

Информация для родителей по теме:

«Задачи для ума»

Подготовила учитель-дефектолог: Лебедева Н.В., май 2015

Окружающий мир, в который входит ребенок, подбрасывает с каждым годом все более сложные задачи, для решения которых недостаточно просто видеть, слышать, чувствовать, а очень важно выделять связи, отношения между явлениями. Почему из разбавленной водой глины можно лепить всевозможные поделки, а невлажная глина просто рассыпается? Почему деревянный кораблик не тонет, а железный тут же погружается в воду? Почему помещенный в морозильник фруктовый сок в формочке превращается в фигурный лед? Любопытствующие вопросы становятся естественным сопровождением взросления ребенка. Чтобы самостоятельно ответить на них, ребенок должен обратиться к процессу мышления. С помощью мышления мы получаем знания, которые не могут дать органы чувств. Мышление соотносит данные ощущений и восприятий, сопоставляет, различает и раскрывает отношения между окружающими явлениями.

Как развивать мышление в дошкольном возрасте? Предлагаем Вашему вниманию ряд увлекательных игр, которые прекрасно развивают такие мыслительные операции, как сравнение, обобщение, анализ, синтез, классификацию.

1. Игра «Кто кем (чем) будет?»

Игра хороша тем, что можно играть и компанией и вдвоем с ребенком где угодно. Задавайте друг другу вопросы, следите, чтобы малыш, отвечая на вопрос, грамотно склонял имена существительные.

Кем будет яйцо? (может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей.)

- цыпленок - петухом; мальчик - мужчиной; теленок - коровой или быком бумага – книгой; снег – водой; вода – льдом; семечко – цветком; мука – блинчиками и т. д.

2. Игра-наоборот: «Кто кем был?».

- лошадь - жеребенком
- цветок - семенем

3. Игра «Жили-были...».

Игра на развитие мышления, смекалки, закрепление знаний об окружающем мире. Играть можно вдвоем с ребенком или компанией, задавая вопросы по очереди.

Взрослый задает вопрос «Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?» - «Он стал петушком»

«Жила-была тучка, что с ней потом стало?» - «Из нее дождик пролился»

«Жил-был ручеек, что с ним стало?» - «Зимой замерз», «Засох в жару».

«Жило-было семечко, что с ним потом стало?» - "Из него цветок вырос»

4. Игра "Третий лишний".

В этой игре дети учатся классифицировать предметы по признакам, заданным в условиях.

Например:

Взрослый говорит три слова - сова, ворона, лиса. Ребенок должен быстро в уме проанализировать эти три слова и определить, что все три слова относятся к живой природе, однако, сова и ворона - птицы, а лиса - нет. Следовательно, лиса здесь лишняя.

молоко, сок, хлеб - все три слова означают съедобное. Но молоко и сок - пьют, а хлеб кушают.

- машина, лошадь, трамвай;
- шапка, платок, сапоги;
- роза, береза, ёлка и т.д.

5. Игра «Какое что бывает?».

Играя в эту игру, дети научатся сравнивать, обобщать свойства предметов и, наконец, понимать значение таких понятий как высота, ширина, длина; классифицировать предметы по форме, размеру, цвету. Сначала вопросы задает взрослый, а ребенок отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя.

Примеры:

- Что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом). Здесь уместно спросить, что выше - дерево или дом; человек или столб.
- Что бывает длинным? (коротким)
- Что бывает широким (узким)?
- Что бывает круглым (квадратным)?

В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т.д.

6. Упражнение «Кто без чего не обойдется».

Помогает ребёнку научиться выделять существенные признаки. Взрослый зачитывает ряд слов. Из этих слов надо выбрать только два, самых важных, без чего главный предмет не может обойтись. Например, сад... какие слова самые главные: растения, садовник, собака, забор, земля? Без чего сада быть не может? Может ли быть сад без растений? Почему?.. Без садовника... собаки... забора... земли?.. Почему?

Каждое из предполагаемых слов подробно разбирается. Главное, чтобы ребёнок понял, почему именно то или иное слово является главным, существенным признаком данного понятия.

Примерные задания:

Сапоги (шнурки, подошва, каблук, молния, голенище)

Река (берег, рыба, рыболов, тина, вода)

Город (автомобиль, здание, толпа, улица, велосипед)

Игра (карты, игроки, штрафы, наказания, правила)

Чтение (глаза, книга, картинка, печать, слово)

Война (самолёт, пушки, сражения, ружья, солдаты)

Школа (учитель, ученики, столы, стулья, книги, тетради)

7. «Живое – неживое».

Знакомим ребенка с понятиями «одушевленный» и «неодушевленный».

