



Наглядно-действенное мышление



Виды мышления

- Наглядно-действенное (0-3 года)
- Наглядно-образное (3-5/6 лет)
- Словесно-логическое (5/6 лет – 11 лет)
- Абстрактное (понятийное) мышление


Каждая последующая форма мышления не вытесняет предыдущую. На каждой возрастной ступени ребенок мыслит и привычным ему способом и дополняет сформированное мышление новыми подходами

Наглядно-действенное мышление - вид мышления, опирающийся на непосредственное восприятие предметов в процессе действий с ними.



Девиз: Делаю – наблюдаю за тем, что делаю – кое-что начинаю понимать

- **Наглядно-действенное мышление формируется** в возрасте до 3 лет. Когда в результате своих действий ребенок, сам того не осознавая, делает выводы «на будущее». И подтверждением тому являются разобранные на запасные части игрушки, клавиатуры, родительские гаджеты.
- Мыслить для малыша 2-4 лет означает выполнять определенные действия и наблюдать за тем, что происходит, а не вспоминать и размышлять.




Так постепенно наглядно-действенное мышление формируется как открытие предметных связей – между составляющими и характеристиками одного предмета, между разными объектами и пр. Благодаря накапливаемому опыту тип мышления малыша приобретает важные характеристики:

- отвлеченность;
- обобщенность.

Отвлеченность проявляется в том, что ребенок выделяет важный признак и начинает вариативно использовать предметы. Например, только что пластмассовый диск служил рулем воображаемого автомобиля, а вот уже дошкольник применяет его в качестве тарелки, из которой он кормит куклу. В данном случае, форма предмета подсказывает ребенку варианты использования.

Обобщенность мышления заключается в применении одного и того же объекта для разных целей. К примеру, младший дошкольник может сложить в ведерко мелкие игрушки, а затем все вытряхнуть и примерить его в качестве головного убора или использовать как стул.



Игры на развитие наглядно-действенного мышления

- ▶ Игры-упражнения на **формирование представлений об использовании предметов, имеющих фиксированное назначение (1-2,5 года)**



- ▶ Игры-упражнения на **формирование представлений об использовании вспомогательных средств в проблемной практической ситуации (2 – 3года)**



- ▶ Игры -упражнения на **определение причинно-следственных зависимостей (3-4 года)**

Игры-упражнения на формирование представлений об использовании предметов, имеющих фиксированное назначение

- Прежде всего, надо научить детей использовать предметы, имеющие фиксированное назначение, формировать представление об использовании предметов-орудий в деятельности, научить подражать действиям взрослого (предметы в быту - стул, ложка, чашка, карандаш, веревка, ножницы, лейка и т.д.)
- Несмотря на то, что дети пользуются всеми этими вспомогательными средствами и приспособлениями к предметам в процессе действий в быту, во время игр, они не обобщают опыт действий и не осмысляют его. Задача взрослого - обобщить этот опыт, донести его до осознания каждого ребенка
- Игры: Покорми мишку, Покатаем зайчиков, Перевезем игрушки, Поймаем рыбку сачком, Полей цветок.



- **ИГРА «ПЕРЕВЕЗЕМ ИГРУШКИ!»**
- Оборудование: машинка, веревка, кирпичики, котята -игрушки.
- Ход занятия. Педагог приглашает детей в игровой уголок и говорит, что им сегодня принесли новые игрушки (кирпичики и котят). Игрушки лежат у двери на салфетке. Эти игрушки надо перевезти в игровой уголок, и дети будут с ними играть. Педагог говорит детям, что перевезти их удобно на машине, показывая ее (машина без веревки).
Предлагает ребенку нагрузить несколько кирпичиков и привезти их. Если ребенок не обращает внимание на то, что у машины нет веревки, педагог не останавливает его, а дает убедиться, что без веревки возить машину неудобно.
- **Затем фиксирует внимание всех детей на веревку и привязывает ее к машине.** Дети по очереди перевозят игрушки, а затем строят из кирпичиков дорожку для котят.

