

Пояснительная записка:

Дошкольный возраст является важнейшим периодом становления и развития личности ребенка. Одной из наиболее важных способностей, которые усваиваются ребенком в этот период, является способность к познанию. В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования, познавательное развитие выделено в отдельную образовательную область и ей уделяется большое внимание. Одной из задач познавательного развития детей является формирование познавательных действий. Процесс познания и развития познавательных действий немислим без развития мышления.

Проблемами мышления занимались как отечественные, так и зарубежные ученые (Л.С. Выготский, Ж. Пиаже, Н.Н. Поддъяков др.) По мнению Л.С. Выготского, интеллектуальное развитие ребенка заключается не в количественном запасе знаний, а в уровне развития интеллектуальных процессов. Как указывал данный автор, научные понятия не усваиваются и не заучиваются ребенком, а возникают и формируются в результате напряжения его собственной мысли.

Большинство исследователей отмечают, что в детском мышлении господствует логика восприятия конкретной ситуации, а не логика мысли. Ребенок в своем восприятии, в своих суждениях находится в близком отношении к реальным объектам, но развитие мышления заключается в том, чтобы постепенно конкретность мышления ребенка сменялась его способностью мыслить абстрактно. Развитие логики – одна из важнейших составных частей психического развития ребенка. Основой логики является развитие логических приемов, таких как сравнение, анализ и синтез, абстрагирование, обобщение и конкретизация. Развитие логических приемов определяет легкость и быстроту установления причинно-следственных связей и развивает речевую активность ребенка.

Логика повышает культуру мышления. Для развития логической грамотности обязательно нужна тренировка. Развитие логического мышления у детей дошкольного возраста является важным фундаментом для дальнейшего успешного процесса обучения и решения логических задач в игре и жизни.

В психологии разработано большое количество разнообразных упражнений. Процесс развития логического мышления у детей старшего дошкольного возраста предполагает целенаправленную деятельность по выявлению побудительных мотивов, целей, индивидуальных особенностей логического мышления, а также анализ мыслительных операций с позиции осознания субъектом лежащих в их основе логических приёмов. В процессе обучения нами было подмечено, что большинство стимульного материала носит устаревший характер, который не совсем подходит современным детям. Именно поэтому нами было создано и разработано методическое пособие «Мультиассоциативные пары». Данное пособие было создано на основе популярных российских и зарубежных мультфильмов, представляет собой 32 цветные карточки (16 пар) с изображениями героев мультфильмов. Данное пособие носит вариативный

характер использования и может применяться с детьми различного возраста, а также подходит для детей с особенностями в развитии, в том числе полностью невербальных (неговорящих). К данному пособию был разработан комплекс игр разного уровня сложности. Пособие «Мультиасоциативные пары» может применяться в нескольких образовательных областях, а именно:

Познавательное развитие:

Ребенок учится подбирать пару к мультперсонажу по смыслу, следовательно, развивается его мыслительные операции. Также данное пособие может использоваться для тренировки зрительной памяти. В процессе игры активно развивается восприятие цвета и формы, благодаря специально сделанной маркировке на каждой карточке.

Социально-коммуникативное развитие:

Данное пособие может использоваться детьми без участия взрослого, а значит – будет развиваться культура коммуникации между дошкольниками в процессе игры. Также для детей более младшего возраста есть вариация разложить персонажей по гендерной принадлежности.

Речевое развитие:

В процессе игры ребенок учится наименовывать персонажей, описывать их визуально, отличительные особенности и характер. Таким образом, обогащается словарный запас ребенка, связная речь и ее интонационная выразительность.

Физическое развитие:

Персонажей, изображенных на карточках, можно использовать в качестве мотивационных стимулов для выполнения физической активности. Например, «Попрыгай как лунтик» или «Походи как Мишка» из Маши и медведя.

Художественно-эстетическое развитие:

С помощью нашей методической разработки можно изучать основные цвета и их оттенки. Еще на что стоит обратить внимание ребенка – положительные персонажи имеют насыщенные, яркие, теплые цвета в то время, как отрицательные – более сдержанные и холодные. Это способствует эмоциональному и художественно-эстетическому развитию.

Вышеперечисленные способы применения нашей разработки позволяют сделать вывод, что ее использование носит мультифункциональный характер и полностью соответствует требованиям ФГОС.

