, обозначающие овощи.
5. Назови слова, обозначающие фрукты.
6. Назови слова, обозначающие транспорт.
7. Назови слова, относящиеся к спорту.
8. Назови слова, обозначающие наземный транспорт.

Варианты заданий вы можете подбирать по своему усмотрению. Если ребенок ошибся и неправильно назвал слово, то необходимо обсудить его ошибку и исправить ее.

Следующие игры способствуют развитию мышления и сообразительности. Они также способствуют увеличению словарного запаса.

Игра «Скажи наоборот»

Предложите ребенку: «Я буду говорить слова, ты тоже говори, но только наоборот. Например: большой – маленький». Можно использовать следующие пары слов

Веселый	–	грустный
Быстрый	–	медленный
Пустой	–	полный
Худой	–	толстый
Умный	–	глупый
Тяжелый	–	легкий
Храбрый	–	трусливый
Твердый	–	мягкий
Шершавый	–	гладкий



Игра «Бывает не бывает»

Для игры вам понадобится мяч. Вы называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если нет, то ловить мяч не нужно.

Ситуации можно предлагать разные:

- Папа ушел на работу.
- Поезд летит по небу.
- Человек вьет гнездо.
- Почтальон принес письмо.
- Яблоко соленое.
- Дом пошел гулять.
- Волк бродит по лесу.
- На дереве выросли шишки.
- Кошка гуляет по крыше.
- Собака гуляет по крыше.
- Девочка рисует домик.
- Лодка плавает по небу.
- Ночью светит солнце.
- Зимой идет снег.
- Зимой гремит гром.
- Рыба поет песни.
- Ветер качает деревья.

Игра «Угадай по описанию»

Взрослый предлагает угадать, о чем или о ком (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого объекта.

Например: это овощ, он красный, сочный, круглый, внутри у него есть много мелких семян, он растет не в земле, а на веточке куста... (*Помидор*)

Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами. Ребенок находит нужное изображение.

В этой игре и ребёнок должен участвовать в качестве ведущего, который дает описание, а взрослый отгадывает, о ком или о чём идет речь.

Игра «Кто кем будет»

Взрослый показывает или называет предметы и явления, а ребенок должен ответить на вопрос: «Как они изменятся, кем будут?»

Кем (чем) будет: яйцо, цыпленок, семечко, гусеница, мука, деревянная доска, кирпич, ткань.

Может существовать несколько ответов на один вопрос. Необходимо поощрять ребенка за несколько правильных ответов.

Игра «Что внутри?»

Ведущий этой игры называет предмет или место, а ребенок в ответ называет что-то или кого-то, что может быть внутри названного предмета или места.

Например:

дом – стол;

шкаф – свитер;

холодильник – кефир;

тумбочка – книжка

кастрюля – суп;

дупло – белка;

улей – пчелы;

нора – лиса;

автобус - пассажиры;

корабль - матросы;

больница - врачи,

магазин - покупатели.



Собираясь на прогулку, возьмите с собой мяч. Он вам понадобится для проведения игры

«Отвечай быстро»

Взрослый бросает ребенку мяч, называет цвет. Ребенок, возвращая мяч, должен постараться быстро назвать предмет этого цвета.

Можно называть не только цвет, но и любое качество (вкус, форму) предмета.

«Логические задачи»

1. Саша ел яблоко большое и кислое. Коля - большое и сладкое. Что в яблоках одинаковое, что разное?
2. Маша и Нина рассматривали картинки. Одна в журнале, другая в книге. Где рассматривала Нина, если Маша не рассматривала в журнале?
3. Толя и Игорь рисовали. Один - дом, другой - ветку с листьями. Что рисовал Толя, если Игорь не рисовал дом?
4. Алик, Ваня и Вова жили в разных домах. Два дома были в 3 этажа, один в 2 этажа. Алик и Боря жили в разных домах, Боря и Вова тоже в разных домах. Кто где жил?
5. Коля, Ваня и Сережа читали книги. Один о путешествиях, другой о войне, третий о спорте. Кто о чем читал, если Коля не читал о войне и о спорте, а Ваня не читал о спорте?
6. Зина, Лиза и Лариса вышивали. Одна - листочки, другая - птичек, третья - цветочки. Кто что вышивал, если Лиза не вышивала листочки и птичек, а Зина - не листочки?
7. Две девочки сажали деревья, а одна - цветы. Что сажала Таня, если Света с Ларисой и Марина с Таней сажали разные растения?
8. Три девочки нарисовали двух кошек и зайца. Что рисовала Ася, если Катя с Асей и Лена с Асей рисовали разное?
9. Галя веселее Оли, а Оля веселее Иры. Кто самый веселый?
10. У Инны волосы темнее, чем у Оли. У Оли темнее, чем у Ани. У кого волосы светлее всех?