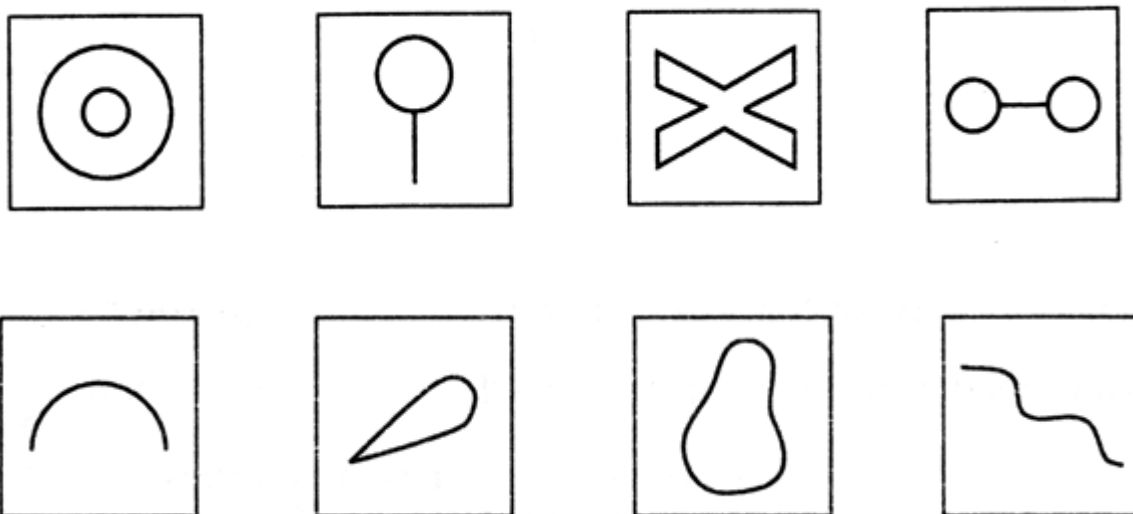


Памятка для родителей по развитию наглядно-образного мышления и тренировки моторики рук.

Образное мышление - основной вид мышления детей дошкольного возраста. Уже в среднем дошкольном возрасте в результате специальной тренировки дети могут овладеть многими возможностями, связанными с этим видом мышления.

Предлагаемые мною игры направлены на развитие наглядно-образного мышления и тренировки моторики рук.

Игры на визуализацию. "На что это похоже"?

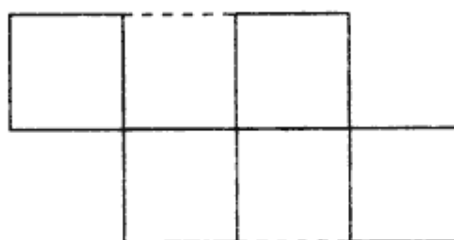
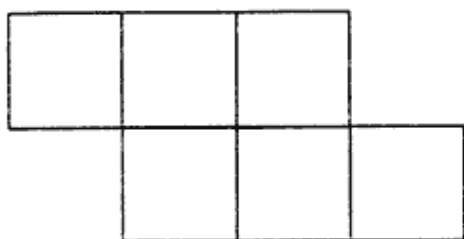


Задание: надо придумать как можно больше ассоциаций на каждую картинку. Оценивается количество и качество (оригинальность) образов. Игра хорошо проводить с группой детей в форме соревнования.

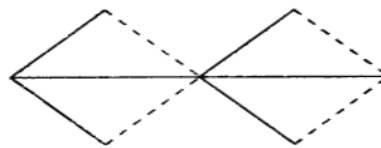
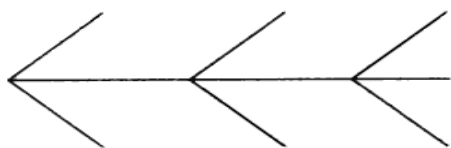
"Задачи на составление заданной фигуры из определенного количества палочек".

Задачи на изменение фигур, для решения которых надо убрать указанное количество палочек.

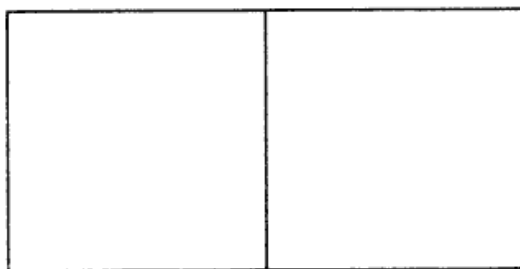
"Дана фигура из 6 квадратов. Надо убрать 2 палочки так, чтобы осталось 4 квадрата".