Варианты дидактических игр к пособию
«Мультиассоциативные пары»:

Д/и «Найди пару»

ЦЕЛЬ: научить детей соотносить персонажей из одного мультфильма по смыслу, образовывать логическую пару.

ЗАДАЧИ:

- развивать логическое мышление у ребенка;
- развивать зрительное восприятие воспитанника;
- формировать умение играть в игры по правилам.

ХОД ИГРЫ:

Разложить часть карточек перед ребенком, например, Маша, Лео, Тучка. Их логические пары (Медведь, Тиг и Кеша) сложить в стопку, предъявлять ребенку по одной карточке в паре с инструкцией «Куда подходит?» или «Куда положишь?». В случае, если ребенок затрудняется оказать ему физическую/жестовую подсказку (в зависимости от уровня развития ребенка).

Д/и «Угадай, кто спрятался?»

ЦЕЛЬ: развивать зрительную память ребенка, его внимание, формировать ситуацию успеха.

ЗАДАЧИ:

- развивать зрительное внимание
- формировать положительное отношение к игровой деятельности;
- развивать коммуникативные навыки в процессе игры.

ХОД ИГРЫ:

Выложить 4 карточки на столе, дать инструкцию: «Посмотри и запомни, сейчас мультперсонажи будут играть с нами в прятки. В течение 10 секунд ребенок смотрит на карточки с персонажами, запоминает их, затем ребенок закрывает глаза, а педагог убирает одного из персонажей, после чего задает вопрос: «Угадай, кто спрятался?». Если ребенок затрудняется, педагог оказывает ему подсказку и пробуют еще раз игру в прятки.

P.S. – На начальном этапе обучения важно не менять исходное положение персонажей, а уровень сложности регулировать постепенно, чтобы у ребенка не пропала мотивация и интерес к игре.

Д/и «Кто лишний?»

ЦЕЛЬ: умение вычленять персонажа по определенному признаку, объяснять свой выбор устно.

ЗАДАЧИ:

- развивать логическое мышление;
- развивать связную речь;

– формировать и поддерживать учебную мотивацию у ребенка.

ХОД ИГРЫ:

На столе раскладывается 4 карточки с персонажами, где три из них имеют общий признак, а четвертый отличается. Например, выкладывается Симка, Нюшенька, Лиза и Райдер (первые трое женского пола, а Райдер – мужского). Задается вопрос: «Кто лишний? Кто не подходит?» Ребенок отвечает и объясняет свой выбор. В случае ошибки педагог поправляет ребенка и дает правильный ответ.

Д/и «Он/Она/Оно»

ЦЕЛЬ: формировать родовые понятия.

ЗАДАЧИ:

- упражнять соотнесение личных местоимений с персонажами;
- развивать связную речь;
- расширять словарный воспитанника;
- обобщать родовые понятия в свободной речи ребенка.

ХОД ИГРЫ:

Берется карточка с любым персонажем, к примеру это Эльза из м/ф «Холодное сердце». Педагог задает несколько вопросов:

1. «Это кто?» Эльза. Эльза – девочка. Эльза какая? ОНА красивая, ОНА волшебница.

Аналогичные вопросы задаются и про персонажа мужского пола, ребенок замечает, что используются разные слова (местоимения). Далее ребенок самостоятельно пробует сделать аналогично.

Д/и «Найди по описанию»

ЦЕЛЬ: развивать понимание речи ребенка.

ЗАДАЧИ:

- обогащать словарный запас;
- развивать понимание обращенной речи;
- развивать слуховое внимание.

ХОД ИГРЫ:

На столе раскладывается 4-5 персонажей. Педагог дает описание персонажу и просит его найти. Например, мы взяли машину Поли Робокар и даем характеристику «Смелый, отважный, сильный, синего цвета, у него есть колеса, и он следит за порядком» по этому описанию просим найти подходящего персонажа.

Д/и «Геометрики-менялки»

ЦЕЛЬ: изучать геометрические фигуры, основные цвета и их оттенки. развивать умение играть по правилам,

ЗАДАЧИ:

- улучшать коммуникативные навыки в игре.
- изучать основные цвета и их оттенки;
- изучать геометрические фигуры;

- тренировать слуховое внимание;
- развивать связную речь.