Игры-упражнения на формирование представлений об использовании вспомогательных средств в проблемной практической ситуации

- Цель занятий — познакомить детей с различными вспомогательными средствами или орудиями, со способами их использования в тех случаях, когда предмет-орудие специально не изготавливается и способ действия с ним не предусматривается. Ребенок выявляет внутренние связи между предметом-целью и предметом-средством в определенной ситуации и использует эти связи (например, мяч, далеко закатившийся под шкаф, ребенок достает клюшкой).
- После серии проведенных игр, где дети сталкивались с решением проблемных практических задач, их следует подвести к пониманию того, что, если предмет находится высоко, нужно встать на стул, скамейку, банкетку и т.д. Если же игрушки попадают под какой-либо предмет или в щель, куда нельзя проникнуть рукой, надо искать вспомогательные средства: сачок, лопатку, клюшку и т.д.
- Таким образом, в конце серии проведенных игр педагог обобщает в словесном плане способы ориентировочно-исследовательской деятельности и способы решения практических задач.

Игра «Достань ключик», «Достань мишке мяч», «Достань рыбок из аквариума» и т.д.

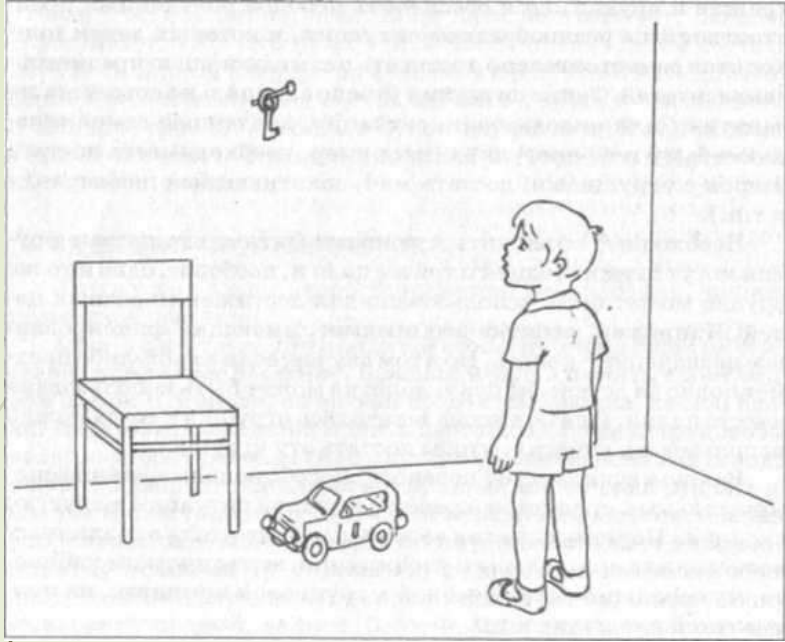


Рис.