Сначала объясняем, что все живые предметы мы называем «кто», а неживые «что». Приводим несколько примеров.

Затем играем в вопросы и ответы. Можно использовать книжки с сюжетными картинками.

Что растет? Кто растет?

Кто летает? Что летает?

Кто плавает? Что плавает?

Кто самый большой? Что самое большое?

8. «Что снаружи, что внутри?»

Взрослый называет пару предметов, а ребенок говорит, что может быть снаружи, а что - внутри. Дом - шкаф; книга - шкаф; сумка - кошелек; кошелек - деньги; кастрюля - каша; аквариум - рыбы; будка - собака; нора - лиса.

9. «Кто это?» - знакомимся с профессиями.

Для игры хорошо иметь карточки с изображением людей разных профессий и инструментов.

1 вариант: Задаем вопросы: кто лечит больных? Кто учит детей в школе? Кто готовит обед? Кто работает на тракторе? Кто разносит письма и газеты? Кто шьет платье?

2 вариант: Вопросы: что делает дворник? Что делает доктор? Что делает электрик? Что делает учитель? Что делает шофер? Что делает маляр? Что делает парикмахер?

3 вариант: Придумываем загадки. Например: этот человек работает на улице, у него есть метла, лопата.

4 вариант: «Кому что нужно?» Что нужно почтальону? Что нужно парикмахеру? И наоборот: кому нужны ножницы? Кому нужна иголка?

10. «Отгадай предмет по его частям».

В эту игру можно играть в двух вариантах.

Первый вариант - с использованием карточек с картинками. Участникам игры раздаются карточки с изображением различных предметов - мебель, овощи, животные, транспорт и т.д. Ребёнок, не показывая свою карточку другим игрокам, и не говоря, что именно нарисовано, называет части предмета. Тот, кто первым догадается, о чем идет речь, забирает карточку себе и получает одно очко.

Второй вариант - без карточек. Смысл игры остается тот же. Этот вариант хорош тем, что играть можно вдвоем с ребенком где угодно. Например, по дороге в детский сад, сидя в очереди к врачу и т.п.

Примеры:

Четыре ноги, спинка, сиденье.

Цифры, стрелки.

Буквы, картинки, листы.

Ствол, ветки, листья.

Корень, стебель, листья, лепестки.

Экран, кнопки, электрический шнур, пульт.

Носик, ручка, крышка, электрический шнур.

Лапы, хвост, ошейник.

Лапы, хвост, хобот.

На первый взгляд все кажется слишком просто? Но на самом деле не все дети могут описывать предметы. Попробуйте!

11. «Отгадай предмет по описанию».

Условия игры те же, что и в предыдущей. Но задача здесь сложнее. Нужно не только найти правильные определения предметов, но и правильно согласовать

по родам прилагательные и существительные, а так же знать такие понятия как мебель, овощи, фрукты, насекомые, домашние и дикие животные и т.п.

Дикое животное, живет в лесу, большое, лохматое, любит мед.

Дикое животное, хитрая, рыжая, с пушистым хвостом.

Насекомое, с разноцветными крыльями, похожа на цветок.

Транспорт, большой, тяжелый, с крыльями и хвостом.

Овощ, красного цвета, круглый, его кладут в салат и в борщ.

Сладкая, маленькая, в красивой бумажке.

12. Сравнение предметов.

Французский философ Гельвеций писал: «Что такое ум сам по себе? Способность подмечать сходства и различия, соответствия и несоответствия, которые имеют между собой различные предметы».

Сравнивать - значит указать сходства и различия.

Например: сравним огурец и помидор.

Сходства: и то и другое овощ, растут на грядках.

Различия: цвет, форма, вкус.

Сравнение лежит в основе всех великих изобретений. Известно, что «парашютики» растений типа одуванчика натолкнули на мысль о создании парашюта. Идея конструкции висячего моста пришла в голову изобретателю, когда он наблюдал паутину. Создать форму крыла аэроплана помогло сравнение с крылом птицы.

Сравнивая, ребенок не только познает мир, но и развивается умственно: он учится выяснять причины сходства и различия предметов и явлений.

Сначала надо хвалить ребенка даже за попытку сравнить один предмет с другим.

Еще лучше, если ребенок сможет подобрать действительно удачное сравнение.

Задавайте ребенку вопросы, побуждающие объяснять различие и сходство.

Предлагайте ему самостоятельно искать объекты для сравнения.

Развитие мышления в детском возрасте представляет особую форму труда, которую осваивает ребенок. Это умственный труд. Труд сложный и интересный. Кого-то он может напрягать и пугать, а у кого-то умственный труд связан с приятной эмоцией удивления. Удивления, открывающего дверь в мир, который можно познать.