"Дана фигура, похожая на стрелу. Надо переложить 4 палочки так, чтобы получилось 4 треугольника".

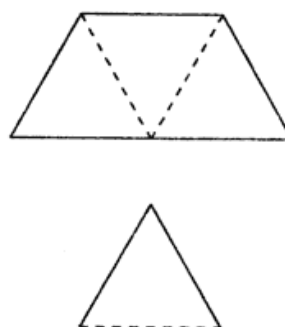
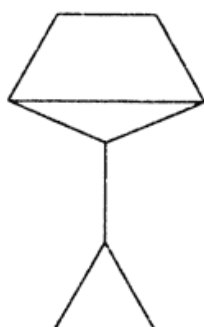


"Составить два разных квадрата из 7 палочек".

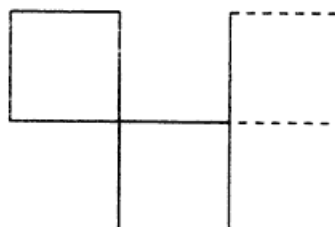
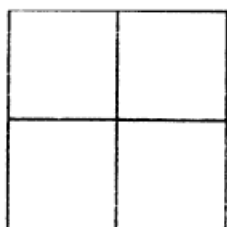


Задачи, решение которых состоит в перекладывании палочек с целью видоизменения фигуры.

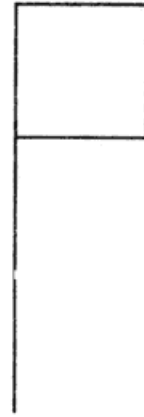
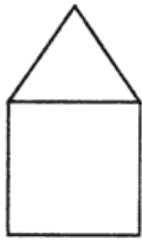
"В фигуре переложить 3 палочки так, чтобы получилось 4 равных треугольника".



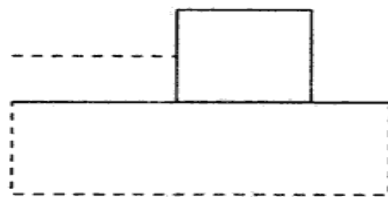
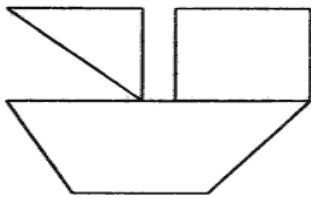
"В фигуре, состоящей из 4 квадратов, переложить 3 палочки так, чтобы получилось 3 таких же квадрата".



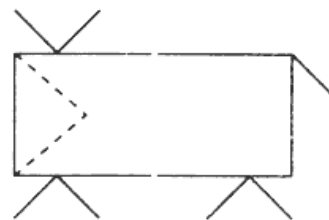
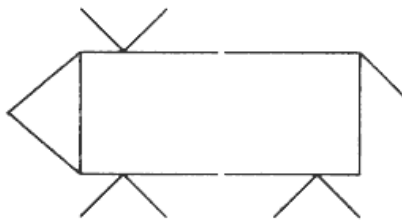
"Составить домик из 6 палочек, а затем переложить 2 палочки так, чтобы получился флажок".



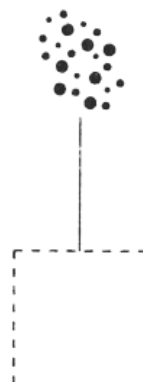
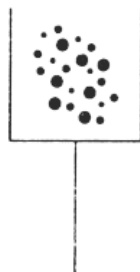
"Переложить 6 палочек так, чтобы, из корабля получился танк".



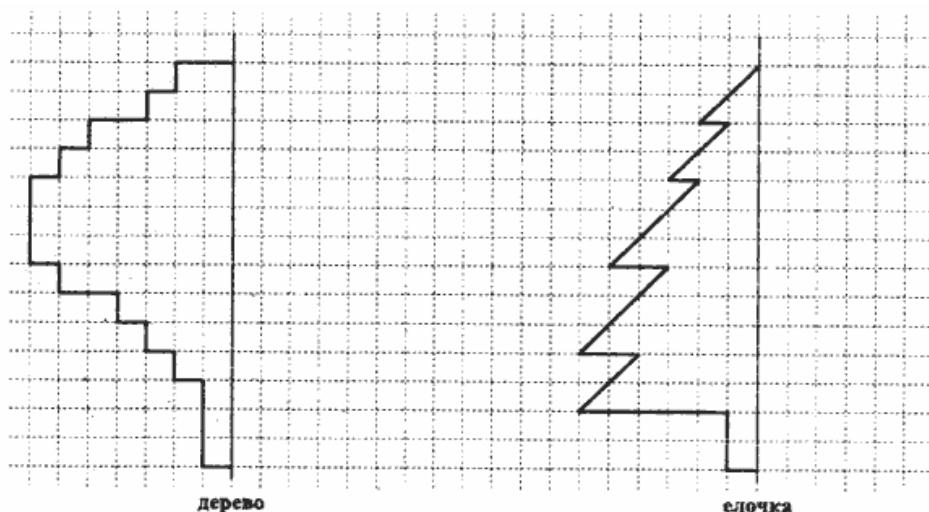
"Переложить 2 палочки так, чтобы фигура, похожая на корову, смотрела в другую сторону".