ХОД ИГРЫ:

Игра может носить групповой формат. Каждому игроку раздается по равному количеству карточек, при этом геометрические фигуры/символы не дублируются у одного игрока. Геометрические фигуры расположены в верхнем левом углу. Например, у первого игрока комплект из красного треугольника, зеленого квадрата и фиолетовой трапеции. У кого-то из игроков будет часть карточек с данными геометрическими фигурами. Первый ходящий задает вопрос: «У кого фиолетовая трапеция?», игроки начинают смотреть на свои карточки и тот, кто находит ее у себя отвечает: «У меня» и отдает первому игроку. Теперь ходит тот, кто отдал карточку. Задача игроков собрать все свои пары. Тот, кто сделает это первым, тот и победил.

Д/и «Исправь ошибку»

ЦЕЛЬ: научиться находить ошибку в логических парах, исправлять ее.

ЗАДАЧИ:

- развивать логическое мышление;
- развивать зрительное внимание;
- формировать положительное отношение к игровой деятельности.

ХОД ИГРЫ:

Перед ребенком на столе выкладывается 2 логические пары, предварительно собранные «неправильно». Педагог дает инструкцию: «Найди ошибку». Ребенок сортирует карточки и соединяет пары верно, объясняет свой выбор. По мере выполнения задания регулируется уровень сложности и пары добавляются в большем объеме. Если ребенок затрудняется, ему оказывается помощь и даются разъяснения.

Д/и «Повтори закономерность»

ЦЕЛЬ: развивать умение работать по визуальному образцу, создавать заданную закономерность.

ЗАДАЧИ:

- развивать зрительное внимание;
- развивать память;
- развивать умение концентрироваться на определенных деталях.

ХОД ИГРЫ:

Для этой игры нам необходимо задействовать геометрические фигуры и символы, расположенные в верхнем левом углу каждой карточки. Например, педагог раскладывает персонажей в следующем порядке: Симка (желтый круг), Эмбер (фиолетовая трапеция), Крошечка (черная звезда) и Райдер (голубой овал). Логически данные персонажи между собой не связаны, это может ввести ребенка в определенное замешательство, но педагог дает подсказку: «Построй такую же закономерность», при этом указывая на геометрические фигуры в углу карточек. Среди стопки карточек конкретно в этом задании ребенок должен отыскать следующие: Нолик (желтый круг), Робокар Поли (фиолетовая трапеция), Нюшенька (черная звезда) и Гонщик (голубой овал). Ребенок должен расположить карточки

именно в такой же последовательности, как и у педагога. После того, как ребенок выстроил ряд карточек, он сверяет их с образцом. При обнаружении ошибки, исправляет их. Вариативность игры заключается в том, что ребенок и педагог могут меняться ролями и воспитанник может выступать в роли «учителя».

Д/и «Отгадай загадку»

ЦЕЛЬ: умение сопоставлять на слух описание мультипликационных героев с их образами, проводить логическую аналогию.

ЗАДАЧИ:

- развивать слуховое внимание;
- развивать воображение;
- формировать саморегуляцию и умение слушать до конца;
- развивать наглядно-образное мышление.

ХОД ИГРЫ:

Педагог загадывает загадки и предлагает детям их отгадать.

<p>Он сиреневый такой, Машет весело рукой. Он свалился к нам с луны – Знают, любят малыши. (Лунтик)</p>	<p>Если вдруг сломалось что-то Это их теперь забота, Только кто они — секрет, Шепотом, скажи ответ. (Фиксики)</p>
<p>Кого слепили Анна с Эльзой, Когда играли поздней ночью? И кто ожил спустя года, Чтоб не растаять никогда? (Снеговик Олаф)</p>	<p>Живут в лесу друзья — медведи, Они не братья, а соседи. Сочиняют, мастерят И читают книжки. Вместе радуют ребят ... (Мимимишки)</p>
<p>Три кота, три хвоста, Шесть ушей, двенадцать лапок, Как зовут таких котятков? (Коржик, Карамелька и Компот)</p>	<p>Служить злодею были рады, Кричат «банана» до упада, Позитивные ребята, Это желтые ... (Миньоны)</p>
<p>Есть спасателей команда, Всё у них отлично, складно, Всем помогут, всех спасут, Даже косточку найдут. Ну ка мне скажите вслух, Кто же это ... (Щенячий патруль)</p>	<p>Волшебство ее из рук Заморозит все вокруг, Сестру свою так любит нежно, Её имя ... (Эльза)</p>
<p>Маленькая девочка По лесу ходила. У медведя девочка Немного погостила. Варила ему кашу, А звали ее... (Маша)</p>	<p>Я – малышарик Похожий на шарик Красивый, хороший Моё имя - ... (Крошк)</p>

Д/и «Мальчишки и девчонки»

ЦЕЛЬ: формировать навык классификации.