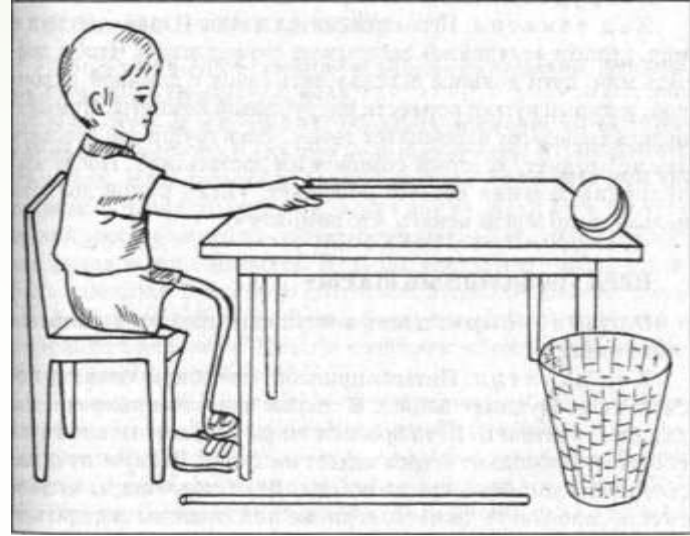


Рис. 3

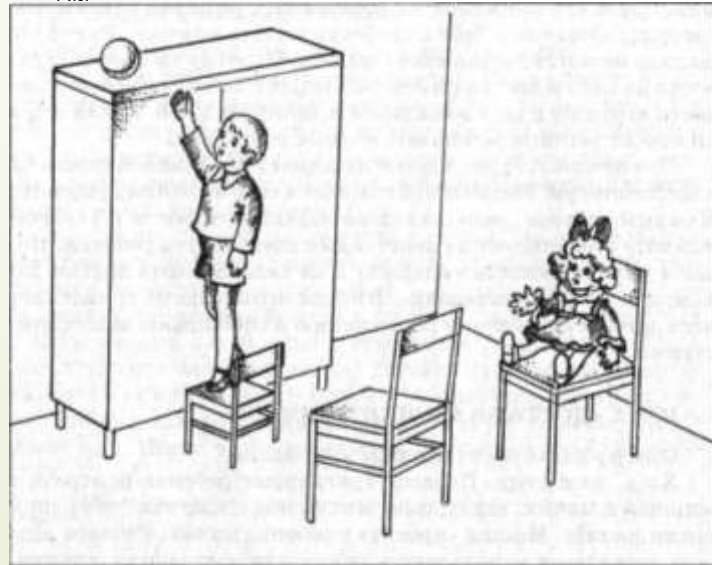



Рис. 2



Игры -упражнения на определение причинно-следственных зависимостей

- ▶ Определение причины нарушения привычного хода явления уже есть элемент логического мышления, хотя и проявляется в практическом плане. Постепенно педагог доводит до сознания детей последовательность действий в определенной ситуации.
- ▶ Самыми простыми случаями, в которых ребенок сталкивается с поисками причинно-следственных связей, являются такие, в которых нарушается привычный ход явления. Это вызывает у него удивление и следом за ним ориентировочную реакцию, которая и является начальным этапом поиска причины нарушения. На первых порах дети могут находить такую причину лишь в том случае, если она является внешней, хорошо видимой.
- ▶ Игры «Почему скатился мячик?», «Плавает или тонет?», «Угости куклу чаем», «Полей цветов», «Качели».



► ИГРА «ПЛАВАЕТ ИЛИ ТОНЕТ?»

- Оборудование: набор парных предметов: карандаш и гвоздь, деревянный и металлический шарик, деревянная и металлическая линейки, металлическая и деревянная пуговицы, деревянный и металлический кораблики, металлическое и деревянное колечки, деревянное и металлическое колеса, деревянная и металлическая миски, сачок, бассейн с водой (или таз).
- Ход занятия. Педагог рассматривает с детьми предметы, нужные для игры. Затем сообщает им, что сегодня они будут отгадывать, что плавает, а что тонет. Детям дают предметы в случайном порядке, а не попарно, и они отвечают заранее, поплывет ли этот предмет или утонет. Затем дети опускают по одному предмету в воду. Все вместе наблюдают и говорят: «Плавает!» Те предметы, что плавают, кладут в одну коробку, а те, которые тонут, - в другую. При доставании предметов из воды используется сачок. Педагог спрашивает: «Какие предметы мы клали в эту коробку, а какие - в эту коробку?» Затем он уточняет: «Теперь посмотрите и скажите: «Какие плавали, а какие тонули?» Дети делают обобщение: «Деревянные - плавают, а железные (металлические) - тонут».

Мышление=речь

В процесс решения проблемных практических задач поэтапно должна включаться речь ребенка:

- ▶ На начальном этапе речь педагога помогает ребенку действовать целенаправленно по отношению к заданию, дает ему возможность осознавать собственные действия.
- ▶ Затем ребенок должен сделать отчет о своих действиях. В случае затруднения организуется наблюдение ребенка за действиями своего сверстника, а затем он составляет рассказ о последовательных действиях сверстника.
- ▶ В дальнейшем ребенок рассказывает о своих **предстоящих действиях** в решении наглядно-практической задачи, **т.е. у него формируются элементы планирующей речи.**



**СПАСИБО
ЗА ВНИМАНИЕ!**