"Какое наименьшее количество палочек нужно переложить, чтобы убрать мусор из совочка?"



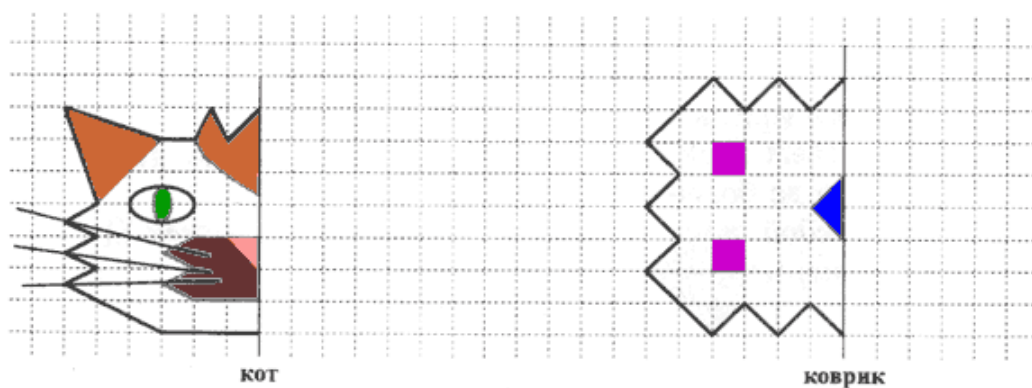
"Продолжи узор".



Игра состоит из задания на воспроизведение рисунка относительно симметричной оси. Трудность в выполнении часто заключается в неумении ребенка проанализировать образец (левую сторону) и осознать, что вторая его часть должна иметь зеркальное отображение. Поэтому, если ребенок затрудняется, на первых этапах можно использовать зеркало (приложить его к оси и посмотреть, какой же должна быть правая сторона).

После того, как подобные задания уже не вызывают сложностей при воспроизведении, упражнение усложняется введением абстрактных узоров и цветовых обозначений. Инструкция остается такой же:

"Художник нарисовал часть картинку, а вторую половину не успел. Закончи рисунок за него. Помни, что вторая половина должна быть точно такой же, как и первая".



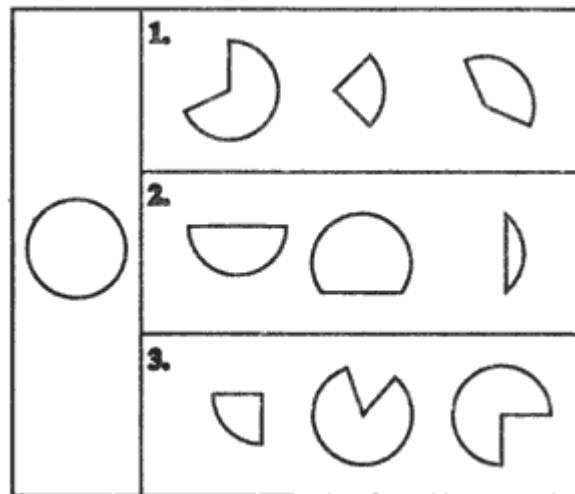
Узоры и варианты заданий можно придумать самостоятельно.

"Составь фигуру".

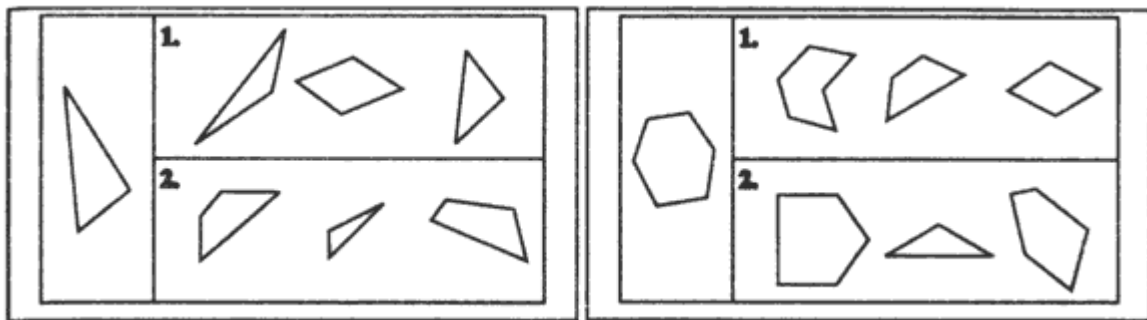
Эта игра, так же, как и предыдущая, направлена на развитие образного мышления, геометрических представлений, конструктивных пространственных способностей практического плана.