ЗАДАЧИ:

- развивать зрительное внимание;
- развивать умение выделять ключевые признаки персонажей;
- расширять представления об окружающем мире.

ХОД ИГРЫ:

Педагог предварительно отбирает карточки с персонажами женского и мужского пола и дает следующую инструкцию:

*«Как же теперь их разделить,
Чтоб группами могли дружить?
Девчонок вместе собери
А мальчиков – объедини»*

После инструкции ребенок начинает сортировать персонажей в две стопки – мужскую и женскую. Во время выполнения задания педагог может обращать внимание ребенка на внешний вид персонажей, задавать вопросы об их отличиях.

Д/и «Веер»

ЦЕЛЬ: развитие ассоциативного мышления.

ЗАДАЧИ:

- развивать скорость реакции;
- развивать воображение;
- расширять словарный запас ребенка.

ХОД ИГРЫ:

Педагог перемешивает набор карт рубашками вверх, затем предлагает ребенку выбрать любую карту и назвать ассоциативный ряд.

1-ый вариант игры: ребенок называет слова-существительные. Например, ребенку попадает карточка с изображением Лунтика и он может назвать следующие слова – пчела, луна, Мила, Шер, Кузя, поляна, луг, мультфильм и т.д. Таким образом ребенок может пополнять свой словарь существительных, развивать мышление.

2-ый вариант игры: ребенок называет слова-прилагательные к попавшемуся персонажу. Педагог дает любую карточку из колоды и задает вопрос: «Он/она/оно какой/какая/какое?» и ребенок старается подобрать ассоциации. К примеру, на карточке изображен снеговик Олаф из м/ф «Холодное сердце» и ребенок старается называть как можно больше ассоциаций-описаний к нему: «Добрый, веселый, наивный, холодный, улыбчивый, верный» и т.д. В результате у ребенка развивается атрибутивный словарь (словарь прилагательных) и его речь обогащается.

3-ий вариант игры: ребенок называет слова-глаголы к мультперсонажу. Педагог предлагает выбрать из колоды любую карточку и затем задает вопрос: «Что он/она/оно/они делает/делают?» и ребенок подбирает такие

слова-действия. Допустим, попался Суперкот из мультфильма «Леди Баг и Суперкот». Суперкот спасает, защищает, охраняет, дает отпор злодеям, дружит, смеется, превращается и т.д. Таким путем развивается и формируется предикативный(глагольный) словарь ребенка.

Д/и «Сказочные писатели»

ЦЕЛЬ: развитие фантазии, реализация творческого потенциала.

ЗАДАЧИ:

- развивать связную речь;
- развивать воображение;
- побуждать ребенка создавать свой творческий продукт (сказку).

ХОД ИГРЫ:

Педагог раскладывает перед ребенком всех персонажей лицевой стороной, просит внимательно всех рассмотреть и выбрать тех, кто будет фигурировать в его сказке. Если воспитанник растеряется, то можно оказать ему помощь в виде начала сказки: «Жил-был фиксик по имени Нолик. Однажды, когда он гулял по парку, он встретил малышарика Ньюшеньку, которая громко-громко плакала...»

И далее предлагает продолжить сюжет. Задача педагога заинтересовать ребенка сочинить сказку, быть внимательным слушателем. Мы считаем, что помимо очевидного развития связной речи немаловажную роль играет и повышение самооценки воспитанника, его уверенности в себе.

Д/и «Подбери имена»

ЦЕЛЬ: развитие памяти, внедрение элементов глобального чтения.

ЗАДАЧИ:

- развивать зрительное внимание;
- тренировать навык чтения у дошкольников подготовительной к школе группы;

ХОД ИГРЫ:

Педагог раскладывает перед ребенком карточки с мультперсонажами с простыми именами, состоящими из одного слова, например Кеша, Райдер, Няша, Дружок и т.д. Далее просит их назвать и дает карточки-полоски с напечатанными именами героев. Задача ребенка правильно «подписать» каждую карточку и соотнести ее правильно. Игра предназначена для детей старшей и подготовительной к школе группы.