Предлагается несколько вариантов этой игры (от самого легкого до более сложного).

- а)** "На каждой полоске отметить крестиком (х) две такие части, из которых можно составить круг".



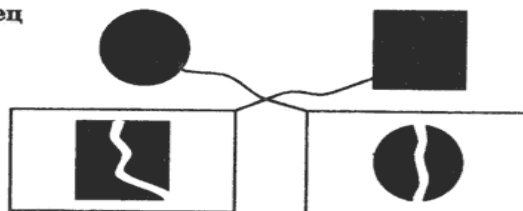
Подобного вида задания можно разработать для любых фигур - треугольников, прямоугольников, шестигранников и т.д.



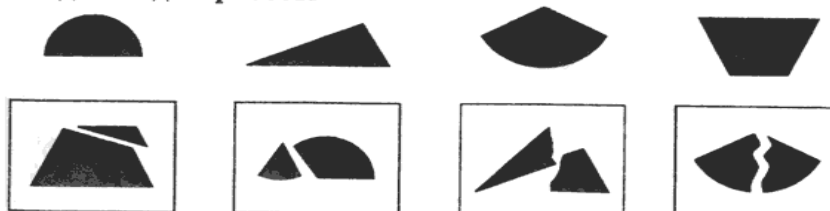
Если ребенку трудно ориентироваться на схематичное изображение фигуры и ее частей, то можно изготовить макет из бумаги и работать с ребенком в наглядно-действенном плане, т.е. когда он сможет манипулировать частями фигуры и таким образом составлять целую.

- б)** "Посмотри внимательно на рисунок, там даны два ряда фигур. В первом ряду даны целые фигуры, а во втором ряду эти же фигуры, но разбитые на несколько частей. Соедини мысленно части фигур во втором ряду и ту фигуру, которая у тебя при этом получится, найди в первом ряду. Фигуры первого и второго ряда, которые подходят друг к другу, соедини линией".

Образец



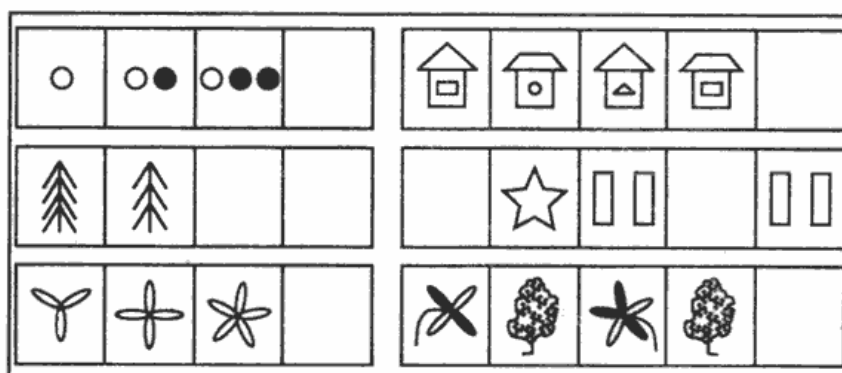
Задание для работы



"Найди закономерность".

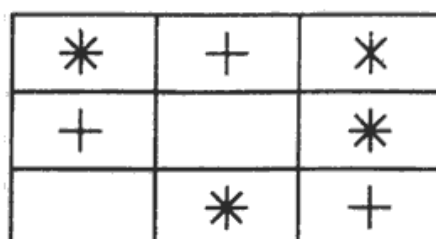
а) Игра направлена на формирование умения понимать и устанавливать закономерности в линейном ряду.

Инструкция: "Внимательно рассмотри картинки и заполни, пустую клетку, не нарушая закономерности".



б) Второй вариант задания направлен на формирование умения устанавливать закономерности в таблице.

Инструкция: "Рассмотри снежинки. Нарисуй недостающие так, чтобы в каждом ряду были представлены все виды снежинок".



Подобные задания можно придумать самостоятельно.

"Светофор".

"Нарисуй в клеточках красные, желтые и зеленые кружки так, чтобы в каждой строке и в каждом столбце не было одинаковых кружков".