Д/и «Найди звук»

ЦЕЛЬ: развитие фонематического слуха.

ЗАДАЧИ:

- тренировать фонематический слух;
- развивать слуховое внимание;
- развивать навык звукобуквенного анализа.

ХОД ИГРЫ:

Педагог предлагает ребенку хлопнуть в ладоши (поднять руки, топнуть ногами, покружиться и т.д.), если он услышит в имени героя заданный звук. Звуки чередуются и меняются. Например, педагог берет [Д] и перечисляет

героев: Тиг, Дружок, Маша, Дракоша Тоша, Райдер, миньон и т.д. Задача ребенка очень внимательно слушать имена персонажей и вычленять [Д]. Правила могут меняться и задавать звук может ребенок взрослому.

Д/и «Подбери рифму»

ЦЕЛЬ: развитие творческого мышления, формировать интерес к словотворчеству.

ЗАДАЧИ:

- развивать практические навыки в подборе рифмованных слов, основываясь на чувстве интуиции;
- воспитывать внимательное отношение к родному языку и умение видеть красоту и большие возможности в реализации своих творческих, речевых способностей
- развивать память;
- развивать слуховое внимание;
- развивать навык звукобуквенного анализа.

ХОД ИГРЫ:

Педагог предлагает ребенку подобрать рифму к имени персонажа, при этом приводя пример. Например, «Синий трактор – редактор» или «Няша – каша». Ребенок пробует создать свою рифму, в случае неудачи взрослый ему подсказывает. Ниже приведен список рифм, которые могут служить в качестве опоры.

1. Крошик – гармошек, Крошик – горошек, Крошик – сапожек, Крошик – ежик.
2. Нюшенька – хрюшенька, Нюшенька – душенька, Нюшенька – внученка, Нюшенька – подруженька, Нюшенька – жемчужинка.
3. Лизка – переписка, Лизка – крыска, Лизка – актриска, Лизка – записка, Лизка – Алиска, Лизка – ириска, Лизка – киска.
4. Мишка – книжка, Мишка – волчишка, Мишка – воробьишка, Мишка – фишка, Мишка – братишка, Мишка – врунишка, Мишка – шалунишка.
5. Тиг – фиг, Тиг – сдвиг, Тиг – шик, Тиг – бутик, Тиг – шашлык, Тиг – бык.
6. Маша – каша, Маша – простокваша, Маша – чаша, Маша – милаша.
7. Дружок – пирожок, Дружок – скачок, Дружок – клочок, Дружок – сынок, Дружок – зрачок, Дружок – дедок, Дружок – кругляшок.
- 8.Компот – поворот, Компот – катафот, Компот – анекдот, Компот – кашалот, Компот – пилот, Компот – бергамот.
9. Симка – невидимка, Симка – поимка, Симка – любимка, Симка – ужимка.
10. Миньон – почтальон, миньон – скорпион, миньон – капюшон, миньон – электрон, миньон – картон, миньон – шпион, миньон – газон, миньон – саксофон, миньон – медальон, миньон – вагон.
11. Нолик – кролик, Нолик – столик, Нолик – ролик.
12. Тучка – почемучка, Тучка – Жучка, Тучка – злючка, Тучка – липучка, Тучка – шипучка, Тучка – колючка, Тучка – штучка, Тучка – озвучка, Тучка – внучка, Тучка – ручка.

13. Дракоша – калоша, Дракоша – одёжа, Дракоша – кожа, Дракоша – вельможа.

14. Няша – каша, Няша – Саша, Няша – Маша, Няша – продажа, Няша – растеряша.

Д/и «Найди по признаку»

ЦЕЛЬ: развитие зрительного внимания, логического мышления.

ЗАДАЧИ:

- развивать внимание;
- развивать воображение;
- развивать речь;
- учить анализировать и сравнивать, вычленять конкретный признак.

ХОД ИГРЫ:

1-ый вариант игры.

Педагог раскладывает перед ребенком 5-6 персонажей и дает одну ключевую характеристику, например: «Волшебница с ледяной магией» и ребенок должен найти и показать Эльзу. Или, к примеру говорит: «Озорная девчонка живет в лесу» и ребенок говорит: «Маша».

2-ой вариант игры.

Педагог аналогично раскладывает карточки и дает двойную инструкцию









